FRONT MISSION WORLD HISTORICA

REPORT OF CONFLICTS 1970-2121

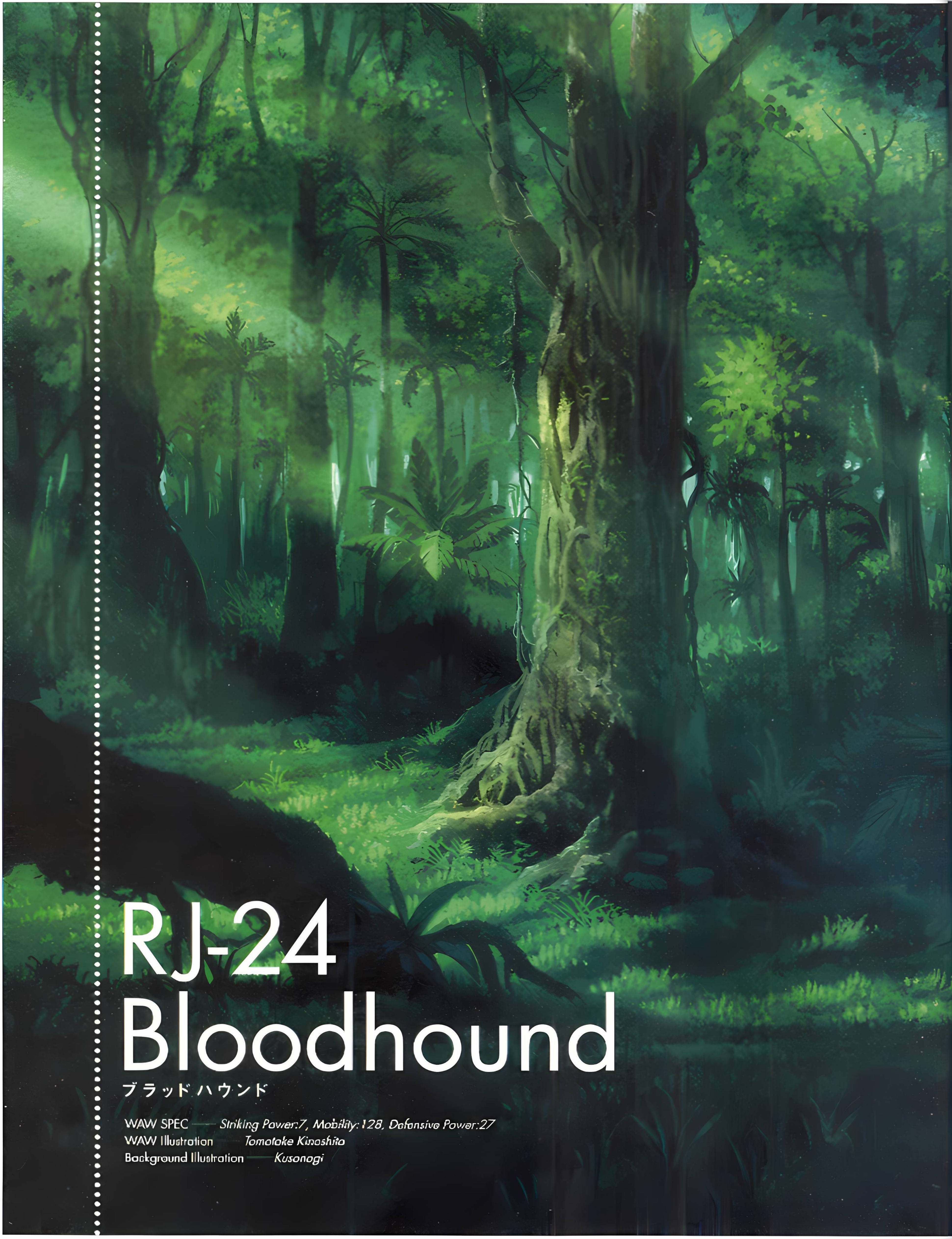
フロントミッションシリーズ 総合設定資料集

Contents

主要用語INDEX

作品名	対応機種	本編での略称
FRONT MISSION ALTERNATIVE	プレイステーション	Alt
FRONT MISSION 1ST	プレイステーション	1st
FRONT MISSION 2	プレイステーション	2nd
FRONT MISSION 3	プレイステーション	3rd
FRONT MISSION 4	プレイステーション2	4th
FRONT MISSION 5 Scars of the War	プレイステーション2	5th
FRONT MISSION ONLINE	プレイステーション2 Windows版	FMO
FRONT MISSION 2089	NTTドコモ900iシリーズ（D、Fを除く）、901iシリーズ、902iシリーズ W21、W22、W31、W41シリーズ （※上記以外の機種にも順次対応予定）	2089



RJ-24 Bloodhound

ブラッド ハウンド

WAW SPEC —— *Striking Power:7, Mobility: 128, Defensive Power:27*
WAW Illustration —— *Tomotake Kinoshita*
Background Illustration —— *Kusonogi*


101

FRONT MISSIONの歩み

1995年に1作目の『FRONT MISSION』が発売されてから、実に12年の月日が流れた。その間も、『FRONT MISSION』シリーズは、その歩みを止めることなく、着実に進化を遂げている。そんなシリーズの軌跡を、パッケージとともに振り返ってみよう。

重厚な世界と精密なシステムで凄烈なデビューを果たす

時は折りしもスーパーファミコンの円熟期。当時、RPGの雄として鳴らしていたスクウェアから、ミリタリー色の濃い、リアル志向のシミュレーションRPGが発売されたことは、多くの驚きと期待の声で迎えられた。

再び「戦いの歴史」の原点へ (FRONT MISSION 1ST)

本編作品の歩み



01

FRONT MISSION

PLATFORM : SuperFamicom
DATE : 1995.2.24
PRICE : 11,400yen(tax not included)
DEVELOPER : G-CRAFT
CHARACTER DESIGN : YOSHITAKA AMANO
SHIPMENTS : 520,000

アレンジ・移植・派生作品の歩み

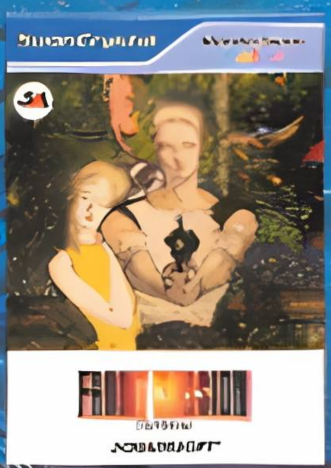
09



FRONT MISSION 1ST

PLATFORM : PlayStation
DATE : 2003.10.23
PRICE : 3,800yen(tax not included)
DEVELOPER : SQUARE ENIX
CHARACTER DESIGN : YOSHITAKA AMANO
SALES : 20,000

08



FRONT MISSION

PLATFORM : WonderSwanColor
DATE : 2002.7.12
PRICE : 5,200yen(tax not included)
DEVELOPER : SQUARE
CHARACTER DESIGN : YOSHITAKA AMANO



23

価格改定版の歩み

FRONT MISSION 1ST

PLATFORM : NINTENDO DS
DATE : 2007.3.22
PRICE : 4,800yen(tax not included)
DEVELOPER : SQUARE ENIX
CHARACTER DESIGN : YOSHITAKA AMANO

完全3Dの戦闘シーンでWAPが映える

シリーズ本編の続編は、当時の次世代機プレイステーションで開発され、ハードの性能を生かした3Dの戦闘シーンが話題をさらう。ポリゴンで描かれたWAPの精緻に凝った造形は、他の追随を許さず、一見の価値あり

極限のドラマ、ふたたび炎上す。(FRONT MISSION 2)

03



FRONT MISSION 2

PLATFORM : PlayStation
DATE : 1997.9.25
PRICE : 6,800yen(tax not incruded)
DEVELOPER : SQUARE
CHARACTER DESIGN : Jun Suemi
SHIPMENTS : 510,000



FRONT MISSION SERIES GUN HAZARD

PLATFORM : SuperFamicom
DATE : 1996.2.23
PRICE : 11,400yen(tax not incruded)
DEVELOPER : Omiya Soft
CHARACTER DESIGN : YOSHITAKA AMANO
SHIPMENTS : 300,000

02

異形の快作「ガンハザード」とは?

ドラマティックシミュレーションRPGと銘打ってスタートした『FRONT MISSION』シリーズだったが、2作目はなんとアクションゲーム。しかも、1作目から引き継がれているのは、人型機動兵器の名称「ヴァンツァー」と、21世紀が舞台、ということぐらいで、世界情勢や機械技術の設定はまるで別物という、異色の続編であった。

しかし、武器やパーツを装備するセットアップの概念は健在。クーデターが発生した母国を救うために傭兵に身をやつして闘う、というストーリーも、1作目の重厚さを受け継いでいるといえるだろう。そして何より、アクションゲームとして出色のデキで、このジャンルのゲームの中で、傑作に数えられていることは特筆に値する。



ヴァンツァー同士はメインウェポン、補助ウェポンのほか、シールドなどのパーツを装備する。パイロットが降りて戦うことも可能だ。

18



ULTIMATE HITS
FRONT MISSION 2

DATE : 2006.10.5
PRICE : 1,500yen(tax not incruded)

リアルタイムSLGの意欲作がシリーズを彩る

『FRONT MISSION2』と同じ年に発売された4作目に、移動と戦闘がシームレスなリアルタイムシミュレーションの意欲作だった。当時としてはかなり先鋭的なゲームデザインは、今でも評価が高く、続編を望む声は多い。

WARGASM (FRONT MISSION ALTERNATIVE)



04

FRONT MISSION ALTERNATIVE

PLATFORM : PlayStation
DATE : 1997.12.18
PRICE : 5,800yen(tax not included)
DEVELOPER : SQUARE
CHARACTER DESIGN : Ryuichiro Kutsuzawa
SHIPMENTS : 160,000



19

ULTIMATE HITS
FRONT MISSION ALTERNATIVE

DATE : 2006.10.5
PRICE : 1,500yen(tax not included)

シリーズ最高のボリュームを込めて放つ渾身の大作

練り込まれたシステムと、過去の全作品を合わせても及ばないほどのボリュームのシナリオ、さらにインターネットを先取りした天網など、厚みを増した世界観でドラマティックシミュレーションRPGの金字塔を打ち立てた。

史上最深のドラマ (FRONT MISSION 3)



05

FRONT MISSION 3

PLATFORM : PlayStation
DATE : 1999.9.2
PRICE : 6,800yen(tax not included)
DEVELOPER : SQUARE
CHARACTER DESIGN : Akihiro Yamada
SHIPMENTS : 300,000

10



FRONT MISSION HISTORY

PLATFORM : PlayStation
DATE : 2003.12.11
PRICE : 9,800yen(tax not included)
DEVELOPER : SQUARE
CHARACTER DESIGN : YOSHITAKA AMANO(1st), Jun Suemi(2nd), Akihiro Yamada(3rd)



06

MillenniumCollection
FRONT MISSION 3

DATE : 2000.9.28
PRICE : 3,800yen(tax not included)



07

PSoneBooks
FRONT MISSION 3

DATE : 2002.1.17
PRICE : 2,500yen(tax not included)

20



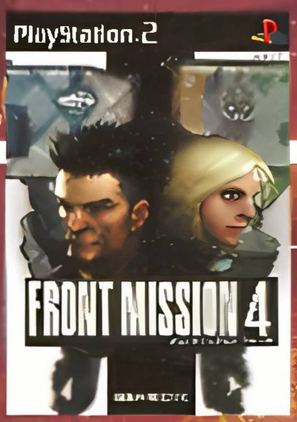
ULTIMATE HITS
FRONT MISSION 3

DATE : 2006.10.5
PRICE : 1,500yen(tax not included)

プラットフォームを広げて新世代の戦いへ

フロントミッションプロジェクトとして再始動したシリーズの新作は、プレイステーション2というハードに戦場を移し圧倒的な表現力を手に入れる。また、携帯アプリとなって、掌の上に第2次ハフマン紛争を起こした

戦場はケータイにも!（FRONT MISSION 2089）



11

FRONT MISSION 4

PLATFORM : PlayStation2
DATE : 2003.12.18
PRICE : 6,800yen(tax not included)
DEVELOPER : SQUARE ENIX
CHARACTER DESIGN : Yusuke Naora
SHIPMENTS : 260,000

12



FRONT MISSION 2089

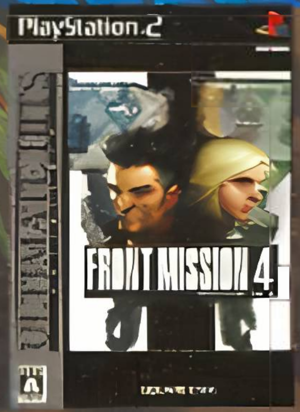
PLATFORM : MOBILE PHONE (i αPPLI/EZ APPLI)
DATE : 2005.3.7
PRICE : 525yen(tax in)
DEVELOPER : NSF/Winds
CHARACTER DESIGN : —

17



FRONT MISSION 2089-II

PLATFORM : MOBILE PHONE(i αPPLI)
DATE : 2006.9.15
PRICE : 525yen(tax in)
DEVELOPER : NSF/Winds
CHARACTER DESIGN :



16

ULTIMATE HITS
FRONT MISSION 4

DATE : 2006.5.11
PRICE : 2,800yen(tax not included)

オンライン、そしてかつてないスケールの戦いを描く

ラインナップにヴァンツァーの1パイロットとなってハフマン島を駆けるオンラインゲームと、20年に亘る戦いの歴史を描き出した5作目のナンバリングタイトルが追加。シリーズの世界観を押し広げることに成功している

オンラインの戦場にも多くの仲間が待っている…。(FRONT MISSION ONLINE)
これは、戦いの歴史を駆け抜けた一人の兵士の物語(FRONT MISSION 5)

15



FRONT MISSION 5
Scars of the War

PLATFORM : PlayStation2
DATE : 2005.12.29
PRICE : 6,800yen(tax not included)
DEVELOPER : SQUARE ENIX
CHARACTER DESIGN : Yusuke Naora
SHIPMENTS : 220,000



13

FRONT MISSION ONLINE

PLATFORM : PlayStation2
DATE : 2005.5.12
PRICE : 6,800yen(tax not included)
DEVELOPER : SQUARE ENIX
CHARACTER DESIGN : YOSHITAKA AMANO



14

FRONT MISSION ONLINE

PLATFORM : WindowsPC
DATE : 2005.12.8
PRICE : Open Price
DEVELOPER : SQUARE ENIX
CHARACTER DESIGN : YOSHITAKA AMANO

22

1st Anniversary Limited Package
FRONT MISSION ONLINE

DATE : 2007.1.18
PRICE : Open Price



21



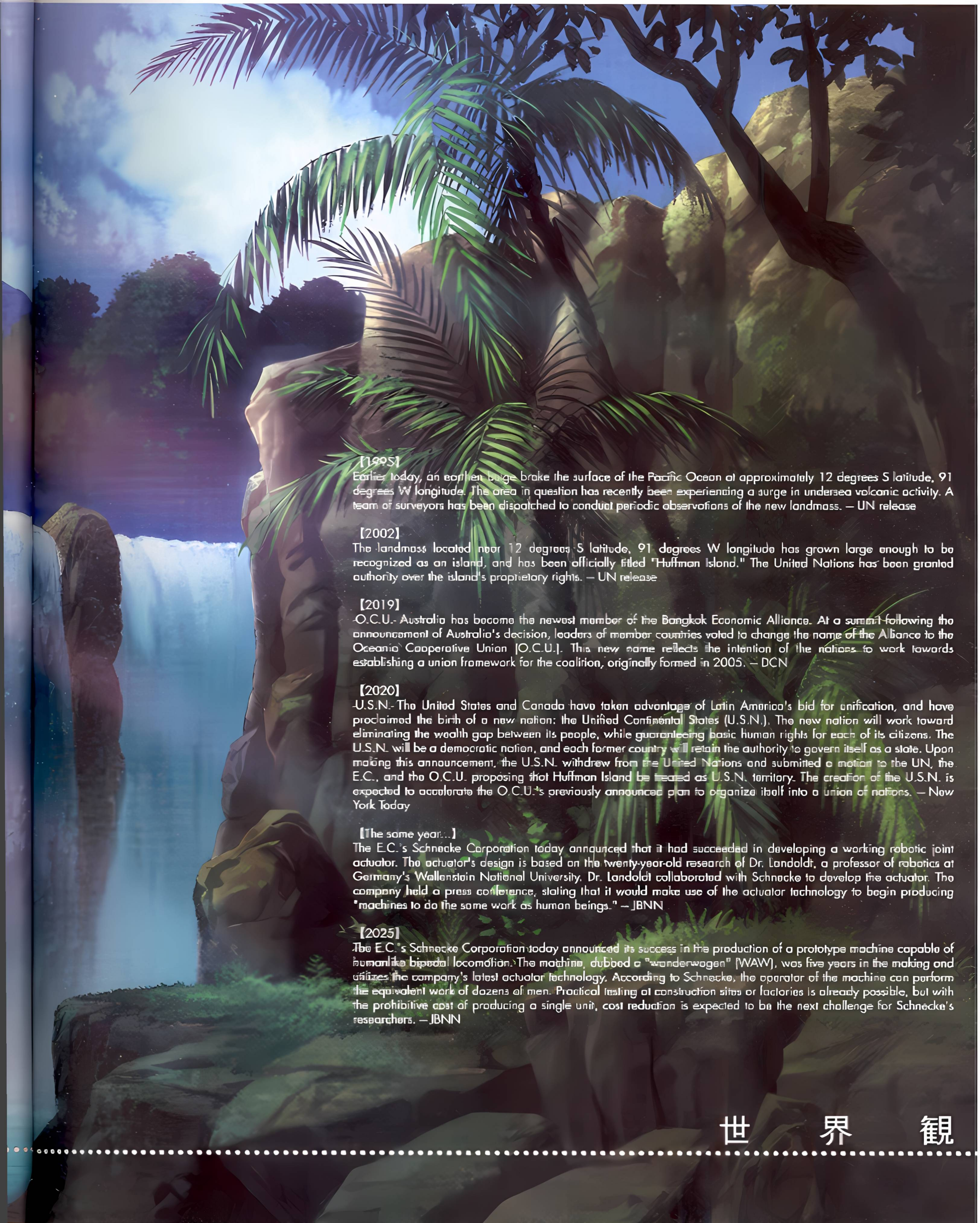
ULTIMATE HITS
FRONT MISSION 5
Scars of the War

DATE : 2006.10.5
PRICE : 2,800yen(tax not included)



World

Chapter 1



【1995】
Earlier today, an earthen bulge broke the surface of the Pacific Ocean at approximately 12 degrees S latitude, 91 degrees W longitude. The area in question has recently been experiencing a surge in undersea volcanic activity. A team of surveyors has been dispatched to conduct periodic observations of the new landmass. — UN release

【2002】
The landmass located near 12 degrees S latitude, 91 degrees W longitude has grown large enough to be recognized as an island, and has been officially titled "Huffman Island." The United Nations has been granted authority over the island's proprietary rights. — UN release

【2019】
-O.C.U.- Australia has become the newest member of the Bangkok Economic Alliance. At a summit following the announcement of Australia's decision, leaders of member countries voted to change the name of the Alliance to the Oceania Cooperative Union (O.C.U.). This new name reflects the intention of the nations to work towards establishing a union framework for the coalition, originally formed in 2005. — DCN

【2020】
-U.S.N.- The United States and Canada have taken advantage of Latin America's bid for unification, and have proclaimed the birth of a new nation: the Unified Continental States (U.S.N.). The new nation will work toward eliminating the wealth gap between its people, while guaranteeing basic human rights for each of its citizens. The U.S.N. will be a democratic nation, and each former country will retain the authority to govern itself as a state. Upon making this announcement, the U.S.N. withdrew from the United Nations and submitted a motion to the UN, the E.C., and the O.C.U. proposing that Huffman Island be treated as U.S.N. territory. The creation of the U.S.N. is expected to accelerate the O.C.U.'s previously announced plan to organize itself into a union of nations. — New York Today

【The same year...】
The E.C.'s Schnecke Corporation today announced that it had succeeded in developing a working robotic joint actuator. The actuator's design is based on the twenty-year-old research of Dr. Landoldt, a professor of robotics at Germany's Wallenstein National University. Dr. Landoldt collaborated with Schnecke to develop the actuator. The company held a press conference, stating that it would make use of the actuator technology to begin producing "machines to do the same work as human beings." — JBNN

【2025】
The E.C.'s Schnecke Corporation today announced its success in the production of a prototype machine capable of humanlike bipedal locomotion. The machine, dubbed a "wanderwagen" (WAW), was five years in the making and utilizes the company's latest actuator technology. According to Schnecke, the operator of the machine can perform the equivalent work of dozens of men. Practical testing at construction sites or factories is already possible, but with the prohibitive cost of producing a single unit, cost reduction is expected to be the next challenge for Schnecke's researchers. — JBNN

世 界 観


711



Cicada II

シケイダII

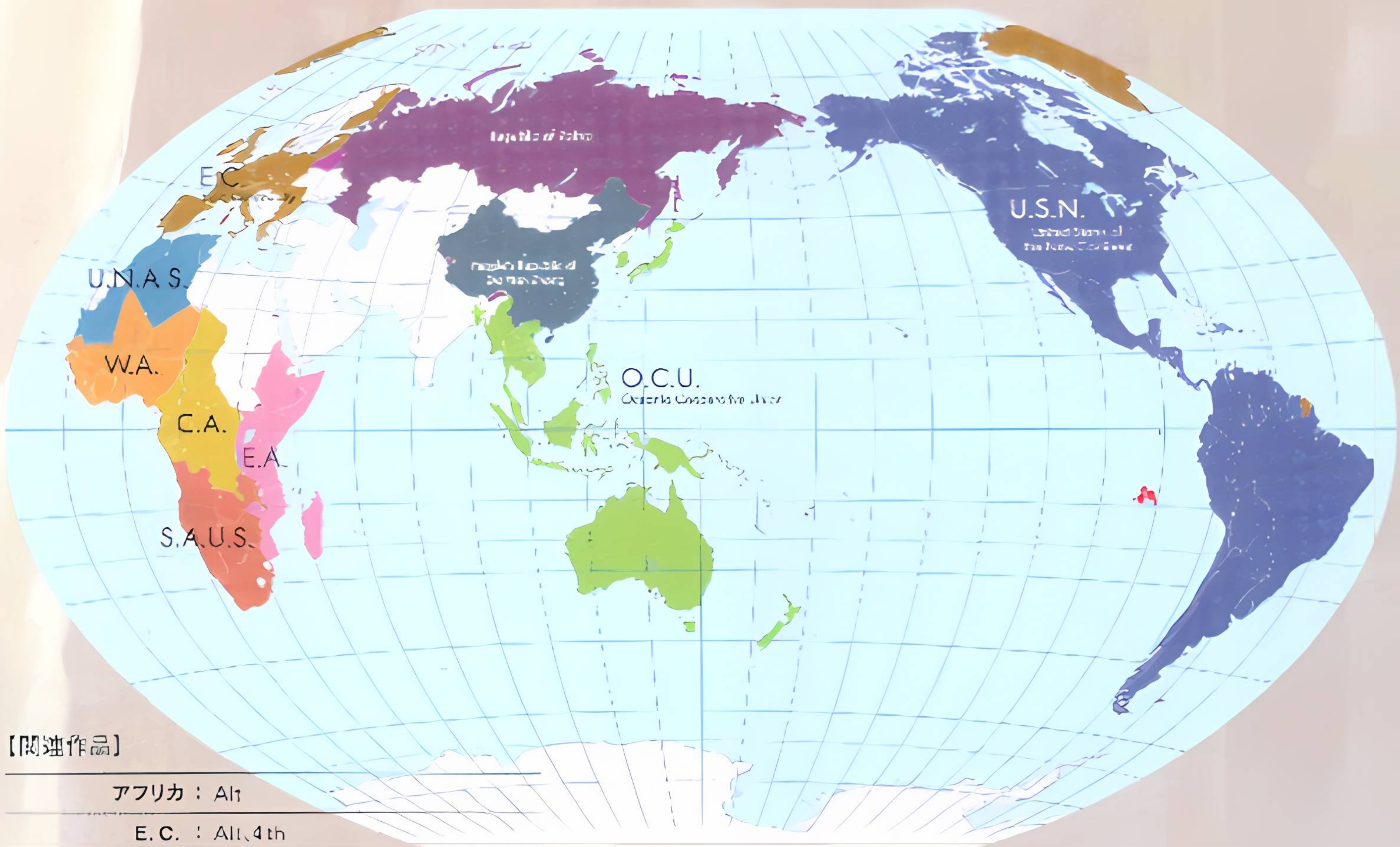
WAP SPEC —— HP:1750, Armor Type Bonus:30, Weight:460, Power:615, Speed:50km/h, Back:20km/h, Acceleration:30, Recoil Damper:48, Aiming Support:20, Stabilizing Rate:30, Turning:40, Braking Specs:160

WAP Illustration —— Komo

Background Illustration —— Kusanagi

World Historica

「フロントミッション」シリーズは「ガンハザード」を除いて全てが、共通する世界観と時間軸上でストーリーが展開されている。
作品の舞台となる年代は、Altのアフリカ紛争（2034年）から、5thのラスト（2121年）までのおよそ90年間。
ここではすべての作品を統合した歴史年表により、世界情勢の推移をまとめた。



【関連作品】

アフリカ	Alt
E.C.	Alt、4th
O.C.U.	Alt、1ST、2089、2nd、3rd、FMO、5th
U.S.N.	1ST、2089、3rd、4th、FMO、5th
ザーフトラ共和国	Alt、1ST、2089、4th、FMO
大漢中人民共和国	3rd
ハフマン島	1ST、2089、FMO、5th

世界

アフリカ
Africa

アフリカ大陸は中・北・南・東・西部の5つの地域に分けられ、2030年代にはこの地域分割をベースとした国家共同体が形成されている。1960年代から盛んになった独立運動で50を超える国が独立したが、同時に独裁政治や国家間紛争、内戦などの問題を抱えることになった。諸問題の解決や外国からの経済支配に対抗するため統合機構が発足しているが、解決への大きな進展は見られていない。2034年の大規模な紛争が、Altの舞台となる。

アフリカ統合機構[O.A.C.]
Organization of African Conglomeration

- **北アフリカ国家共同体[U.N.A.S.]** *Union of Northern African States*
- **西部アフリカ共同連合[W.A.]** *West African States Cooperative Union*
- **中部アフリカ共同体[C.A.]** *Conglomerate of Central African States*
- **東部アフリカ共同体[E.A.]** *East African Community*
- **南部アフリカ連合[S.A.U.S.]** *South African Union of States*

オシアナ共同連合
[O.C.U.] Oceania Cooperative Union

欧米からの経済関与に対抗するため、東南アジア諸国がバンコク経済圏を発足。これにオーストラリアと日本が加わり、オシアナ共同連合（O.C.U.）が誕生した。U.S.N.と世界を2分する規模の勢力となるが、加盟国間の経済格差など諸問題を抱え、独立紛争などが頻発するようになる。1STからほとんどの作品で主要国家として登場するが、それは様々な事件に、O.C.U.が関与している割合が大きいということでもある。

ニューコンチネント合衆国
[U.S.N.] United States of the New Continent

E.C.やO.C.U.発足に向けての勢力の拡大に危機感を抱いたアメリカが、カナダと手を結び北米に統合国家を設立。これに中南米諸国が合併を求め、南北アメリカ大陸を統一する巨大国家U.S.N.が誕生した。国内情勢は比較的落ち着いているが、やはり中南米諸国に残る経済格差などの問題は解決されていない。U.S.N.も1STから大半の作品に登場するが、むしろU.S.N.軍としての存在感が強く、国家自体の印象は薄い。

ユーロ・コミュニティ
[E.C.] European Community

第2次大戦後から、ヨーロッパの資源、エネルギー、経済を管理する目的で各種の共同体が発足。1967年の欧州共同体(EC)、1993年の欧州連合(E.U.)を経て、2005年に共同国家ユーロ・コミュニティ(E.C.)となった。「フロントミッション」シリーズにおける世界の歴史の中で、最も安定した共同体であり、2086年にU.S.N.と一触即発の状態となった事件（4thの舞台）以外には、大きな紛争もなく落ち着いている。

ザーフトラ共和国
Republic of Zafta

旧ソ連の国々で形成された独立国家共同体(CIS)を母体に、2015年に形成された連合国家。形骸化した国連の役割を引き継ぐと謳い、恒平和維持機構(PMO)を設立している。第2次ハフマン紛争(1ST)でPMO軍として華々しく登場するが、サカタインダストリィ事件の首謀国であることが発覚し、国際的な信用は一気に失墜。その後の作品でも国粋主義的な面が強く、詳しい情報はほとんど開示されていない。

大漢中人民共和国
People's Republic of Da Han Zhong

大漢中人民共和国となったのは2112年（3rd）。元々がO.C.U.やU.S.N.に匹敵する国力を持つ国家であり、各国の共同体化の波に屈することもなく、単一国家としての姿を貫いている。2112年に国家主席が変わり、開放政策を転換。国家を1つの全体と見なす思想を推し進めると各地で反発が強まり、反政府組織の結成など不安定な情勢を招いている。また、以前から軍事国家としての側面が強く、大規模な軍隊を有している。

ハフマン島
Huffman Island

1995年に太平洋上で隆起運動が確認された島。70年代にU.S.N.とO.C.U.による入植が始まり、約480万人が暮らしている。各国の調査で豊富な地下資源を有していることが判明しており、U.S.N.は島の地理的な面からも占有権を主張。O.C.U.はこれを認めず、2度の全面戦争を招いた。それ以降は、両国の分割統治という形に落ち着いている。

国際連合の存在と役割

第一次大戦後、アメリカの提唱により世界平和の確保、国際協力の促進などを掲げて国際連盟が発足。しかし当のアメリカは連盟に参加せず、後に日本、ドイツ、イタリアの脱退、ソ連の除名など、第2次大戦に進む中で連盟は有名無実となった(1946年に解散)。その第2次大戦を終えた後の1945年、連合国(51ヵ国)が中心となって国際連合を発足。国際的な平和と人権の維持、諸国間の友好を図り諸問題を解決していくことを目的として運動を行っていたが、2020年のU.S.N.国連脱退など、世界再編の動きの中で、世界に及ぼす力がほとんど無い組織となっている。

国際連合[UN]
United Nations

非政府組織[NGO]
Non-Governmental Organizations
民間の国際協力機関。国連憲章では、国連の活動に関連する民間団体との協力を規定している。

- **国連平和維持活動[PKO]** *United Nations Peace-Keeping Operations*
  国連総会、安全保障理事会の決議に基づき、平和維持軍の派遣や停戦監視、紛争後の民主的選挙における選挙監視などを行う。
- **国連平和維持軍[PKF]** *Peace Keeping Forces*
  受け入れ国の同意のもと、紛争の停戦や治安維持などを行う。紛争当事国に対して中立的な国で構成され、国連が指揮。

情　勢

世界情勢		・世界各国でクーデターが頻発し始める。欧米各国や日本を主体として、安定した農産物確保のためNGO（非政府組織）の経済援助（主に農産生産の安定を目的とする）が開始される	
年代		1970	1995
事件・事変	・アフリカ統一機構（OAU）が発足		・国連機が太平洋上で新島の隆起現象を確認
技術トピック			

	・世界各地で国家統合による試みが活発化。特にアフリカで顕著となる	・アジア各国に駐留している米軍が撤退開始	
2006	2007	2008	2010
・東南アジア諸国連合（ASEAN）加盟国を中心に「バンコク経済帯」成立			
			・半永久機関の実現

世界再編の動き

共同体国家の誕生

2005年にヨーロッパ諸国によるE.C.が設立されると、その後約20年の間にザーフトラ共和国、U.S.N.、O.C.U.と、共同体国家が次々に誕生。世界は大きく様変わりしていった。共同体形成のベースとなったのは、各国の経済的な結びつき。特に欧米の経済主導としていいように利用される状況から脱却するため、東南アジア諸国が結成したバンコク経済帯を核とするO.C.U.の出現は、アメリカの危機感を煽ってU.S.N.の成立へと走らせている。しかし、経済的な結束は逆に利権争いに脆く、共同体内の経済格差が加盟国間に不和の種を蒔き、各地で独立紛争や内戦を招いている。

ハフマン島の隆起

新たな戦場

1995年に国連によって隆起現象が確認され、その管理下に置かれたハフマン島は、豊かな自然と独自の生態系、豊富な地下資源に恵まれた新領域となった。2020年に成立したU.S.N.は、当初から島の領有権を主張していたが、認められていない。2065年からU.S.N.とO.C.U.による入植が開始され観光地となったが、両国の目的は地下資源の占有であり、わずか5年後には第1次ハフマン紛争が勃発している。



海底火山の噴火によるハフマン島の隆起現象（イメージ）

・バングラデシュへのNGO援助指針が、農業生産品から工業生産品へと移行し始める

1999 / **2000** / **2002** / **2005**

・国連、新島を「ハフマン島」と命名

・ヨーロッパ諸国連合によりE.C.（ユーロコミュニティ）が誕生

・霧島自動車工業（日本）創設

・ランドルト教授（ドイツ）が、アクチュエーターの新理論を発表

・「トリニダット号拿捕事件」により、オーストラリアとアメリカ合衆国の関係が急速に悪化

・オーストラリアと日本がバンコク経済圏への加盟準備開始

・アメリカ政府が、オーストラリアのバンコク経済圏参加に対し強い不快感を示す

2011 / **2012** / **2015** / **2019**

・トリニダット号拿捕事件
パナマ運河を航行中のオーストラリア籍タンカーが、停船命令を無視したとして米軍に拿捕される

・ロシアを中心としたCIS（独立国家共同体）が国家を形成、ザーフトラ共和国が誕生

・オーストラリアがバンコク経済圏への参加を正式表明。バンコク経済圏は「オシアナ共同連合（O.C.U.）」への名称変更を発表

・センダー社（E.C.イギリス）創設

トリニダット号拿捕事件 (2011)

アメリカの思惑

2011年、パナマ運河を航行中だったオーストラリア船籍のタンカー「トリニダット号」を、アメリカ海軍が拿捕するという事件が起こった。アメリカは「停船命令を無視したための措置」と説明したが、オーストラリア政府はバンコク経済圏加盟に対する圧力的行為と非難。両国間の関係は急速に悪化し、オーストラリアのバンコク経済圏加盟を後押しすることになった。



米海軍に拿捕されたトリニダット号（イメージ）

人型機動兵器への道のり

アクチュエーターの開発

世界再編が進む中で新たな軍事力として生まれ出たのが、ヴァンツァー（WAP）という人型機動兵器。E.C.ドイツのランドルト教授が開発した新たなアクチュエーターにより、「人と同じ動きをする作業機械」の実現から、その歴史をスタートしている。前身であるヴァーゲン（WAW）がシュネッケ社によって開発され、統一規格（MULS）によりコスト問題が解決されると、軍用に転じてU.S.N.やE.C.に実戦配備された。2034年のアフリカ紛争にO.C.U.が戦闘用WAW部隊を投入し、目覚しい成果を挙げると、軍用WAW開発は一気に加速。軍用統一規格（MULS-P）の採用をもってWAPの呼称となり、軍事力の主力となった。



初期型WAWの開発（PJ）

年代	2020	2021	2022
世界情勢	・U.S.N.は成立と同時に国連を脱退。国連、E.C.、O.C.U.に対し、ハフマン島の占有権を主張	・反O.C.U.運動が活発化	・U.S.N.がアジア総合の勢力を牽制する目的で、バングラデシュへの経済援助を中止
事件・事変	・アメリカ合衆国およびカナダが南米諸国を併合し、ニューコンチネント合衆国（U.S.N.）が誕生	・ヒーノトラ共和国による太平洋経済協力機構（PEKO）の設立にともない、太平洋経済圏が完成	
技術トピック			

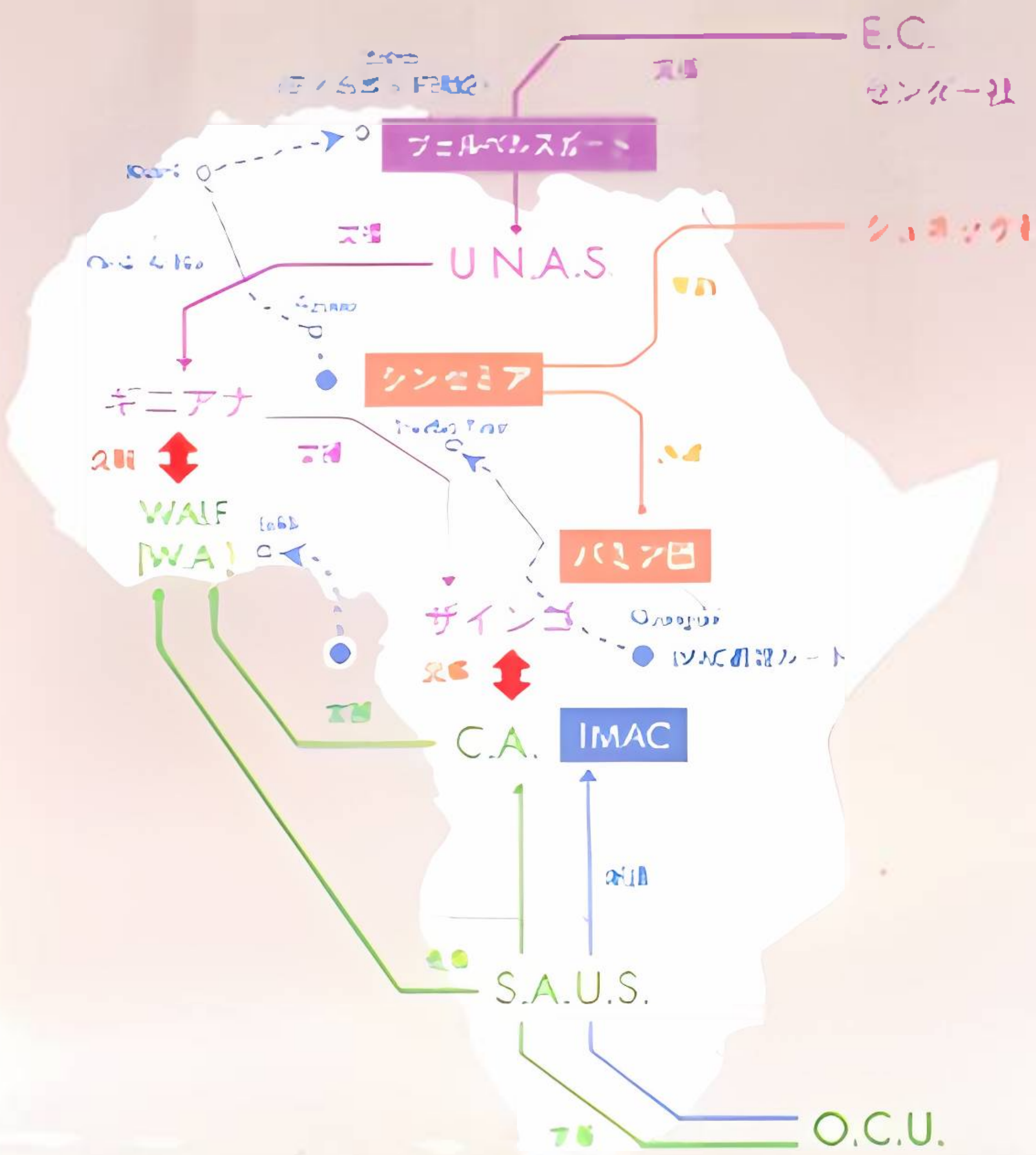
年代	2028	2029	2030	2033
事件・事変	・大韓民国がO.C.U.に加盟		・アフリカ統合機構（O.A.C.）が「アフリカ大陸共同国家計画」を発表	・西部アフリカ共同連合（W.A.）でクーデター発生、ギニアナ政権始まる（12月）
技術トピック		・シュネッケSDA社がWAWの世界統一規格「MULS」を発表 ・ハベール社（O.C.U.マレーシア）創業	・ランドルト社設立 ・ブーラヌイ共和国が国立科学研究所を設立 ・U.S.N.軍がWAWの実用試験を開始	

アフリカ紛争 (2034～2035)

関連作品：Alt

紛争の経緯（年/月/日）

2030		アフリカ統合機構（O.A.C.）が「アフリカ大陸共同国家計画」発表
2033	12	西部アフリカ共同連合（W.A.）でクーデター発生、ギニアナ共和国統合府（ギゼン万大統領）による軍事政権始まる
2034	3	中部アフリカ共同体（C.A.）でクーデターが発生し、副首大佐ザイアスが独立政府ザインゴを設立。C.A.は南部アフリカ連合（S.A.U.S.）へ支援要請
	4	S.A.U.S.からの要請を受け、O.C.U.豪州軍が新型WAW部隊IMACをC.A.へ派遣
	7	ザインゴが崩壊し、C.A.の内戦は沈静化。S.A.U.S.はギニアナ政権に反発する西アフリカ解放戦線（WALF）の支援を発表
	9	ギニアナ政権が崩壊し、W.A.がO.A.C.に復帰。ギゼン万大統領は北アフリカ国家共同体（U.N.A.S.）へ亡命（実際は既に死亡）
	10	O.A.C.がギゼン万及びギニアナ残存兵力の追討を決議し、U.N.A.S.への侵攻作戦を発令
2035	1	W.A.とU.N.A.S.が休戦、アフリカ紛争終結
	5	W.A.のエンコモ大統領が、アフリカの共同国家化を提唱



2023	2025	2026	2027
・E.C.がバングラデシュへの経済援助を中止		・O.C.U.によるバングラデシュへの経済援助が加速し、バングラデシュの工業化が急速に進む	
・O.C.U.が共同防衛部隊を組成		・O.C.U.が統合国家化を決定	
	・シュネッケ社が自己資金のみで、ヴァンダー・ヴァーゲン（WAW）の試作1号機を開発	・ディアブルアビオニクス社（以下、DA）が、シュネッケ社とWAW開発を提携	・シュネッケ&DA社の技術協力型WAW試作機が、U.S.N.軍のテストで高評価を受けるも、コスト面で商用化を見送られる

・アフリカ紛争では、中部アフリカ共同体（C.A.）をO.C.U.が、独立政府ザインゴをE.C.が支援。アフリカ再開発計画に絡む両勢力の暗闘が浮き彫りにされる

2034	2035	2040	2042
・アフリカ紛争発生 C.A.で、クーデターにより独立政府ザインゴが成立。内戦へと発展（3月）	・アフリカ紛争終結（1月） 西部アフリカ共同連合（W.A.）のエンコモ大統領が、アフリカの共同国家化を提唱（5月）		
・サカタ重工（O.C.U.日本）が開発した[illegible]の発射実験を、アデュームで実施（10月）		・シュネッケ&DA社が、民間用WAW専用の世界統一規格「MULS-P」を発表。以後、民間用WAWはヴァンダー・パンツァー（WAP）と呼称される	・O.C.U.国防軍でWAPの採用開始

第1期：ザインゴとC.A.の紛争にO.C.U.が介入

O.A.C.により各地域の共同体化が進められていたが、これに不満を抱いたC.A.陸軍大佐ザイアス・チャルマンギマが旧政府軍部による独立政府ザインゴを樹立した。ザインゴが独裁軍事政権ギニアナの援助を得て勢力を拡大すると、C.A.政府はO.C.U.とつながりを持つS.A.U.S.に協力を打診。事態を重く見たS.A.U.S.はO.C.U.に軍事援助を依頼し、これを受諾したO.C.U.国防軍は史上初となる軍用WAW中隊IMACを投入した。IMACはC.A.反撃の口火を切り、ザインゴは樹立から4カ月で崩壊。ザイアスは死亡した。

第2期：WALFがギニアナ政権を倒しO.A.C.へ復帰

ザインゴ騒乱の前年、暫定政権のまま運営されていたW.A.でギゼンガ将軍によるクーデターが起き、ギニアナ政権が誕生。ギゼンガの独裁による軍事政権となり、圧政を行っていた。C.A.に逃れた元大統領エンコモは反ギニアナを掲げ、西アフリカ解放戦線（WALF）を組織し抵抗を続けている。ギニアナがザインゴを援助していたことから、S.A.U.S.はWALFの支援を決定。IMACをWALFに派遣した。ここでもIMACが前線で活躍し、攻勢に出たWALFは首都アブジャを攻略。放送局を占拠して協力を呼びかけると各地の勢力が呼応し、西部に反政府軍団を形成した。WALFが軍事拠点であるラゴスを制圧すると、ギゼンガはU.N.A.S.へ逃亡。ギニアナ政権は崩壊し、W.A.政府が復活した。

第3期：O.A.C.（S.A.U.S.）がU.N.A.S.へ侵攻

ギゼンガの消息をめぐり、U.N.A.S.とS.A.U.S.主導のO.A.C.が対立。ギゼンガがサハラ辺境で勢力の立て直しを図っているとの情報を得て、O.A.C.は共同連合ギゼンガ追討部隊を組織。U.N.A.S.領に侵入しクチーゼを制圧した。U.N.A.S.は正規軍を本格投入して対抗したが、政府内ではE.C.寄りの方針に反発の声が高まっていた。また、O.A.C.でもS.A.U.S.の強引な姿勢に不信感が生まれ、W.A.主導に移行しつつあった。結果、2035年1月にW.A.とU.N.A.S.が停戦を締結し、紛争は終結した。

紛争総括：E.C.とO.C.U.に踊らされたアフリカ

紛争が終結すると、エンコモ大統領の共同国家宣言によるアフリカ再建運動に各共同体が賛同し、S.A.U.S.に対するO.C.U.の影響力も揺らいでいった。紛争は共同体の組織過程における必然的な事象ではあったが、E.C.やO.C.U.、ザーフトラの軍需関係者、軍需産業が紛争を焚きつけ、事を大きくした。ことにE.C.は地下人口流出計画を利用して武力支援を行い、支配力を強めようと画策。シンセミアやツェルベルスガードなどの特殊部隊を送り込んでいる。これがグスタフ・ゼルマンを呼び込み、難民を利用した非人道的な地下工場で、WAWの開発生産を行わせるに至った。また、ザーフトラで開発された粒子ビーム砲「グリシャカン・ライフル」も、ゼルマンの手で実戦投入され、O.C.U.軍部がIMACを回収任務に当たらせている。

	2045	2046	2050
世界情勢	・U.S.N.と中華人民共和国が経済協力		
事件・事変		・O.C.U.日本が、自衛隊を日本国防軍に改名。本土防衛型から反攻防衛型に移行	
技術トピック	・ヴァルダ社（O.C.U.オーストラリア）創設		・センダー社がWAP開発に着手

2071	2072	2078	2080
・核・化学兵器など環境を汚染する兵器全般の使用禁止をうたうハフマン条約の締結を受け、中国の百家主席、台湾返還と大幅な核軍縮を決定。世界的に核軍縮の流れが加速する			・バングラデシュの経済成長率が低下し、外国企業が撤退するなか、O.C.U.企業がバングラデシュから完全撤退し、失業率が急速に上昇
・O.C.U.とU.S.N.が「ハフマン条約」を締結	・PMOの介入により、第1次ハフマン紛争終結		・エストニア共和国で内戦発生 ・E.C.ドイツ陸軍がテロリスト対策特殊部隊「ブラウネーベル」を編成
		・中国と台湾を結ぶ、世界最長の海底トンネル「部台トンネル」が完成（全長224km）	・ラーブヌイ共和国が推進するイマジナリーナンバー計画により、国営研究所でリアルナンバー第1号が誕生

第1次ハフマン紛争 (2070～2072)

関連作品：5th

2大勢力の武力闘争

入植開始から5年後の2070年、O.C.U.とU.S.N.の警備隊による武力衝突が発生。U.S.N.軍のWAPによる発砲がきっかけで、O.C.U.はこれを武力行使と見なし宣戦布告と認定。U.S.N.と戦争状態に入ったと発表した。U.S.N.は操作ミスによる事故と武力行使を否定したが、O.C.U.の発表を受けて戦争状態にあることを認め、全面紛争の幕を開いた。

ハフマン条約の締結

ハフマン紛争の調停に乗り出したPMO（ザーフトラ共和国）は、両国に「戦争における兵器制限」の条約締結を提案。両国はこの提案を受けて、ハフマン島の自然環境を保護するため、核、化学兵器ならびに環境汚染の恐れがある大量破壊兵器の使用を禁止する「ハフマン条約」を制定した。

PMOの介入による見せかけの調和

2072年、PMOの調停により紛争は終結した。U.S.N.優勢での停戦はO.C.U.側の譲歩と見られ、メール河付近に国境を置きハフマン島を分割統治するという、元々O.C.U.が提案していた条件にU.S.N.が同意。以前から占有権を主張していたU.S.N.は、面目を失うことになった。停戦後も両軍は島に駐留し、緊張状態が続いている。

ハフマン島の分割統治

ハフマン島のほぼ中央を流れるメール河付近に国境を定め、西側をO.C.U.、東側をU.S.N.が領有することになった。また、国境に近いフリーダム市やベータ市近郊を、非武装の緩衝地帯としている。両軍は駐留したままにらみ合いを続けているが、民間レベルでは国境を越えて交流が盛んになり、飲食店のチェーン展開や娯楽施設の建設、映画のロケーションなど、観光地としての開発が進められた。




ハフマン紛争の始まり（5th）

- U.S.N.はO.C.U.とE.C.、国連に対し、再度ハフマン島の領有権を主張。これを警戒したO.C.U.の入植開始に懸念が広まる
- バングラデシュで、O.C.U.資本による大規模な工場建設が始まる
- ハフマン紛争による軍需景気で、バングラデシュの工業が急速に発展

2059　**2065**　**2068**　**2070**

- 2065：O.C.U.とU.S.N.がハフマン島への入植を開始
- 2070：第1次ハフマン紛争発生
  O.C.U.とU.S.N.が、互いにハフマン島の領土所有権（占有権）を主張。武力衝突に発展する
- 2059：「国家ネット法」公布。インターネットはワールドネットサービスとなり、各国政府がサーバーを管理
- 2070：坂田重工（O.C.U.日本）がWAPメーカー、ハイネマンインダストリィ社（O.C.U.オーストラリア）を買収し、サカタインダストリィを設立

- バングラデシュ政府がO.C.U.へ経済援助を要請。O.C.U.は共同体加盟を条件にこれを認可

2084　**2085**　**2086**

- 2086：ハフマン危機
  ハフマン島中央部の国境付近で、O.C.U.とU.S.N.の小規模な武力衝突が頻発する
- 2084：イマジナリーナンバー第1号誕生（ラーブヌイ共和国）

バングラデシュの浮沈

O.C.U.に翻弄される経済

2068年、バングラデシュにO.C.U.資本による工場が立ち並んだ。2年後に勃発したハフマン紛争による軍需景気で、バングラデシュの工業は大きく発展していく。だが、終戦と共に景気は下降し、2080年にはO.C.U.企業が完全撤退。国内の失業者が深刻な問題となる。政府はO.C.U.に経済援助を求め、O.C.U.は共同体加盟を条件に、援助を約束した。2094年にバングラデシュはO.C.U.に正式加盟するが、結局O.C.U.からは満足な援助を得られず、窮乏の中でクーデターの発生を招いている。

リアルナンバーとイマジナリーナンバー

遺伝子操作研究の産物たち

2030年に設立されたラーブヌイ共和国の国営科学研究所では、イマジナリーナンバー計画により遺伝子操作研究が行われてきた。これが実を結び始めたのが2080年、リアルナンバー第1号が誕生する。その4年後にはイマジナリーナンバー第1号が生み出された。この遺伝子操作研究の産物たちは、後に全世界を巻き込んで「M.I.D.A.S.事件」を引き起こす。

ハフマン危機 (2086)

関連作品：5th

互いの示威行為により紛争の火種が再燃

第1次ハフマン紛争終結から約20年、ハフマン島では目立った武力衝突もなく、人々は平和のうちに過ごしてきた。しかし、2086年にU.S.N.とO.C.U.が、互いに相手の示威行為を非難する声明を発表。U.S.N.はハフマン島の軍備増強も匂わせ、緊張が一気に高まった。幸いにも外交による解決がなされ、本格的な軍事行動にまでは至らなかったが、両軍の小競り合いは慢性化しており、結局は2090年の第2次ハフマン紛争勃発に繋がっている。第2次紛争の裏では「サカタインダストリィ事件」が進行していたことから、この事件も同事件に関係していると思われる。



PKFによる市民暴動の鎮圧（5th）

	2088	2089
世界情勢		・U.S.N.、O.C.U.ともにハフマン島に駐留する軍備力を増強。ハフマン危機から続く緊張が一層高まる
年代	2088	2089
事件・事変	・U.S.N.公安委員会が、公共投資関係者の非公式な訪問実態を国会に報告 ・O.C.U.軍が太平洋上で、大規模な軍事演習を実行	・ハフマン島でVampire's（吸血部隊）による兵士誘拐が多発。U.S.N.軍の傭兵部隊がVampire's討伐任務に当たる
技術トピック		・とある企業によるパペット・ソルジャー・プランの研究が進行。各国兵隊員が次々戦死扱いされる

吸血部隊の暗躍（2089～2090）

関連作品：2089

事件の経緯（年/月/日）

年	月/日	事件
2089		ファルコン司令の指揮監督下で、新たな傭兵部隊が組織される。技能テストによるメンバー選定後、輸送部隊護衛、工場施設奪回、敵戦略調査団護衛などの任務に就く
		製造所の巡視に向かったバギー（傭兵）が行方不明となる。翌日、ベセタ郊外の森で負傷して発見されるが、黒いWAPに襲撃されたと言い残して死亡
		ウェイン山中にO.C.U.軍をバックアップしていると目される企業の輸送ヘリが墜落。傭兵部隊が積荷のコンテナを回収
		フリーダム市やベセタ付近の激戦地帯で、他の傭兵部隊が消息を絶つ事件が相次ぐ
		傭兵部隊がケディンズ密林地帯で交戦中の友軍部隊を救出中、黒い特殊WAPを駆る部隊に遭遇する
		ロクスタ砂漠で謎の部隊と交戦し、敵側の特殊WAPを撃破。確保した命令書から、生体兵器開発を行う企業が組織した部隊と推測される
		特務部隊ガーゴイルズを囮とした黒いWAP部隊の誘引作戦を行うが、情報漏洩によりガーゴイルズは全滅。部隊の生存者は捕虜となる
		ガーゴイルズ救出作戦を実行し数名の捕虜を救出するも、同部隊長フェイスレスは死亡。彼の手記から、黒いWAP部隊がVampire'sという、大手兵器メーカーの私設部隊であり、生体兵器開発のために、兵士や兵士の死体を収集していることが明らかとなる
		報告を受けた軍上層部はVampire'sの存在を認め、傭兵部隊を「対吸血部隊」として正式に契約。傭兵部隊は敵前線基地を奪取し、内通者ダークナイトと接触
		ウェイン山系の入口にあるVampire's本拠地を攻撃
		グレイコック要塞の戦いで、傭兵部隊との交戦によりVampire'sを指揮していたリッチが死亡。Vampire'sは事実上、壊滅
2090		Vampire's壊滅により、傭兵部隊は特別部隊としての契約を解かれ、通常任務に戻る。ファルコン司令は調査データを陸軍情報局に提出
		Vampire'sの残党を追撃中、同組織に所属していたアイシャ博士を保護
		フリーダム空港で、アイシャ博士が謎の組織に拉致される。他の元Vampire's所属研究員も同組織に確保されていることが判明し、傭兵部隊が救出任務に就く
		アイシャ博士の救出に成功し、Vampire'sの研究を受け継ぐ研究組織の存在が判明（コードネーム：B組織）
		傭兵部隊がB組織の研究施設を制圧した際、所属不明部隊と交戦。なお捕虜は自殺し、彼らからの情報は得られず
		傭兵部隊がラーカス地区で、B組織の研究施設と思しき工場へ潜入。工場内部の撮影に成功（写真は公表されず）
		傭兵部隊がB組織の関連拠点を襲撃し、実験体を破壊。アイシャ博士が同施設の研究員を発見し、全員を確保 （数日後にラーカス事件発生）
	6/4	第2次ハフマン紛争発生 傭兵部隊がO.C.U.軍WAP12機を数分で撃破させる 傭兵部隊メンバー全員が、特務部隊デルタへ吸収編入

パペット・ソルジャー・プラン

この事件の裏で行われていた研究は、脳に特殊な改造を施したWAPパイロットを生体兵器としてコントロールする「パペット・ソルジャー・プラン」というものだった。施術された兵士は闘争本能、運動能力、反射神経のみを強化され、人格を失くして命令どおりに戦闘するだけの兵器と化す。このプランのマテリアルには瀕死（もしくは死亡直後）の兵士が必要で、捕らえた兵士に拷問を加え、瀕死の状態にしてから施術することもあった。

サカタインダストリィ事件の前兆

Vampire'sを率いていた企業が行っていた研究は完成することなく壊滅するが、パペット・ソルジャー・プランの理論と技術はU.S.N.軍の特務機関ニルバーナに受け継がれ、パイロットの脳とWAPの制御システムを直結するB.D.計画の研究開発に転用された。Vampire'sのスポンサーとなっていたこの企業は明確にされていないが、研究内容と壊滅後の経緯から、サカタインダストリィ社か、これに関連する企業であると思われる。


WAP部隊の空挺降下（1ST）


巡航ミサイル（5th）


ベセタ、ベルチカ防衛戦（5th）


停戦命令（5th）

2090

・U.S.N.軍の特殊部隊ブラックハウンドが、反政府組織「自由の民」の拠点（アンデス山脈）を急襲
・第2次ハフマン紛争勃発
ハフマン会議から一触即発状態となっていたO.C.U.とU.S.N.が、「ラーカス事件」を契機に全面戦争へ突入

第2次ハフマン紛争（2090～2091）

関連作品：1ST　FMO　5th

紛争の経緯（年/月/日）

2090	6/3	ラーカス事件発生 U.S.N.領ラーカス地区で軍関連の工場が爆発
	6/4	U.S.N.は工場爆破事件をO.C.U.軍WAP部隊による侵略行為と発表し、O.C.U.に対し宣戦布告
	6/10	U.S.N.軍がWAPの空挺降下によりフリーダム市を制圧
	6/21	U.S.N.軍の巡航ミサイルによる爆撃で、ラークバレーが消滅
2091		PMOが調停のためハフマン島に上陸
		U.S.N.軍がグレイロックを爆撃し、O.C.U.軍施設を破壊
	7/30	O.C.U.軍がフリーダムへの侵攻を決定
	8/2	O.C.U.軍がフリーダム市を奪還
	8/4	O.C.U.軍がベセタ、ベルチカを制圧
	8/9	O.C.U.軍のイーグルティアズ作戦発動、モーガン要塞を攻略し、フォートモーナスを制圧。PMOの介入により、同日に両軍から停戦命令が発令され、第2次ハフマン紛争終結



ラーカス事件～フリーダム陥落

2090年6月3日、U.S.N.領ラーカス地区にある工場が爆発を起こし、民間人を含む62名の死者を出した。現場ではO.C.U.軍のWAP部隊とU.S.N.軍の部隊が交戦しており、U.S.N.はO.C.U.の侵略行為と発表。O.C.U.に対し宣戦すると、国境付近に軍を展開した。O.C.U.も即座に対応して戦闘準備に入るが、宣戦から6日後の6月10日、U.S.N.軍は大規模なWAP部隊の空挺降下作戦により、電撃的にフリーダム市を制圧。O.C.U.領侵攻の足掛かりとすることに成功した。

ラークバレー爆撃～膠着状態

フリーダムに前線基地を置いたU.S.N.軍だが、付近のO.C.U.軍拠点を制圧する以外に、積極的な攻勢には出なかった。O.C.U.軍も戦力の立て直しを図り、両軍はにらみ合いの状態で動きを止める。6月21日、U.S.N.軍は巡航ミサイルを使い、ロクスタ砂漠の小都市ラークバレーを予告なしに爆撃。避難していなかった住民が犠牲となった。U.S.N.軍は、爆撃目標はO.C.U.軍の補給基地だったと主張し、犠牲となった民間人は非処協員と発表している。

フリーダム奪還～ベルチカ奇襲作戦

フリーダム陥落後、両軍のにらみ合いはおよそ1年に及んだ。2091年7月30日、O.C.U.軍はフリーダム奪還作戦を開始。傭兵部隊キャニオンクロウを陽動に使い敵陣を撹乱すると、8月2日に大規模な空爆を敢行し、フリーダムを制圧した。O.C.U.軍はその勢いでベセタへ進軍。U.S.N.軍の迅速な増援を予測し、別働隊をベルチカの急襲に向かわせる。ベルチカ陥落の報を受けたベセタのU.S.N.軍は、フォートモーナスまで撤退した。

イーグルティアズ作戦～紛争終結

ベセタ、ベルチカを陥落させたO.C.U.軍は、U.S.N.軍の本拠地であるフォートモーナスの攻略作戦「イーグルティアズ（鷲の涙）」を開始。途中には「ランド・デストロイヤー」の異名をとる難攻不落のモーガン要塞がそびえており、かなりの苦戦を強いられたが、キャニオンクロウの活躍により要塞の制圧に成功する。フォートモーナスでも頑固な抵抗に遭い、両軍の消耗戦が続いたが、両政府がPMOの調停に同意したため、8月9日に停戦命令が発令された。

	2091	2092
世界情勢		・第2次ハフマン紛争におけるサカタインダストリィ事件の存在が明るみに出たことで、世界的に兵器完全の動きが活発になる
年代	2091	2092
事件・事変	・FMOの介入により、第2次ハフマン紛争終結(6月) ・U.S.N.軍空母サンタバーバラ爆撃事件発生(10月)	・ハフマン島南方のコンプリバース島で大規模な爆発。テロ組織「ハフマンの魂」の集団自決と伝えられる(2月) ・ハフマン紛争の真相(サカタインダストリィ事件)を暴露した記事がデイリーフリーダム紙の1面を飾る(8月)
技術トピック		・サカタインダストリィ社の坂田玲二会長、洋一社長が、ハフマン島で相次いで死亡 ・ジェイドメタル社がライマン社(E.C.イギリス)を買収し、ジェイドメタル-ライマン社に改名 ・インターゲーン社(E.C.ドイツ)が倒産

サカタインダストリィ事件 (207?~2091)

関連作品:1ST　2089　FMO　5th

事件の経緯(年/月/日)

年	月/日	内容
207?		ザーフトラ共和国主導のもと、O.C.U.、U.S.N.各国が共同し「メタルワーカープロジェクト」始動。サカタインダストリィが生体コンピュータ「B.D.(Biocerebral Device)」の開発に着手
		U.S.N.がハフマン島に陸軍兵器開発特務機関「ニルバーナ」を設置(非公式)。B.D.搭載WAP(レイブン)の研究開発を開始。ザーフトラ共和国から派遣されていたドリスコル大尉が同機関を指揮
		ドミトーリ公社(ザーフトラ共和国)とサカタインダストリィが、ハフマン島各地に医療施設・工場に偽装したB.D.研究開発工場を設置。ニルバーナ機関の管理下に置かれる
		ザーフトラ共和国より、脳神経学のエキスパートであるアイシャ博士をハフマン島に派遣。O.C.U.医学研究者のミゲット・ブラウン博士らと共に、PSP(Puppet Soldier Plan)の研究を進行
		O.C.U.がニューミルガンに、U.S.N.がソレイトに、B.D.マテリアルの確保・育成を目的とした孤児院を開設
		O.C.U.軍が独立特殊機関Iron Heartsを、U.S.N.軍がProud Eaglesを設立。B.D.搭載機の開発、B.D.マテリアルの確保と訓練を主目的とする
		O.C.U.軍クーリー・B・オルソン大佐指揮、トーマス・デフォー監修下で、B.D.マテリアル候補として特殊部隊Chaos Owlsが結成される
2088		U.S.N.公安委員会が、公共投資関係の非公式な軍用支援(新兵器開発機関へ)を議会に報告。U.S.N.政府は兵器開発分野に関する民間機関への資金援助と説明
2089		サカタインダストリィが坂田白次による傭兵部隊Vampiresを組織し、ハフマン島でB.D.マテリアルの収集を開始。PSP実験機(Phantom X-00/Y-00)が実戦的に運用される
2090		U.S.N.正規の傭兵組織によりVampiresは壊滅。PSP研究組織は壊滅を装い、研究員をニルバーナ機関に移籍。ブラウン博士は脱走、アイシャ博士はU.S.N.陸軍研究所が保護
	6/3	ニルバーナ機関の施設で、B.D.実験機(Type 80X)2機が暴走
	6/5	O.C.U.軍がラーカス地区に偵察部隊を派遣(ラーカス事件)。ドリスコル(Type 11DSに搭乗)率いるニルバーナ部隊が、カレン・ミューアをB型マテリアルとして確保
	6/21	マリア・パレデス(ニルバーナ機関)がB.D.マテリアル受け取りのため、ラークバレーでO.C.U.軍部隊と接触するが、リンクス小隊に発見されマテリアルを放棄。その後、U.S.N.軍ウインガー准将の指示でラークバレーを爆撃(マテリアル焼失)
2091		所属不明の量子兵器部隊によるWAPパイロットの拉致が頻発。政府は民間部の伝統的防衛で保護された数名を除き、民間の捕虜収容所へ送られる途中で殺害され全員死亡
		O.C.U.軍フレイクウッド准将の管理下で、オルソン大佐指揮による特殊部隊キャニオンクロウを編成。隊長のロイド・クライブ以下、初期メンバーは全てB.D.マテリアルとして選出された
		O.C.U.軍のIron Hearts、U.S.N.軍のProud Eaglesで、支局拠点のためパイロット選定試験を実施(B.D.マテリアルの確保)
		ニルバーナ部隊がグレイコックを襲撃。カレンを含むB.D.マテリアルをO.C.U.軍病院より救出し、訓練施設の小型病院を爆破
		同軍が、フリーダム攻防戦にB型デバイス搭載機の大量投入を計画。O.C.U.軍はニューミルガン孤児院のB.D.マテリアルをグレイコック軍病院に移送中、U.S.N.軍ではソレイト孤児院からニルバーナ機関へ移送中に、反乱軍の襲撃を受けて輸送隊は壊滅。マテリアルは両軍の独立特殊機関部隊が回収するが、両部隊とも帰還命令を無視して逃亡
		同軍の独立特殊機関部隊が正規軍の追撃を受けて壊滅。マテリアルは何者かの手引きにより全員、島外へ逃亡した
	8/4	O.C.U.軍の攻撃を受けたベルチカにおいて、ロラン・コノリーがB.D.実験機(Type 90)で出撃するが、機体の暴走により死亡。その後、リンクス小隊(U.S.N.軍)がニルバーナ機関のギルモア博士を捕獲。機関を壊滅させるためフォートモーナスへ向かう
		U.S.N.軍がS型デバイス搭載大型WAPレイブン(Type 11)を実戦投入するが、ベセタ、ベルチカ攻防戦時に大破
		フォートモーナス港でリンクス小隊とニルバーナ部隊が交戦。ニルバーナ部隊は、サカタインダストリィ社製のS型デバイス搭載大型WAPシーキング(Type 000S)を実戦投入。リンクス小隊はウインガー准将直属の部隊に拘束される(後に脱走)
		ニルバーナ機関からセン・イーヒンが脱走

・O.C.U.とU.S.N.が、第2次ハフマン紛争においてサカタインダストリィ事件へ関与したことを認める。ザーフトラ共和国は関与を認めず、大統領辞任
・E.C.各国軍が合意し、WAP技術研究を行う機関の設立準備が始まる

2093

・ガボン（アフリカ）で内戦発生

・O.C.U.日本で、洋上浮遊都市が完成
・コラン・クラムスコイ博士（ラーブヌイ共和国）が、原子核からのエネルギー抽出理論を発表
・センダー社が「グランドガンポート構想」を受け、大型機動兵器の開発を開始

2094

・U.S.N.軍第11特殊航空部隊が、O.C.U.オリバス（フェニックス島）のミサイル施設を空爆（10月）
・バングラデシュがO.C.U.に正式加盟、「アロルデシュ人民共和国」に改名

・霧島重工（O.C.U.日本）が、指揮専用の小型制御ユニット「支援ポッド」を発表
・サカタインダストリィが解体。WAP製造部門、開発部門がイグチ社（O.C.U.日本）に買収される
・インターゲーンが脳波制御装置を完成

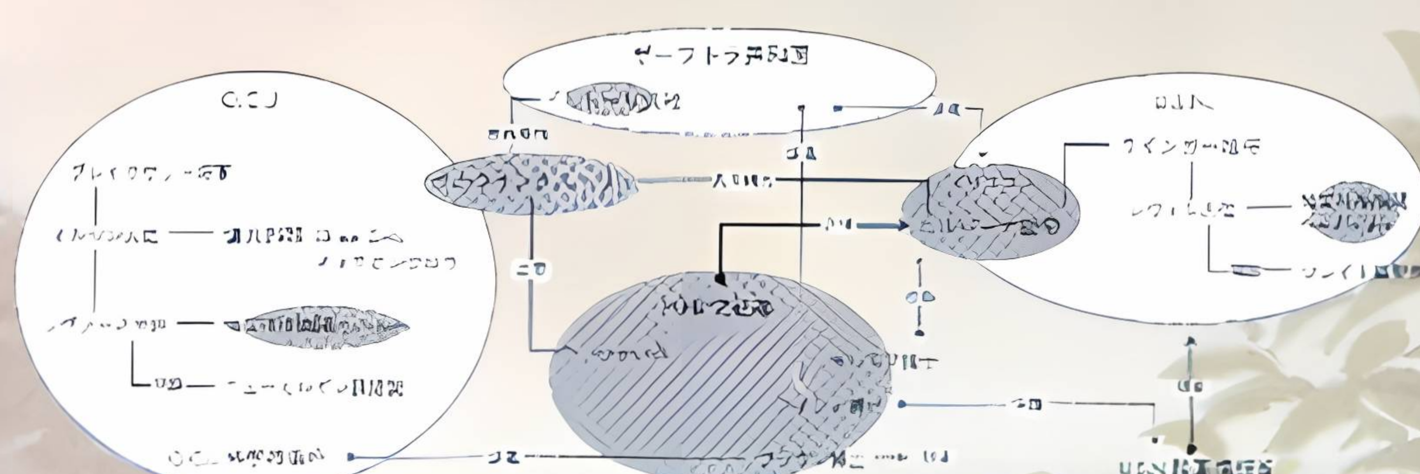
	6/9	サカタインダストリィがB.D.実験機（Type 90）3機をニルバーナ機関へ納入。モーガン要塞に配備されるが、全て撃墜される
	8/9	U.S.N.軍のフォートモーナス防衛部隊にS型シーテングが配備される（パイロットは「地獄の壁」隊長のグリーグ・デミトーリアス）。同日、第2次ハフマン紛争が終結
		キャニオンクロウが民間の整備施設でブラウン博士と接触
2091		キャニオンクロウがフォートモーナス北部にあるニルバーナ機関の工場へ侵入。ニルバーナ部隊と交戦し、ドリスコル機を撃破
		ドリスコル機にカレンデバイス（S-BD 6KG）が搭載される
		ラーカス特区工場跡地で、キャニオンクロウとニルバーナ部隊が交戦。奪機が撃墜され、ドリスコルが重傷を負う。カレンデバイスをキャニオンクロウが回収し、ロイド機に搭載
		ニルバーナ機関が拠点を放棄し、アポルデの廃ホテルへ移設
		元リンクス小隊がアポルデのニルバーナ拠点を急襲するが、ウインガー准将が研究資料などを空母サンタバーバラへ移送
		アポルデからコングリバース島に移送されたドリスコルに、S型デバイスへの脳移植手術が施される
	10/30	フォートモーナス沖で、U.S.N.軍空母サンタバーバラを元リンクス小隊が襲撃。B型レイブン3機を撃破。ウインガー准将は艦を撃沈させるが、身柄を陸軍情報局に拘束される
2092	2	ルービディス港でPMOとキャニオンクロウが交戦し、オルソン大佐が死亡。その後、坂田社長が会社を放棄し逃亡
	2	コングリバース島の地下工場で、キャニオンクロウがニルバーナ部隊と交戦（坂田社長が死亡）。S型デバイス搭載大型WAPミール・オルディン（デバイスはドリスコル）を撃破し、工場を爆破

B.D.研究開発に携わっていた組織

B.D.はサカタインダストリィが開発した生体コンピュータだが、その理論はザーフトラ共和国からもたらされた。サカタインダストリィ事件では、ザーフトラを首謀者としてO.C.U.、U.S.N.の主に軍部が計画を主導。U.S.N.軍のニルバーナ機関が主要な研究組織で、サカタインダストリィとドミトーリ公社が、関係企業として名が挙がっている。他にもサカタ出資と思われる独自の研究組織Vampiro'sや、孤児院を併設した両国の独立特務機関など、B.D.に関わる組織は意外に多い。

事件の終結～B.D.技術の行方

紛争終結の翌年、キャニオンクロウに従軍していた記者により、サカタインダストリィ事件が明るみに出される。これは世界的に反響を呼び、真実を追究する動きが活発化していった。そして2094年、O.C.U.とU.S.N.が公式に事件への関与を認め、同年、サカタインダストリィ社は解体。ザーフトラ共和国は頑なに関与を否定したが、大統領が辞任に追い込まれている。B.D.は非人道的と非難を浴びたが、元は脳の寄生や義肢開発などに関わる研究であり、軍事目的の生体コンピュータ開発は永久凍結とされたが、医療分野ではB.D.の技術や理論が効果的に利用されている。



世界情勢

年代	*2095*
事件・事変	・カスピ海沖海上の海底資源採掘施設を、テロ集団「ホークス」が占拠。U.S.N.軍と協軍が合同鎮圧作戦を実施（10月）
技術トピック	・レオノーラエンタープライズ社（O.C.U.オーストラリア）が、[illegible]と支援ポッドの技術提携を発表



海上リグ（5th）

E.C.事変 (2096)

関連作品：4th

事件の経緯（年/月/日）

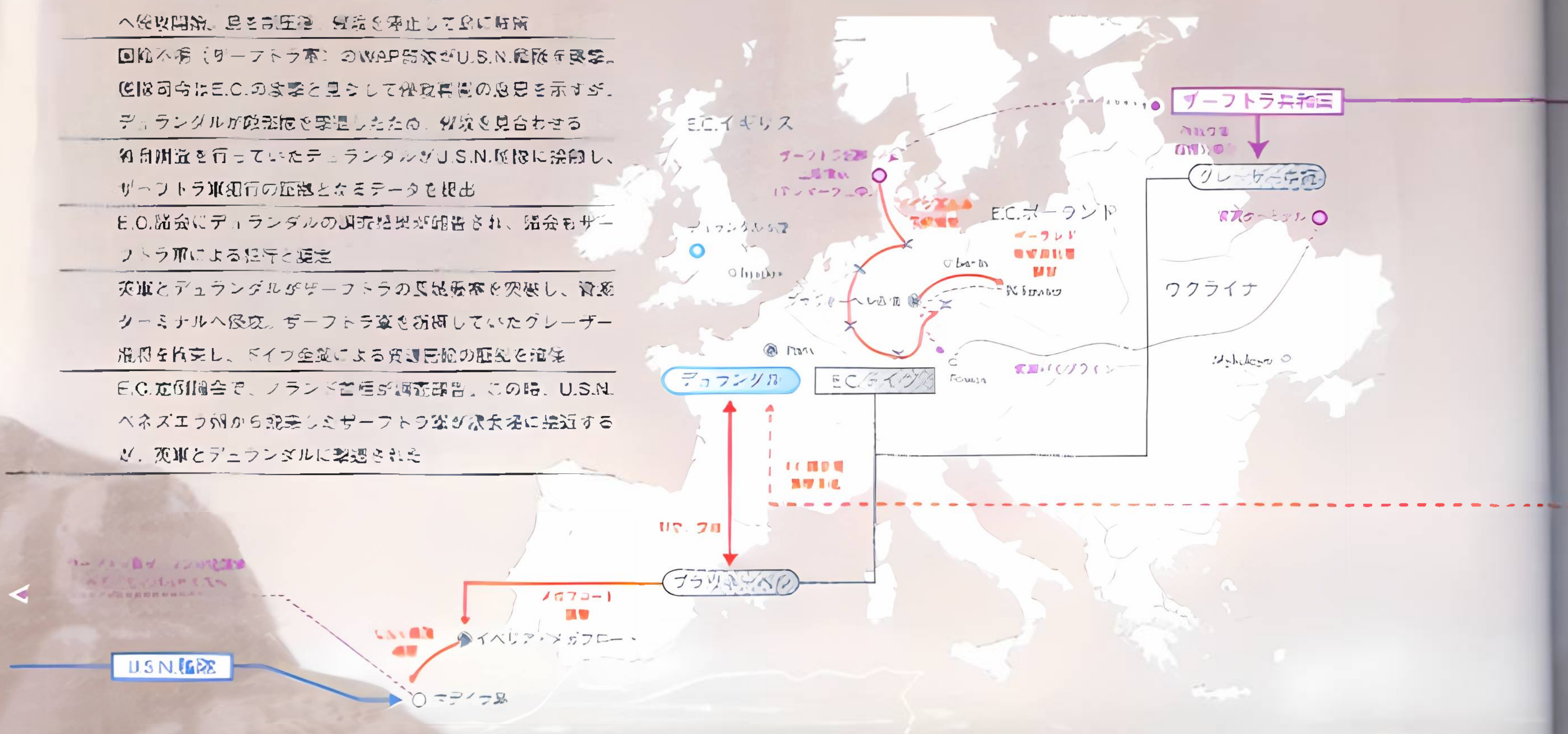
2096	E.C.ドイツ軍基地5カ所が、国籍不明（ザーフトラ軍）のWAP部隊に制圧され壊滅
	E.C.ポーランド資源貯蔵基地を国籍不明（ザーフトラ軍）のWAP部隊が襲撃。2年間の蓄積備蓄により、E.C.に資源危機
	事件を調査したE.C.ドイツ軍准将グレーザーは、E.C.議会にU.S.N.軍による犯行と報告。議会はこれを公表し抗議するが、U.S.N.は事実無根として全面否定
	強硬なE.C.に対し、U.S.N.は艦隊をマデイラ島に接近させて示威行為に出る。E.C.は連合部隊の派遣を決定
	マデイラ島への支援として派遣されたブラウネーベルが、E.C.軍のイベリア・メガフロートを占拠。同基地より、U.S.N.艦隊に向けて巡航ミサイルを発射
	ミサイル攻撃を受けたU.S.N.艦隊が、報復としてマデイラ島へ総攻撃開始。島を制圧後、戦線を停止して島に駐留
	国籍不明（ザーフトラ軍）のWAP部隊がU.S.N.艦隊を襲撃。艦隊司令はE.C.の攻撃と見なして報復再開の意思を示すが、デュランダルが調査報告を提出したため、攻撃を見合わせる
	独自調査を行っていたデュランダルがU.S.N.艦隊に接触し、ザーフトラ軍犯行の証拠となるデータを提出
	E.C.議会にデュランダルの調査結果が報告され、議会もザーフトラ軍による犯行と断定
	米軍とデュランダルがザーフトラの兵站基地を攻撃し、資源ターミナルへ侵攻。ザーフトラ軍を指揮していたグレーザー准将を拘束し、ドイツ全域による資源搬出の証拠を確保
	E.C.定例議会で、ノランド首相が調査報告。この時、U.S.N.ベネズエラ州から発進したザーフトラ軍が米本土に接近するが、米軍とデュランダルに撃退された

ザーフトラ共和国とE.C.ドイツの共謀

E.C.を見舞った一連の事件は、ザーフトラ共和国からE.C.ドイツに送り込まれたスパイ（ブラウネーベル隊長ヴァグナー）の画策による。ザーフトラ部隊はブラウネーベルを隠れ蓑に利用し、E.C.各地に出撃。ヴァグナーが誘引したドイツ陸軍准将グレーザーが、作戦の立案と実働部隊の指揮を行った。

デュランダルによる調査

ザーフトラ主犯の真相を暴いたのは、事件と同年に設立された技術研究機関デュランダルの1チーム。本来は事件捜査や戦闘行為などの権限は持たず、強引かつ独断的な行動がE.C.議会に不信感を与えたものの、結果的にE.C.の危機を救った功績から、連邦法に抵触する行為も不問とされた。国家主義に囚われない立場が、功を奏したともいえるだろう。



・ザーフトラ共和国は近年、経済が低迷。経済回復のためE.C.への資源輸出再開を目論み、一連の民族紛争を起こしてE.C.に資源転換を狙いた。一方でU.S.N.ベネズエラ州の独立運動に加担したが、これはE.C.とU.S.N.の関係悪化を図る策略の一環で、独立支援が主目的ではなかった

2096

・E.C.海上新技術研究機関「テ・ラングル」設立
・ザーフトラ軍によるE.C.ドイツ軍基地、E.C.ポーランド資源化学関連施設事件発生
・U.S.N.陸軍がE.C.領マデイラ諸島を占拠
・ザーフトラ軍によるE.C.議会爆破未遂事件発生


マデイラ島防衛（4th）


E.C.議会爆破事件（4th）

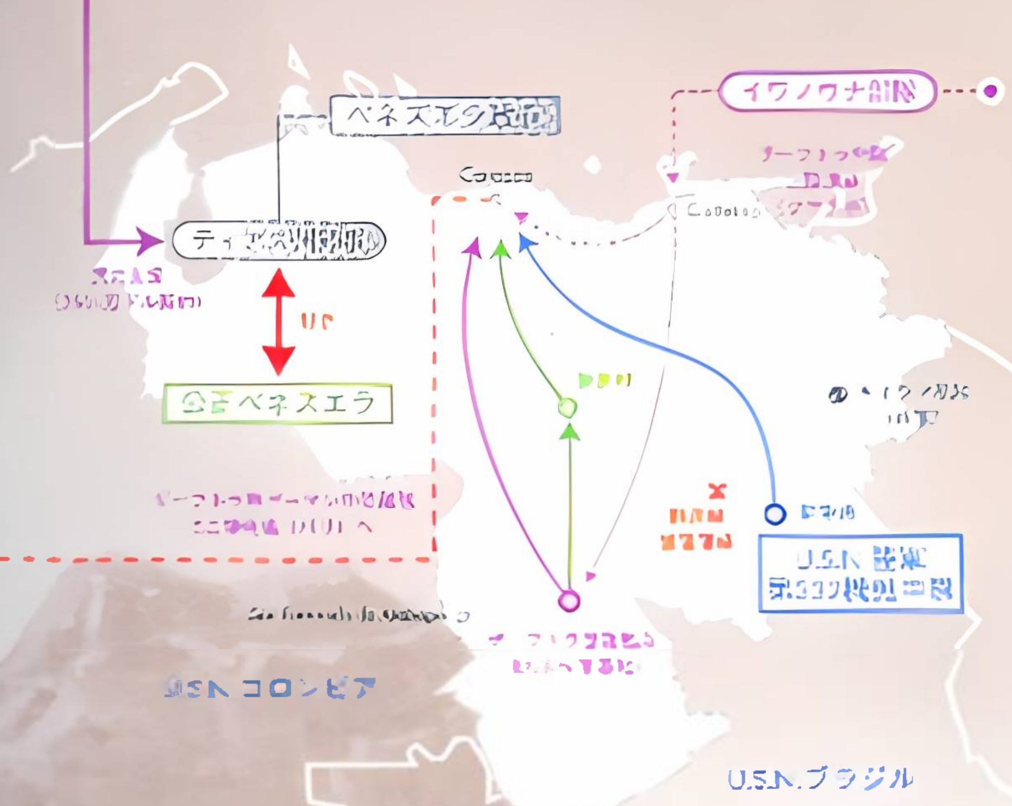
・U.S.N.ベネズエラ州が独立を宣言。U.S.N.軍が制圧部隊を派遣
・U.S.N.ベネズエラ州で反政府組織「公正ベネズエラ」が政権を奪取。独立を撤回

U.S.N.ベネズエラ政変（2096）

関連作品：4th

事件の経緯（年/月/日）

2096	U.S.N.ベネズエラ州政府が独立を宣言し、外国との国境を封鎖。制圧のため、U.S.N.陸軍機甲師団が派遣される
	U.S.N.軍がカラカスへ侵攻するも、州軍（ザーフトラ軍）に防衛される。この時、混乱に乗じて反政府組織「公正ベネズエラ」が州知事の身柄を確保（公表はされず）
	ベネズエラ州政府から徹底抗戦の声明が出される（ザーフトラ軍による偽装工作）
	公正ベネズエラがカラカスに突入し、州軍と交戦。この時、拘束されていた州知事が州軍に停戦命令を示し、州軍はカラカスから撤退
	州知事がテレビ演説を行い、独立宣言を撤回。自身の辞任と、政権を公正ベネズエラに移譲することを発表
	公正ベネズエラはU.S.N.軍に抗戦の意思が無いことを示す。U.S.N.軍もこれに応じ、カラカス侵攻を中止
	潜伏していたザーフトラ部隊がベネズエラ州を脱出。E.C.議会場を襲撃するが、米軍とテ・ランダルの守備隊が迎撃



U.S.N.ベネズエラ州の窮乏

U.S.N.成立後も満足な経済援助は行われず、中南米地区には困窮する国（州）が多い。ベネズエラ州もそうした州の1つで、独立運動も中央政府の圧政から州民を救うためというのが建前になっている。しかし実際は州知事ディアスが私腹を肥やすための圧政をしいており、U.S.N.に私財を没収されるのを恐れての独立運動と噂され、州民の支持は著しく低い。

利用された政変

州知事が独立運動に踏み切ったのは、ザーフトラ共和国による武力支援が確約されていたため。ザーフトラは2500万ドルと引き換えに、大型機動兵器を含む戦闘部隊（イワノヴナ大佐指揮）をベネズエラ州に派遣した。しかしこれは、E.C.とU.S.N.の関係悪化を目論むザーフトラ（グレーザー）の計画の一部であり、独立を支援する意図はなかった。

孤立したザーフトラ共和国の実情と陰謀

E.C.はかつて、資源供給をザーフトラ共和国とU.S.N.からの輸入に頼っていたが、ポーランドに資源地帯が発見されてからは、資源輸入を停止している。これがザーフトラ共和国の経済悪化に拍車をかけ、大きな痛手となった。ザーフトラはE.C.の資源採掘拠点を破壊し、もう一方の資源供給源であるU.S.N.との関係を悪化させることで、E.C.に資源輸入を再開させることを計画した。グレーザーの自己理念で、計画はE.C.とU.S.N.の開戦に比重が移っていったが、ザーフトラに利を生むことに変わりはなかった。

E.C.事変の実動部隊となったドイツ軍の特殊部隊ブラウネーベルは、隊長のヴァグナーをはじめ数人が、ザーフトラのスパイ（死亡した本人との入れ替わり）だった。謎が多いのが特徴で、高度な戦闘能力、冷酷かつ残虐、合理主義的なイメージは、後のイマジナリーナンバーを連想させる。B.D.につながる脳神経学の研究や、ラーブヌイ共和国で進められている遺伝子操作に類する人間改造技術は、ザーフトラの影の一面でもある。

世界情勢	・カンボジアとラオスの独立運動にU.S.N.が加担したことで、インドシナ半島でハフマン紛争以来となる大規模な戦闘が散発的に行われる
年代	*2097*
事件・事変	・インドシナ半島紛争勃発 カンボジアとラオスが独立同盟宣言。O.C.U.がこれを拒否し、経済制裁を発動したことで紛争へ発展（5月） ・O.C.U.が、O.C.U.アロルデシュの海運会社「バーグ物流」を非合法での武器取引容疑で強制捜索
技術トピック	

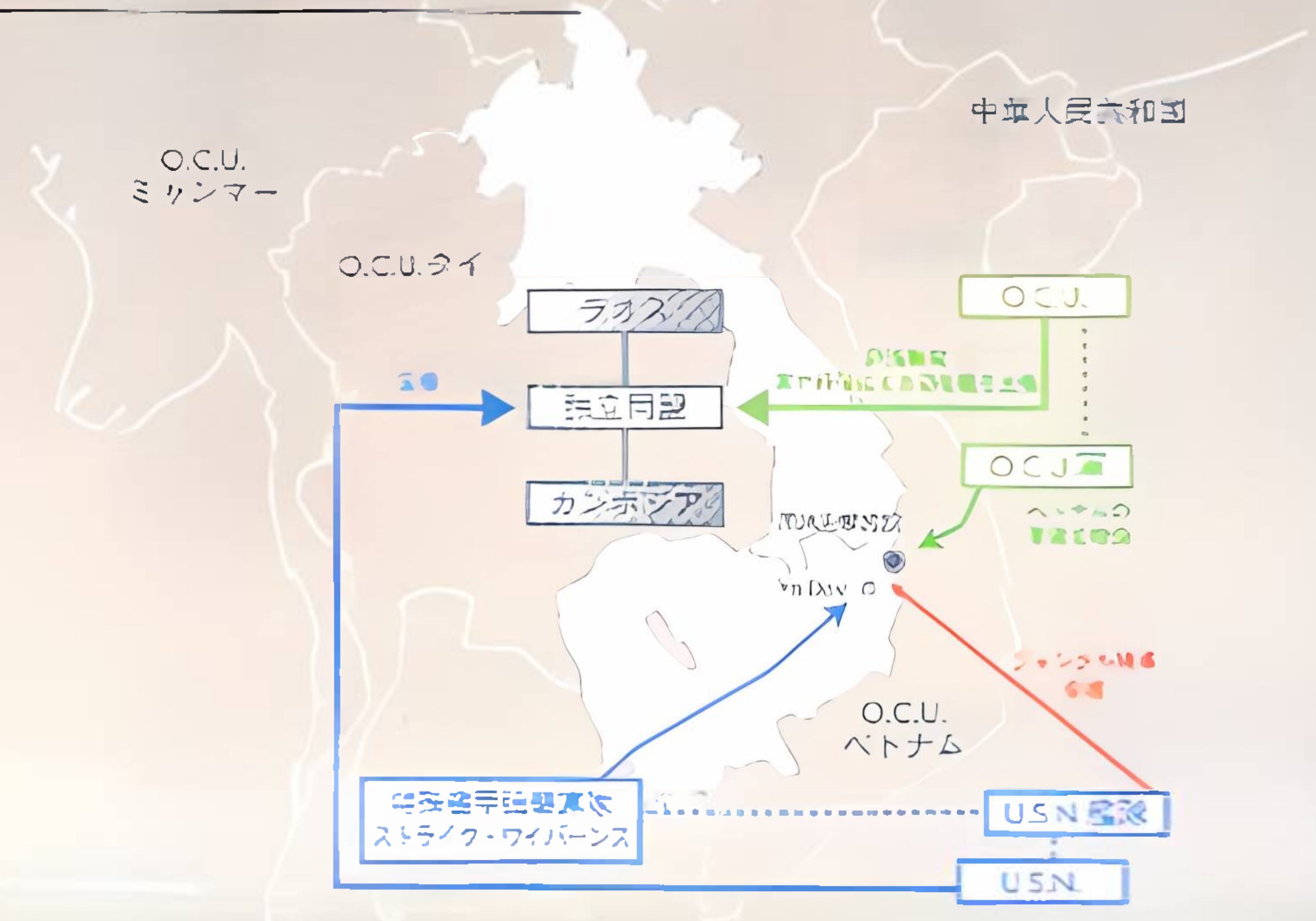

カンボジア州の戦闘（5th）

インドシナ半島紛争（2097）

関連作品：5th

紛争の経緯（年/月/日）

2097	5	O.C.U.カンボジアとO.C.U.ラオスが独立同盟を結成し、O.C.U.からの脱退を宣言
		O.C.U.が独立同盟両国に対して経済制裁を発動
		独立同盟が諸国へ経済救援を要請。また、国内への資本導入を決定し、国内安全保障法を改正。これに対し、O.C.U.は実力行使による強硬論を主張する
	6	U.S.N.政府が独立同盟の支援を表明。空母エクリプスをはじめ、太平洋艦隊の所属艦艇から数隻を南シナ海へ派遣
		O.C.U.軍がカンボジア、ラオスへの侵攻を開始（独立同盟の安保規定改正から1週間後）
	6/22	U.S.N.軍特殊機甲強襲部隊（ストライク・ワイバーンズ）が、O.C.U.軍によって占領されていたYa Dav市街（ラタナキリ州）に突入
	6/24	ストライク・ワイバーンズを中心としたU.S.N.部隊が同地の対空拠点を確保し、O.C.U.軍を撃退
		国境線が回復し、紛争は小康状態に（事実上の休戦）。U.S.N.軍はPKFとしてカンボジア、ラオス各州に駐留



・U.S.N.が中華人民共和国にWAPを供与。同国でWAP配備始まる

2098

・U.S.N.軍第11特殊作戦連隊が、WAPの違法取引容疑でカンボジアの研究施設を制圧（3月）
・O.C.U.軍が傭兵部隊「ダークホース」を組織
・O.C.U.アロルデシュ軍による、クーデター未遂事件発生

2100

・ベオグラード内戦発生（E.C.セルビア）

2101

・傭兵部隊「炎龍」（E.C.）が活動開始、アフリカでゲリラ掃討作戦等を行う

O.C.U.が抱える問題が表出

O.C.U.では加盟国間の経済格差が問題となっており、東南アジア諸国に貧困が広がっていた。中央政府からは満足のいく援助が得られず、各地で独立の声がささやかれるようになる。2097年、カンボジアとラオスは独立同盟を宣言し、O.C.U.からの脱退を表明。中央政府はこれを拒否し、両国に対して経済制裁を行った。

ハフマン紛争以来の大規模な武力衝突

米国に援助を求めた独立同盟は、国内への資本導入を決議し、国内安全保障規定を改正。これに対し、O.C.U.中央政府は防衛権を主張して武力行使に出た。独立同盟には大した軍備がなく、O.C.U.の圧倒的有利な状況だったが、ここにU.S.N.が介入。独立同盟の支援を表明し、太平洋区域に配備する艦隊の約4割を、南シナ海に集結させた。ハフマン紛争以来となる全面戦争の気配を見せていたが、カンボジアの国境を制圧して以降は大規模な衝突はなく、開戦から8カ月ほどで休戦。同盟の独立は果たされた形となった。U.S.N.軍はそのまま、カンボジアに駐留している。

テロ組織「グリムニル」の影

紛争中から、カンボジアにテロ組織「グリムニル」が出没している。活動目的や政治理念などの表明は一切なく、組織の詳細は不明。かつて脳神経学の権威として知られ、S型デバイスの基礎理論を発表したことで医学界を追われたモーガン・ベルナルドが、組織を統べている。


モーガン・ベルナルド（5th）

O.C.U.アロルデシュ軍クーデター未遂事件（2098）

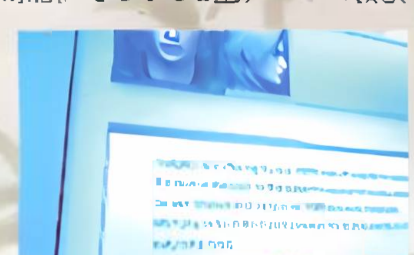
第1次クーデターの失敗

経済援助を求めて2094年にO.C.U.に加盟したバングラデシュは、国名をアロルデシュ人民共和国と改めて再出発したものの、期待していた中央政府からの援助は受けられず、国内の産業は衰退する一方だった。加盟から4年後の2098年、アロルデシュ軍部にクーデターの動きが見られたが、首謀者のアリド大佐が殺害されたことで未遂に終わっている。

このクーデター未遂事件も、後に発覚する「フェンリル計画」の一端ではあったが、援助どころか、国を食い潰そうとでもするかのような中央政府に対する国民の不満は日増しに募っており、O.C.U.からの独立を望む風潮は、2102年の第2次クーデターへの下地となっていった。

カンボジアに秘められたB.D.研究

U.S.N.軍の特殊戦術分遣隊バーゲストは、対テロ部隊として組織されたが、その主目的はグリムニルとモーガン博士の実態調査にあった。バーゲストは同国にグリムニルのWAP製造工場、新型デバイスの研究所があることを突き止め、カンボジア紛争後の2098年、同国に駐留していたストライク・ワイバーンズが、メディカル関連会社の研究施設を制圧。そこからS型デバイス被験者のデータと、デバイスを搭載した実験機の存在を明らかにした。ハフマン紛争以降、凍結されたはずの軍用B.D.研究が、モーガン博士の手で独自に続けられていたことを示している。


デバイス被験者データ（5th）

世界情勢	・O.C.U.オーストラリアで、新しい鉱脈を発見。貿易の切り札として期待される
年代	*2102*
事件・事変	・O.C.U.アロルデシュ人民共和国で、陸軍によるクーデター発生（6月） ・軍事衛星ジャック事件発生（6月） 世界規模で通信、工業機器の制御などに影響が出る。O.C.U.政府はアロルデシュのクーデター軍が打ち上げた人工衛星が原因と発表
技術トピック	・レオノーラエンタープライズ社とシュネッケ社が業務提携 ・吉良重工の子会社、国多原粒子技研究所（O.C.U.日本）が、新型の超小型粒子を開発



変貌するアロルデシュ（2nd）

O.C.U.アロルデシュ軍クーデター （2102）

関連作品：2nd

事件の経緯（年/月/日）

2102	6/12	アロルデシュ陸軍中佐ウェン・マッカージェが、O.C.Uからの独立宣言を発表。革命軍を組織し、リタアン、ラマンストン、ディーアン空港などを国会議事堂など要所を占拠
	6/13	バーグ通信社長リバシュ・ラブラが、革命軍に対し抵抗運動を表明。首都ダカ市のダウンタウンで、革命軍とバーグ運動の武装部隊（バーグショミティ）が交戦
	6/15	O.C.U.軍の特殊部隊が作戦開始。ミックカンティ市部の山間部で革命軍ヘリ部隊を撃墜し、隊員を救出
	6/16	O.C.U.軍ホードマン大佐が、ダカ市で外国人救出作戦を決行。翌日、O.C.U.大使など政府高官27人の救出に成功
	6/17	革命軍がディアラバを包囲し、バーグショミティのアジトである店を襲撃。バーグショミティは貨物船で脱出
	6/18	市でO.C.U.軍、バーグショミティと革命軍が交戦。革命軍がダカ市を掌握し、O.C.U.軍は撤退を余儀なくされる。また、民間人に3000人以上の死者が出た。なお、この戦闘でバーグショミティが革命軍指導者マッカージェを捕虜にするが、翌日奪還される
	6/19	移動中の革命軍部隊が、ビーネア近郊の取水堤防決壊でバーグショミティの襲撃を受け壊滅
	6/20	革命軍主力がディーアン空軍基地からダカ市に移動。脱走したマッカージェが、O.C.U.軍の苛烈により革命の勝利は近いとの声明を発表
	6/21	バーグショミティが、革命軍司令部となっていた国際空港を制圧。革命軍はディーアン空軍基地へ退避
	6/23	バーグショミティがディーアン空軍基地に突入。マッカージェは副司令官グィタンダ将軍を殺害して逃亡
	6/24	バーグショミティが、発電所に潜伏していたマッカージェの残存部隊と交戦。同日、軍事衛星ジャック事件が発生。これにより衛星通信が一時途絶し、世界各国の工場で操業が停止するなどの影響が出る
	6/25	革命軍の前線基地で、マッカージェ残存部隊とバーグショミティが交戦。この戦いでマッカージェは死亡し、革命軍は壊滅した

ハフマン紛争のしわ寄せを受けるアロルデシュ

第1次ハフマン紛争を前に、O.C.U.は東南アジア地域に積極的な資本投入を行い、工業生産基地と呼ばれるほどの軍需産業を植え付けた。アロルデシュはその筆頭格で、世界的な工業国に発展する。しかし2年間の紛争が終わると、潮が引くように外国資本が撤退。第2次ハフマン紛争を迎えても、かつての軍需景気が戻ることはなかった。




ダカ市爆撃（2nd）


ISV08A-5（2nd）


フェンリル（2nd）

2104

・中華人民共和国政府専用機墜落事故発生
国家主席以下の政府要人と、その一家が全員死亡

・ヴィンス社（U.S.N.）が子会社のヴィンスジャパン（O.C.U.日本）にCOM部門を移動
・DA社がヴィンス社のWAP部門買収交渉を開始

軍事衛星ジャック事件（フェンリル計画）（2102）

登場作品：2nd

計画の推移（年/月/日）

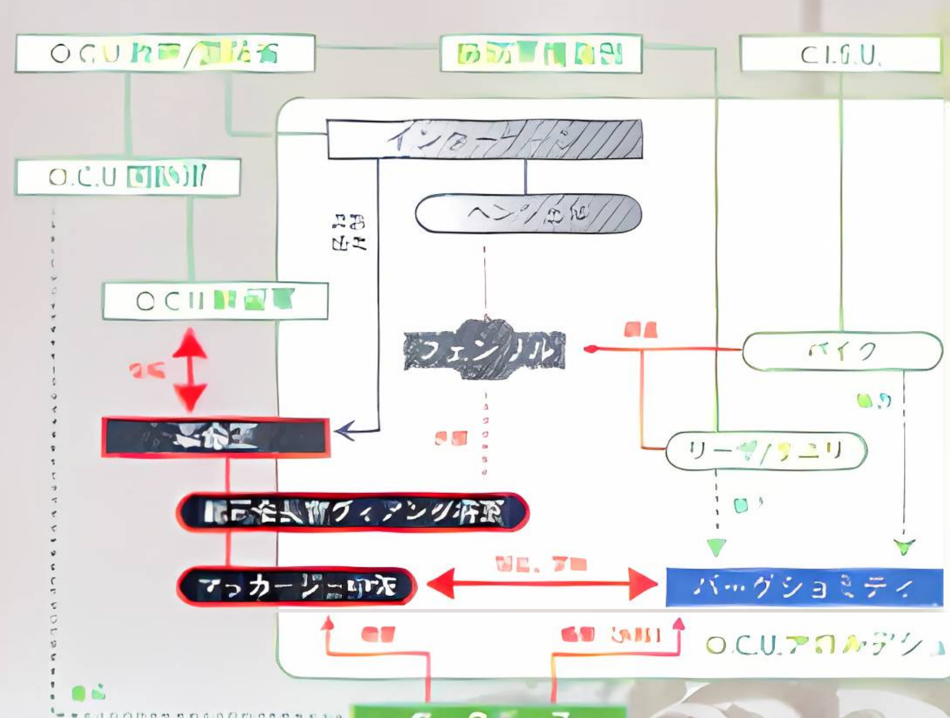
2092		他社がライセンスする技術を無断で外国に販売したとして、国際裁判にかけられていたインターゲーン社（E.C.ドイツ）が倒産
2094		インターゲーンがフェンリルを完成させる
		O.C.U.が無人機動兵器の実用を目指す、国防軍制御兵器開発計画（フェンリル計画）を開始、フランク・ヘンシェルを責任者として「フェンリル」の開発に着手
2099		フェンリルのテストを行うため、O.C.U.アロルデシュにクーデターを誘発させるが、クーデター首謀者のアザド大佐死亡により断念
2102	6/12	フェンリルのテストを行うため、再びクーデター（首謀者はヴェン・マッカージー中佐）を誘発させる。フェンリルはリミアン基地制御装置の倉庫に格納
	6/20	革命軍がフェンリルを確保し、ディーアン空軍基地へ移送
	6/21	ブラフマプトラ川の支流で、インターゲーンからの補給物資を受け取る革命軍輸送隊が、バーグショミティの襲撃を受けて壊滅
	6/23	ディーアン空軍基地がバーグショミティに襲撃される。マッカージーは革命理念の相違から、インターゲーンと通じていたグィアンダ将軍を殺害し、残存部隊を率いて逃亡。フェンリルはヘンシェルにより、インターゲーン工場へ移送された
	6/24	インターゲーンがフェンリルの打ち上げに成功、無人制御兵器の遠隔操作を開始
	6/26	バーグショミティがインターゲーン工場に突入（この戦闘でヘンシェルが死亡）。工場内のロケットを打ち上げ、フェンリルの破壊に成功する

仕組まれたクーデター

2102年に発生したアロルデシュのクーデターは、ヴェン・マッカージー陸軍中佐が首謀者とされているが、実際はアロルデシュ軍の総司令官グィアンダ将軍が、O.C.U.の兵器開発秘密工場インターゲーンと手を組んで画策したもの。両者にはアロルデシュの独立という理念はなく、インターゲーンの「フェンリル計画」に基づき、軍事的な混乱を求めての武力蜂起だった。

アロルデシュを実験場とする開発計画

インターゲーンとは、O.C.U.の国防軍制御装置「フェンリル」の開発プロジェクトに与えられた呼称で、企業や機関の形態をとっていない。2082年にE.C.ドイツで同名の兵器開発企業が倒産しているが、関連性は不明。インターゲーンは内情が不安定なアロルデシュをフェンリルの実験場として選び、クーデターを誘発させる。軍事的な混乱に乗じて無人制御兵器を投入し、有人操作の兵器と戦わせることで、フェンリルの有効性を実証するという計画だった。実際にフェンリルは打ち上げられ、各国の軍事衛星をジャックして世界的な混乱を招いている。



	2106	2107
世界情勢		
事件・事変	・O.C.U.フィリピンで内紛始まる ミンダナオ島を反政府軍「フィリピン自由主義党（PLP）」が占拠 ・リビア（アフリカ）で内乱発生	
技術トピック		・ヴィンスジャパン創設

O.C.U.フィリピン内乱（2106～2112）

関連作品：3rd

紛争の経緯（年/月/日）

2106		O.C.U.からの独立を巡り、ラカン大統領とバマラム第二副大統領が対立。バマラム副大統領を党首とする「フィリピン自由主義党（PLP）」が武装蜂起し、ミンダナオ島を占拠するが、慢性的な兵員不足のため積極的な行動に出られないまま、小康状態が続く
2112	11/8	PLPに協力する大漢中エージェントによる傭兵部隊が、パナイ島のフィリピン軍ミサイル基地を奇襲し制圧
	11/8	PLP本隊がネグロス島へ侵攻し、ネグロス要塞を制圧
	11/10	南沙諸島からバタンガス湾へ帰還したフィリピン艦隊の海上移動要塞タガト・アハスが、PLP傭兵部隊の急襲を受け無力化される。同時に、PLP本隊はミンドロ島へ侵攻
	11/13	PLP傭兵部隊がタール基地に侵入。同時に、F.I.A.の第6947実行部隊（パープルヘイズ）が同基地を奇襲
	11/13	バタンガスへ侵攻するPLP本隊、大漢中国陸戦隊にM.I.D.A.S.が投下される。PLP軍、大漢中国陸戦隊は壊滅し、PLP党首バマラムは死亡



O.C.U.からの独立をめぐる対立

O.C.U.フィリピンでも中央政府に対する不満は高まり、独立の声が聞かれるようになる。2106年には、即座に独立運動を行うべきというバマラム副大統領と、独立は時期尚早とするラカン大統領が対立。バマラム副大統領はフィリピン自由主義党（PLP）を結成し、武装蜂起した。両者とも独立という面では同じ意向であり、方法論の違いで衝突している。

PLP壊滅による自然消滅的収束

PLPは、南沙諸島の領有問題でフィリピンと衝突していた大漢中の支援を取りつけ、2112年に積極的な侵攻を開始。一気に首都マニラへ迫るが、バタンガスへの侵攻中に友軍の大漢中陸戦隊と共にM.I.D.A.S.に被爆し、戦力のほとんどを失った。M.I.D.A.S.を巡りO.C.U.やU.S.N.もフィリピンに介入してきており、PLPが壊滅状態となったことで、独立紛争は立ち消えていった。

2108

・メキシコ虐殺事件発生

・弱冠18歳の物理学者エミール・クラムスコイ博士（U.S.N.）が、核を超越したエネルギー「金原子核論」理論を発表

2109

・U.S.N.軍SOCOM直轄特殊戦争分遣隊（バーゲスト）が、カンボジアでテロ組織「グリムニル」の地下工場を制圧（11月）

・バベール社（O.C.U.シンガポール）がソンクラー重工から独立、WAP製造を開始
・E.クラムスコイ博士が、特殊放射線アラスカ研究所（U.S.N.）の所長に就任

M.I.D.A.S.の産声

エミール・クラムスコイ博士の研究

エミール・クラムスコイ博士は、2090年にラーブヌイ共和国で生まれ、2102年にU.S.N.へ亡命。亡命時に死亡した父、ロラン・クラムスコイ博士の「金原子核理論」を受け継ぎ、これの応用発展を研究している。18歳で応用理論を発表すると、翌年にはU.S.N.特殊放射線研究グループのアラスカ研究所長に就任した。ここでは「大質量粒子間分離型反陽子生成炉」が開発され、2111年頃から最終段階の安定制御テストが行われている。また、U.S.N.政府の強い意向で、同研究所による「粒子放射型分離加速システム」も開発・製造されており、これが後に「M.I.D.A.S.事件」を招く「新型爆弾」となった。


エミール・クラムスコイ博士（5th）

カンボジアに展開するU.S.N.軍対テロ組織の図式

2108年にストライク・ワイバーンズによって、グリムニルのS型デバイス研究施設が押さえられた。その後はバーゲストの捜査が続き、2109年に同部隊による、グリムニルのカンボジア地下工場制圧作戦が行われている。この施設は大規模なWAP製造工場で、証拠の確保とWAPの搬出先を特定するのが作戦の目的だった。


地下工場制圧作戦（5th）

M.I.D.A.S.強奪を狙うグリムニル

捜査の結果、グリムニルが製造した大量のWAPは、U.S.N.のアラスカ地区へ移送されていることが判明した。バーゲストはグリムニルの狙いが特殊放射線研究所であると判断し、至急で警戒任務にあたる。2112年7月にグリムニルが研究所を襲撃したが、それはバーゲストの予測をはるかに超える大部隊だった。


S型デバイス実験機ダイアウルフ（5th）

世界情勢	・M.I.D.A.S.を巡る策謀が交錯し、O.C.U.、U.S.N.、大漢中による三つ巴の武力衝突が勃発。全面戦争にこそ至らなかったものの、M.I.D.A.S.の爆発やクーデターによる政府および民間への被害は甚大となった。悪化の一途をたどった各勢力間の関係は何ら改善されないまま、激動の2112年を迎えている	
年代	2112	2112
事件・事変	・大漢中人民共和国成立（2月） ・行政独立後アラスカ研究所襲撃事件発生（7月） テロ組織クリムニルが大挙して研究所を襲撃。合衆国バーゲストが撃退したものの、戦いの最中にM.I.D.A.S.を強奪される ・華蓮団暴動事件発生（8月） 介錦了国家主席の経済政策に反発する学校や企業家が暴動を起こすが、政府軍に鎮圧。一団の構成員が逃亡し、反政府組織「華蓮団」結成を宣言	・経済特区（O.C.U.日本）でM.I.D.A.S.の爆発事故が発生（10月） ・O.C.U.フィリピンの内紛が活性化（11月） ・バタンガス市（O.C.U.フィリピン）で、M.I.D.A.S.投下（11月） ・華蓮団上海進撃（11月）
技術トピック		・日防軍と倉島重工の研究開発により、CWDS（[illegible]）の小型化に成功

華蓮団上海進撃 (2112)

関連作品：3rd

紛争の経緯（エマ編）（年/月/日）

2112		華蓮団が昆明で、元国家主席次官、明高元（2104年、政府専用機墜落事故で死亡）の遺児、ミン・コォワンを保護
		ミン・コォワンが、父の遺志を継ぎ大漢中を打倒すると宣言。広州を中心に華蓮団支持の声が一気に高まる
	11/25	華蓮団が南山へ進撃。大漢中軍の移動要塞「昇天雷閣」を攻撃し、機能停止に陥らせる
		大漢中軍が武漢、杭州（武杭防衛ライン）へ緊急展開軍「火兵」を配備、華蓮団撃退作戦を開始
	11/26	華蓮団の武漢制圧作戦により、武杭防衛ラインが崩壊
	11/27	華蓮団が杭州方面に陽動部隊を展開。主力は長江を下り、陽動に乗って手薄になった南京を急襲、制圧に成功
	11/27	華蓮団が上海に突入するも、増強された政府軍に包囲され壊滅。残存兵は南方に撤退するが、政府軍の追撃により南側を放棄、広州まで退いた。この戦いで団長のホアン・モッシンが死亡、ミン・コォワンは華蓮団が保護しきれず、重傷を負った

紛争の経緯（アリサ編）（年/月/日）

2112	11/18	南昌で、昇天雷閣（大漢中軍機動要塞）が華蓮団のアジトを壊滅させる。護兵部隊がミン・コォワンを確保
	11/19	大漢中特務部隊のラン・ショウホアが、コォワンを伴い昇天雷閣から脱走（コォワンは華蓮団に戻らず、親族の実家に帰郷）
	11/22	大漢中軍でイマジナリーナンバー部隊を率いるルカーヴ・ミナエフが造反。上海のラーブヌイ共和国大使館でイマジナリーナンバー部隊が蜂起し、ジエ国家主席を殺害
	11/25	ジエ国家主席の死亡により、華蓮団が北京制圧作戦を決行。武漢防衛基地を制圧、昇天雷閣を撃退させ、南京に到る
	11/27	華蓮団が上海で大敗し、南方へ撤退。団長のホアンが死亡
		ミン・コォワンが華蓮団に帰還。上海での大敗、その後の政府軍の掃討作戦により、華蓮団の軍事力は徹底的に弱くなり、広州付近で潜伏している



ミン・コォワンと華蓮団

国家主席が介錦了になり、自由資本主義から社会主義政策に転換されたことで財界を中心に反発が強まり、2112年に大規模な暴動を経て、反政府組織「華蓮団」が結成された。クーデターの機会をうかがっていた華蓮団は、ミン・コォワンという少年を保護する。コォワンは、自前主席が後継者と定めていた明次官の遺児。明一家は2104年の政府専用機墜落事故で死亡したが、事故の唯一の生存者だった。この事故は、当時次官補だった介氏による暗殺と噂されており、コォワンの生存がそれを証明するとした華蓮団は、父の遺志を継ぐというコォワンの演説を大々的に放送。これが各地で反響を呼び、華蓮団への賛同者が集まりだした。

イマジナリーナンバーの裏切り

F.I.A.を退止したルカーヴ・ミナエフは、ラーブヌイ大使館を通じて大漢中に亡命。イマジナリーナンバー部隊を率いて、M.I.D.A.S.研究者であるエマ、アリサ姉妹を追っていた。両名（アリサ編ではエマのみ）を確保すると大漢中を裏切り、日本に渡って日防軍のクーデターに参画する。

2121

- 日防軍クーデター事件発生（11月）
  O.C.U.日本で軍部によるクーデターが発生し、日防軍が首相を拘束。政府軍と革命軍の武力衝突が起こるが、5日後にクーデター失敗で終息
- 大漢中国が沖縄諸島自治州（O.C.U.日本）に上陸、那覇を占拠（12月）
- 沖縄名護市でM.I.D.A.S.が爆発（12月）
- ザーフトラ共和国とラーブヌイ共和国が停戦条約を締結（12月）

- 室内スキャンニング技術の完成により、U.S.N.本国はS型デバイスの完全廃棄を決定

日防軍クーデター事件 (2112)

関連作品：3rd

事件の経過（エマ編）（年/月/日）

2112	11/18	陸軍を中心とするクーデターが発生。日防軍からは、武村陸軍大将を首謀者とし、陸海空軍の一部が参加と報じられたが、実際には佐々木陸軍参謀長が首謀者で、日防軍の大半が参加した。日防軍は鎮圧作戦を発し、反佐々木派勢力の掃討を開始
		武村大臣が九州方面軍の反佐々木派をまとめるため、熊本、宮崎、鹿児島の部隊を佐世保基地へ召集
	11/27	領海に侵入した大漢中軍の潜水艦1隻を、日防海軍艦艇が拿捕。佐世保基地に入港させる
		佐世保基地司令官の変心を察知した武村大臣は、召集をかけていた部隊に撤収命令を発令。直後、身柄を拘束される
		多良岳観測所に派遣していた陸上部隊の一隊（偵察部隊）が、佐世保駐屯部隊の攻撃を受けるも、これを撃退
		南関偵察部隊が有明天草子山で熊本第3師団と合流。武村第4師団の撤退を偵察部隊が援護し、第3師団は熊本基地へ後退
		宮崎、鹿児島の部隊が、熊本へ進軍を開始。佐々木派は佐賀の部隊と複数個師団で包囲を行うが、先手を取られて撃退された
		佐々木派が福岡、久留米、佐賀の部隊を再編し、熊本へ侵攻。阿蘇山麓と大分県内近郊の208号線で第6師団に迎撃され撤退
	11/30	大漢中軍が日本侵攻を開始。佐々木派は武村大臣を通じ救援を求める。熊本基地の宮山司令官が停戦を受け入れ、クーデターは終息

事件の経過（アリサ編）（年/月/日）

2112	11/10	日防軍によるクーデター発生。佐々木陸軍参謀長が首相と首都を占拠。各地に参加を呼びかけ、応じない基地を制圧
		特別強襲隊とイマジナリーナンバー部隊が海田防衛基地を占拠。その後、弾道ミサイルの爆撃で海田基地は壊滅
		武村防衛大臣が長崎軍基地で反クーデター軍を決起
		反クーデター軍の偵察部隊が、名古屋市内にあるクーデター軍の拠点（化学工場）に侵入し、拘束されていた守山教授の娘を救出（国民に中立の立場を示す）
		長崎軍基地と仙台第5師団が合流。クーデター軍は相良ヶ原第12師団を郡山へ前進
		反クーデター軍の攻撃により、第12師団が投降。相良ヶ原基地を奪取し、反クーデター軍に合流
		偵察部隊が、千葉県の保養所に監禁されていた首相を救出
		首相が声明を発表。クーデター側の政治家が寝返り、首謀者の佐々木を追放。統合幕僚長は西部移行を宣言し、九州方面に撤退
	11/30	首都が解放され、日防軍クーデターは終息
		羽田山麓の富嶽第二機動兵器実験場で、反クーデター軍偵察部隊が特殊部隊と交戦し、撤退させる。以降、参謀長の菅井少佐が死亡



M.I.D.A.S.事件 (2112)

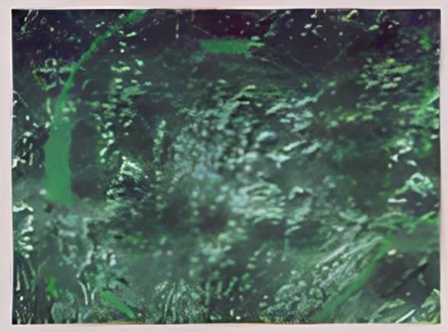
関連作品：3rd、5th



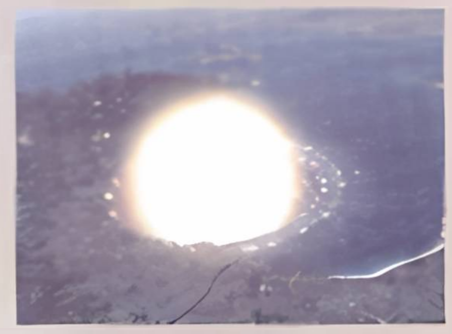
M.I.D.A.S.起動 (5th)



M.I.D.A.S.奪取 (3rd)



根須賀基地での爆発 (3rd)



パタンガス沖での爆発 (3rd)



沖御崎洋上都市での爆発 (3rd)

M.I.D.A.S.をめぐる各国家の野望

ラーブヌイ国内で発表された全原子核理論に目をつけたU.S.N.は、新エネルギーシステムの軍事転用も踏まえて秘密裏に研究グループで研究を開始。クラムスコイ博士の亡命には失敗したものの、同理論を理解するエミールを確保したことで、本格的なM.I.D.A.S.開発が始まった。亡命からわずか9年ほどで、エミールはM.I.D.A.S.の安定制御まで実現する。O.C.U.や大洋州はU.S.N.の研究を探り出し、新型爆弾としてのM.I.D.A.S.が開発された時点で、これの奪取に動いた。各国の目的は単純で明らか。世界を牛耳る圧倒的な力を欲したに過ぎない。

3基のM.I.D.A.S.が爆発

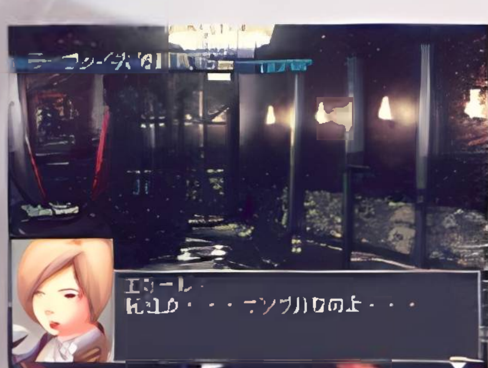
アラスカ研究所で開発されたM.I.D.A.S.は1基だったが、これを強奪したO.C.U.日本は、根須賀基地で即座に2基のコピーを製造している。このコピー製造はO.C.U.中央政府には伏せられており、M.I.D.A.S.移送要請にはコピー「標的A」を提供した。「標的A」と研究員をO.C.U.フィリピンへ移送後、根須賀基地で「標的B」が爆発。これは各国の諜報活動に対し、唯一のコピーが事故で失われたと思わせるカモフラージュだった。オリジナルはフィリピンで「標的A」が投下された後、研究部の意向で沖御崎洋上都市に移され、起爆実験を行うための準備が進められた

日防軍クーデターの真相

日防軍のクーデターは、当初は武内大佐が首謀者と報じられた。実際は佐々木参謀長が首謀者であり、大洋州から日本入りしたルカーヴが、イマジナリーナンバー部隊を率いて協力している。クーデターの主目的は日本の立場向上を目指すものだが、確固たる信念で動いていたのは、状況対策課の黒木少佐だけだったようだ。クーデターに組した政治家たちは、自己の利益と保身しか考えていない。また、佐々木参謀長を後押ししてクーデターを誘発させたのはルカーヴであり、その目的はオリジナルのM.I.D.A.S.を確保することだった。

イマジナリーナンバーとM.I.D.A.S.の密接な繋がり

「M.I.D.A.S.の母」と呼ばれたエミールは、秋月アリサとして日本の大学で放射線研究に成果を見せたアリシアーナと共に、ラーブヌイ共和国で研究開発されたイマジナリーナンバーの数少ない成功例だった。後に全原子核理論を提唱するクラムスコイ夫妻に養育され、おそらくは放射線理論に関する特別なプログラムが施されている。ロラン博士が理論を発表したのはアリシアーナの誕生年で、エマは当時3歳。エマとアリサは、ロラン博士の理論の応用・実用化を実現するために、博士夫妻に預けられたと見ることもできる。M.I.D.A.S.はこの2人でなければ製造・制御ができず、同じイマジナリーナンバーであるルカーヴも、2人を確保することに執心した。



エマとアリサ (3rd)

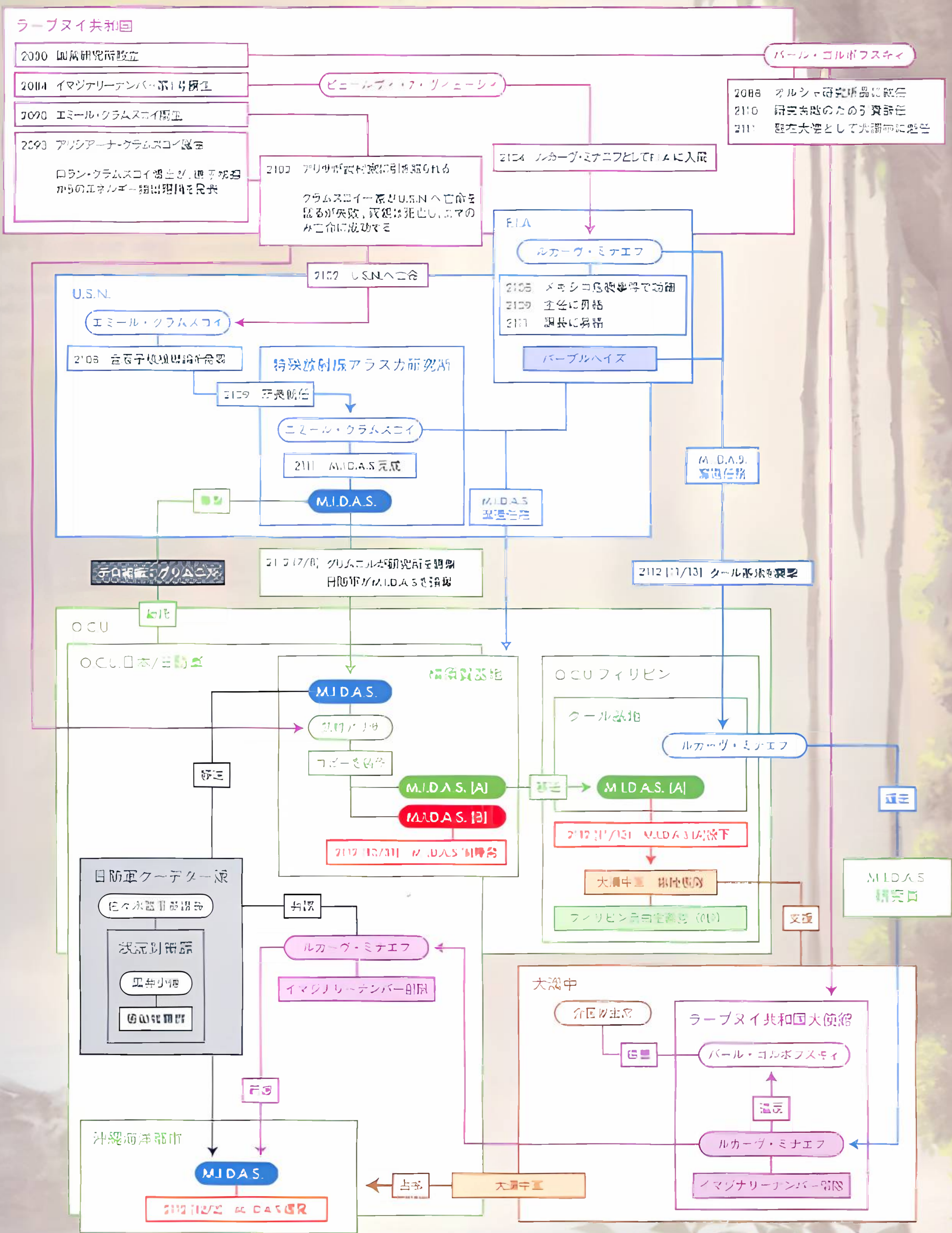
ルカーヴによる人類革命の理念

M.I.D.A.S.事件に関係する各地の紛争やクーデターは、各国の政治的情勢が引き起こしたものではあるが、これらが激化する際に起爆剤的な役割を担ったのが、M.I.D.A.S.とルカーヴの存在である。ルカーヴは「優良人種」として開発されたイマジナリーナンバーによる人類統制を目論み、M.I.D.A.S.をその手段にしようとした。人間を「下等」と蔑み、自らを完成された存在としながらも、武力で他者を抑え、あるいは滅ぼそうという思想は「下等」な人間が行ってきた愚行の反復でしかなく、本質的にイマジナリーナンバーも普通の人間と何ら変わらないことだけが証明された。



ルカーヴ・ミナエフ (3rd)

事件の経緯（数字は年月日）





E.C.

European Community

ユーロコミュニティ

沿革

1952年 ヨーロッパ石炭・鉄鋼共同体(ECSC)が発足
1958年 ヨーロッパ経済共同体(EEC)とヨーロッパ原子力共同体(EURATOM)が発足
1967年 ECSCとEECとEURATOMの統合を決定し、新たにヨーロッパ共同体EC（European Community）が発足
1993年 [illegible]により、[illegible]ヨーロッパ連合EU（European Union）を設立
2006年 [illegible]、E.C.（ユーロコミュニティ）が発足する
2060年 E.C.ドイツのシュタッケ社 WAW（[illegible]）[illegible]
2091年 アフリカ[illegible]。E.C.[illegible]
2040年 エストニア[illegible]
2090年 [illegible]のドイツ[illegible]。ポーランド[illegible]。U.B.V.[illegible]
2100年 [illegible]



■加盟国…アイルランド、イギリス、イタリア、エストニア、オーストリア、オランダ、キプロス、ギリシャ、スイス、スペイン、スロバキア、チェコ、ドイツ、ハンガリー、フィンランド、フランス、ブルガリア、ベルギー、ポーランド、ポルトガル、ラトビア、リトアニア、ルーマニア、ルクセンブルク etc.

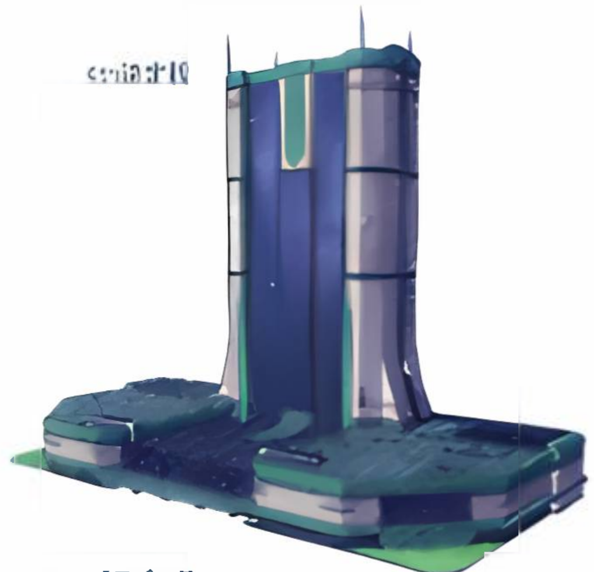
概要

Outline

本部：ブリュッセル（ベルギー）
中央議会：パリ（フランス）
総人口：[illegible]万人（[illegible]年度）
面積：[illegible]km²（[illegible]）

1993年発足のEU（欧州連合）を母体とし、欧州憲法の全加盟国批准を機に2006年に発展・発足した巨大国家共同体。ヨーロッパ統合への歴史は古く、1948年に結成されたベルギー、オランダ、ルクセンブルクによる関税同盟にまでさかのぼるとされる。その後、フランス、イタリア、旧西ドイツを加えた6カ国により資源管理を目的としたECSC（欧州石炭鉄鋼共同体）、原子力産業の共同開発を目的としたEURATOM（欧州原子力共同体）、およびECC（欧州経済共同体）が発足。この3共同体の統合で旧ECが誕生し、以降加盟国を増やしながらEUへの改編を経て現在に至っている。長年の懸念材料であった資源不足が、ポーランド新資源鉱脈の発見による石油の完全自給達成などによってほぼ解決した現在、国力は非常に安定しているといえるだろう。なお、一連の動きの枠外にあったイギリスは、1960年にEECに対抗しオーストリア他6カ国と共にEFTA（欧州自由貿易連合）を発足させたが、1973年に脱退し旧ECに加盟している。

対外安全保障の要であるE.C.連合軍は、各国軍からの兵員供出によって賄われ相応の規模を誇るが、WAP配備および技術研究の遅れがかねてより指摘されていた。その打開策として設立された陸上兵器技術研究機関「デュランダル」の活動はまだこれからという段階で、今後の展開が注目されている。



E.C.議会場

E.C.イギリス

所属組織：E.C.　国際番号：[illegible]
英語国名：The United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland

1973年旧ECに加盟。かつての大帝国の権勢も今は昔だが、20世紀末の経済不振を乗り切りE.C.内でも手堅く影響力を保持している。デュランダル（左ページ参照）の設立に最も積極的な姿勢を示しており、2090年のドイツ[illegible]に始まった一連の事件における同機関の活躍も、EC議会の意向に反し支援したとされている。

■関連人物　⇒P.131～132

ライオネル・ノランド（[illegible]）
セシル・アリソン（[illegible]）
ジェラルド・テルフォード（[illegible]）

E.C.ポーランド

所属組織：E.C.　国際番号：[illegible]
英語国名：Republic of Poland

2004年EU加盟。近年の大規模油田を含む新資源鉱脈の発見により、E.C.は北海油田およびルーマニアの産出などと併せて石油の完全自給を達成。この資源問題解決が、間接的に2090年に起きた一連の事件の発生要因となった。事件当時、レーメル大佐指揮の陸軍部隊がプラントの警備に当たっていたが、襲撃により壊滅している。

ホーファー首相



2090年当時の首相。[illegible]の際に[illegible]されたE.C.[illegible]において、デュランダルの[illegible]ものの、ドイツ[illegible]には反対しなかった。

■関連人物　⇒P.133

レーメル

デュランダル（E.C.陸上新戦術研究機関）

管轄組織：E.C.中央議会　登場作品：4th
英字表記：Armed Tactics Research Corps

■関係者　⇒P.128〜130
ジード・エルガー（実質的リーダー）
ハーミーズ・スタージェス
エルザ・エリアーヌ
ラトーナ・ラディオーナ・ヴァシレフ
ディーター・キッシュ
ベック・カノーヴァ
ロバート

O.C.U.やU.S.N.に対するWAP運用研究の大きな遅れに危機感を抱くE.C.各国の士官グループによって2094年に設立案が中央議会に提出され、2年後に発足したWAP運用戦術の研究機関。施設、装備、人員はE.C.管理下にあり、軍事行動を伴う運用についてはE.C.中央議会での承認が必要とされる。議会の推進派に同国の議員が多く、また軍部の反対が少なくコンセンサスを得やすかった事から、機関の本部はイギリスに置かれた。なお、設立、運用資金は中央政府予算からの拠出以外にも一部の国が供出しており、その拠出額が最も多いのもイギリスである。

本部は約3000haの土地に本部ビルと各研究施設の建物、隊員の宿舎、輸送機用の1800m滑走路と複数のヘリポートを擁している。機関全体が保有する兵器は、WAPとその装備約80体分（うち常時稼動状態にあるものは20体前後）、車両約150両（輸送、連絡用が主）、V／STOL型双発輸送ジェット輸送機4機、連絡・輸送用ヘリコプター数機。

・開発部—WAPやその周辺機器の開発、試験を行う部門。内部でさらにプロジェクト別のセクションに分かれており、彼らが開発しているのはWAP本体だけでなくWAP用武器や装甲板、それらを制御するためのコンピュータシステムなど多岐に渡る。また、現存するWAPの改修・強化だけでなく、WAP用の新武器についての研究開発も任務の1つである。

・運用研究部—開発部が開発する新型WAPや装備のテストおよびWAPによる戦闘行動の研究を行う部門。5つの研究部隊による運用上の問題点など実戦で明らかにされた問題や改善点については、各部隊の研究開発を通じて評価形式でのプレゼンテーションを行うことも多く、また各国軍での採用実績はないが、個々の研究は認められつつあり、最近では各国からE.C.諸国の軍関係へ招かれてプレゼンテーションを行うことも多くなっている。

・医療研究部—パイロットの実戦での戦闘データによって、WAPパイロットには、長時間の陸上兵器とは異なる肉体的、精神的ストレスがかかるという結論が出ている。しかし現時点は、どの国の軍でもそれについての研究は深く行われていない。デュランダルの医療部門は現状を把握しそれを専門的に研究する世界初の部門であり、人間工学、人体生理学、心理学など様々な観点からWAP操縦が人体に与える影響を研究している。



デュランダルVTOL輸送機

カーゴベイに完全装備のWAPを6機搭載可能。また、輸送機としての十分な対空防御能力を持つ他、陸上部隊への近接支援にも対応する。



追加装備（女性）

アーマージャケット（防弾＆防刃）およびレガースを追加で着用した状態。レガースは防弾、耐火、耐刃にも優れた素材で作られている。

ドイツ軍

管轄組織：E.C.ドイツ　登場作品：4th
英字表記：German Ground Armed Force

E.C.中央議会の最大議席数を有し、フランスと共にE.C.の中心的役割を果たす経済大国である、ドイツの国軍組織。2090年に発生した、陸軍基地襲撃に始まる一連の事件では、陸軍准将グレーザーと彼が指揮する特殊部隊、およびザーフトラ共和国軍の共謀によってE.C.はU.S.N.との開戦一歩手前の事態に陥った。

バウワー大尉

陸軍第11機甲大隊出動前大尉。デュランダルの行ったブラウネーベル施設での調査に対した護衛部隊の隊長を担当、協力を任した。現在はデュランダルに部隊の一部分を任せている。

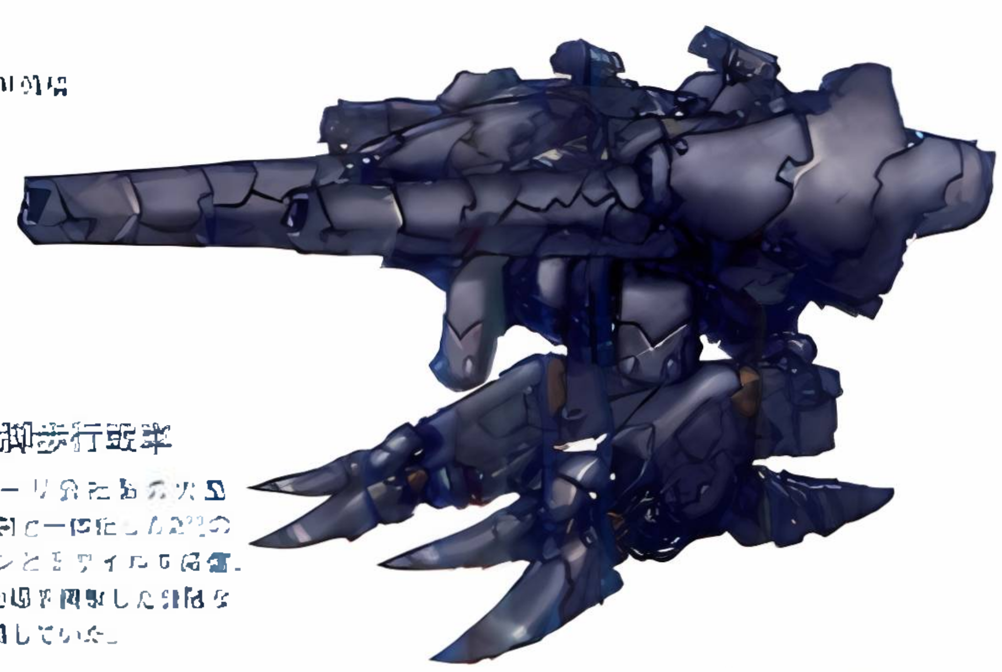
ブラウネーベル

管轄組織：E.C.ドイツ軍　登場作品：4th
英字表記：Braun Nebel

■関係者　⇒P.132〜133
ニクラス・グレーザー（司令官）
ロルフ・ヴァグナー（隊員）
ドミニク・ドランツ

2080年代に発足（正確な発足時期は極秘事項とされている）した、ドイツ連邦軍所属の特殊部隊。任務の主眼はテロリスト鎮圧。2090年代には部隊の名前（存在）と任務内容が一般的にも知られるようになったが、本拠地や隊員の詳細については当然の事ながら重要機密として公表されていない。部隊にWAPが配備されたのは2089年頃といわれる。折しもその頃、世界各地でテロ・過激派組織のWAP導入も活発になり始めており、E.C.諸国に先駆けたドイツの素早い対応も併せて話題となった。しかし、「話題になった」とはいえ一般に当部隊の装備機種はもちろん、作戦の詳細など一切の公開はされていない。部隊では対テロ作戦を10回以上行ったといわれているが、いずれも殲滅作戦であり、人質救出作戦の出動はないようだ。なお、2098年のドイツ軍基地襲撃の調査担当にブラウネーベルが指定されたのは、WAPでの戦闘作戦に精通しているというのが表向きの理由だが、実際にはグレーザー准将が軍やドイツ議会へ工作を行った結果である。

ブラウネーベルの基地は、ドイツ中央部山中の放棄された古城を再利用して造られている。城の外観および周辺の森林地形を保持しているため、衛星写真でも基地であることが判別しにくく、また、その地形を利用することで外部から攻撃を受けた際の防衛に適しているとされている。装備はWAP約60体、戦闘ヘリ20機、支援戦闘車両（対地、対空両方含む）約30両、輸送・連絡・警備車両合計約30両、輸送・偵察ヘリ合計約10機（いずれも推定）。部隊に所属する隊員は、これも推定で90名前後（整備兵、衛生兵などを含む）。装備規模に対して人員が少ないが、多くのWAPや車両およびヘリパイロットが整備兵を兼ねており、WAP程度であれば専門の整備兵を必要とせずに作戦を遂行できる。



大型2脚歩行戦車

ドミトーリが乗る大型WAP。胴と一体化した2門のキャノンとミサイルを搭載。E.C.調査団を襲撃した部隊が使用していた。

O.C.U.
Oceania Cooperative Union
オシアナ共同連合

概要

首都：キャンベラ（オーストラリア）
連合議会所在地：シンガポール（シンガポール共和国）
総人口：約[illegible]万人（2020年度）
総面積：[illegible]km²（世界陸地面積の約[illegible]%）

Outline

2026年に発足した、東南アジア・オセアニア諸国によって形成される巨大国家連合。元々この地域には、2006年にASEAN（東南アジア諸国連合）加盟国を中心とした「バンコク経済圏」という経済共同体が発足しており、これをベースとした国家連合構想も進んでいた。しかし、対外折衝および資源面での「決め手」に欠けており、統合実現へ向けた調整は遅々として進まなかった。そこで、日本とオーストラリアの2国を加えた新たな国家連合計画を両国へ提案。その後、2019年に共同体の名称を「オシアナ共同連合（O.C.U.）」に変更、そして政・財・軍の様々なシステムの再編や細部の調整を経て、2026年に国家連合の発足が宣言されたのである。なお、連合発足に際しバンコク経済圏、日本、オーストラリアの三者がそれぞれ同等の権利を保有することで話がまとまっている。

連合誕生は加盟諸国に経済的安定など大きなメリットをもたらしたが、一方でU.S.N.との新たな対立構造や、連合内でも未解決の民族問題など様々な問題を抱えており、その内情は混沌としている。

沿革

2006年　ASEAN加盟国を中心にバンコク経済圏発足
2011年　トリニダット号[illegible]事件
2016年　日本とオーストラリアがバンコク経済圏へ加入表明
2019年　バンコク経済圏の[illegible]が、オシアナ共同連合（O.C.U.）に改名
2020年　O.C.U.共同[illegible]（O.C.U.[illegible]）を採択
2025年　O.C.U.が連合国家化を宣言
2028年　大[illegible]がO.C.U.に加盟
2034年　アフリカ紛争勃発、O.C.U.軍が[illegible]WAWを実戦投入
2035年　O.C.U.とU.S.N.がハフマン島に入植開始
2070年　第1次ハフマン紛争勃発
2072年　第1次ハフマン紛争終結
2086年　バングラデシュ政府がO.C.U.に経済援助を要請
2090年　ハフマン会談
2090年　O.C.U.艦隊が太平洋上で大規模な軍事演習
2090年　第2次ハフマン紛争勃発
2091年　第2次ハフマン紛争終結
2096年　バングラデシュがO.C.U.に正式加盟、アロルデシュ人民共和国に改名
2097年　O.C.U.カンボジアで[illegible]発生
2102年　O.C.U.アロルデシュでクーデター発生
2106年　O.C.U.フィリピンでクーデター発生
2112年　O.C.U.日本でクーデター発生、M.I.D.A.S.爆発事件



■加盟国…アロルデシュ、インドネシア、オーストラリア、カンボジア、キリバス、サモア、シンガポール、ソロモン諸島、大韓民国、タイ、ツバル、トンガ、ナウル、ニウエ、日本国、ニュージーランド、バヌアツ、パプアニューギニア、ハフマン島、パラオ、東ティモール、フィジー、フィリピン、ブルネイ、ベトナム、マレーシア、ミクロネシア、ミャンマー、ラオス

O.C.U.陸防軍

所属組織：連合国防省　登場作品：1ST、2nd、5th、FMO
英字表記：O.C.U. Ground Defense Force

海・空と同様、2023年創設のO.C.U.共同治安部隊を前身とし、連合の安全保障と世界平和への貢献を目的として活動する陸軍組織。軍を統括する国防省はシンガポール、軍団指揮の中枢である総司令部はオーストラリアに置かれている。2034年のアフリカ紛争に新兵器WAWで武装した部隊を派遣し、現代戦への転換点を作った。

■構成員
- 1ST ⇒P.070
  ウィラス・E・ブレイクウッド(※)
  カレン・ミューア
- 2nd ⇒P.100
  アンドリュー・F・ホードマン
- 5th ⇒P.144
  グレン・デュバル

(※)……FMOにも登場

キャニオンクロウ（第2軍機動部遊撃機動隊第1小隊）

所属組織：O.C.U.陸防軍　登場作品：1ST
英字表記：CANYON CROWS

第2次ハフマン紛争中、陸防軍第2軍機動部内に開設されたWAP部隊。紛争初期にフリーダム市の占領を許し劣勢にあったO.C.U.軍に、即戦力となる傭兵部隊を導入。元陸防軍のクライブ大尉を隊長に迎えた当部隊は、各地の戦闘で同軍の勝利に大きく貢献した。しかし紛争勃発、B.D.マテリアル開発および試験という計画の真相を知った隊員たちは離反し、ハフマンの[illegible]B.D.計画の真相究明に貢献した。

■構成員 ⇒P.076―083

グーリー・B・オルソン(※1)	モーリー・オドネル
ロイド・クライブ	ハンス・ゴルドウィン
ナタリー・F・ブレイクウッド	ポール・C・クリバー(※2)
坂田竜二	アルダー・ワイス(※2)
キース・カラベル	グレゴリオ・マイアス(※2)
ジョイナス・ジェリアスカ	ボビー・ホプキンス(※2)
ピウィー・リッチバーグ Jr.	ボルンガ(※1)
ヤン・メイファ	ラルフ・ダイアン(※2)
ヤン・イーヒン	

(※1)……FMOにも登場　(※2)……[illegible]によって[illegible]ならないキャラクター

ハフマンの魂

活動拠点：サカタインダストリィ　登場作品：1ST
英字表記：The Spirit of Huffman

第2次ハフマン紛争の停戦合意で行われていたB.D.開発計画の実態を把握し、ハフマン島で抵抗活動を展開した武装組織。首領のケンツ・ヴィーザーが中心となって結成されたこと以外は、組織規模など不明な部分が多い。結成および活動理念に「ハフマン島の独立」を掲げているものの、その活動の資金がどこまでサカタインダストリィ社に頼られているかも謎の1つである。第2次ハフマン紛争終結後O.C.U.軍を離反した傭兵らと合流し、PMOによる掃討作戦に抵抗した。その後ロングリバース島で集団自決したとの報道が流れたが、真相は不明である。

■構成員　→P.004
ケンツ・ヴィーザー（リーダー）

ジーン



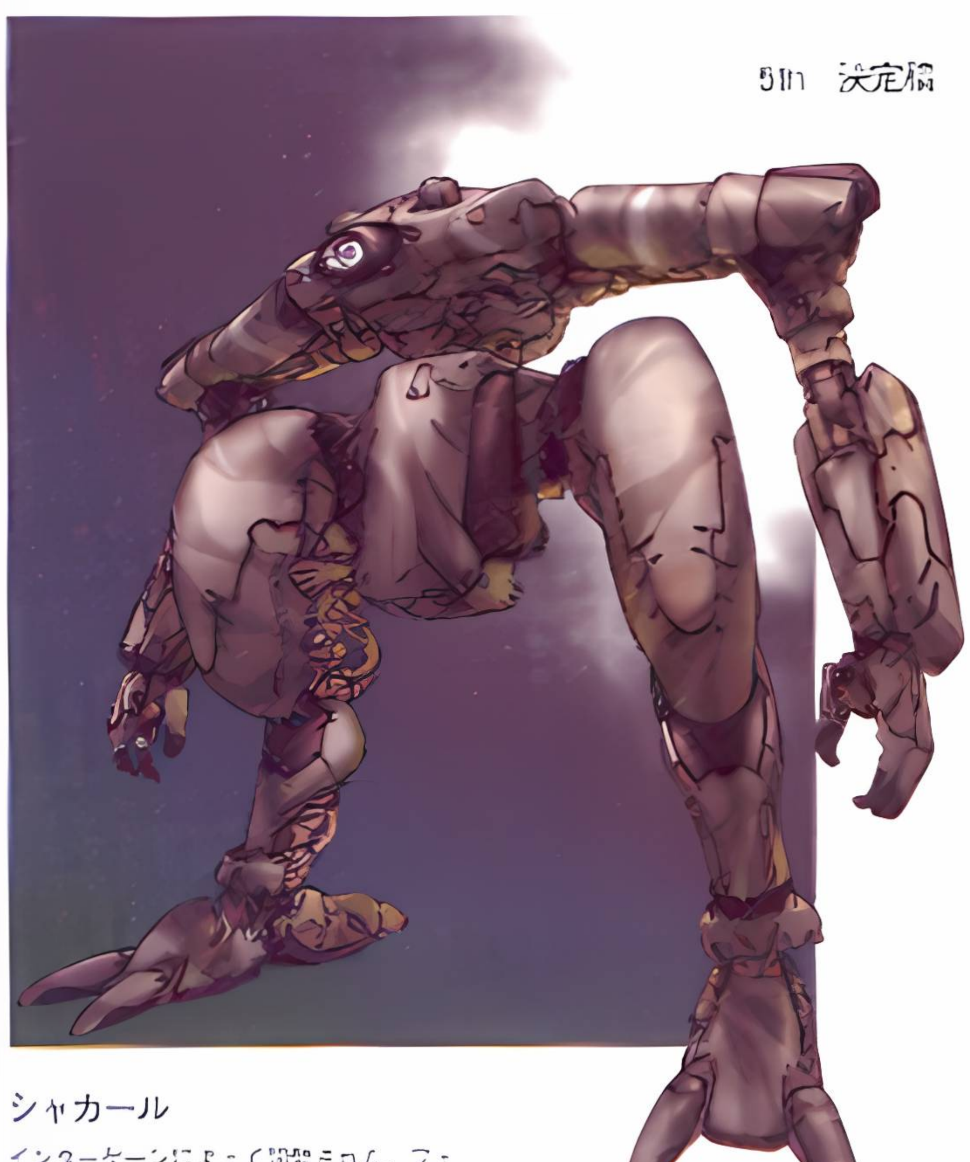
凄腕のWAP小隊隊長。PMO軍に1名の構成員を送り込むためのノアトモーティス出身のタッカー出身の司令部を襲撃。そっこオンクロウおよび…が、逃亡中に死亡している。

インターゲーン（O.C.U.軍兵器開発秘密工場）

活動拠点：O.C.U.軍　登場作品：2nd
英字表記：INTER UUHEN

「軌道衛星攻撃兵器：フェンリル」を搭載した軍事衛星を打ち上げ、通信可能域の地表に展開した無人兵器による完璧に制御された「死なない部隊」を実現する「フェンリル計画」。O.C.U.軍は2094年にスタートしたこの極秘計画のため秘密工場をO.C.U.アロルデシュ内に設立。同工場は「インターゲーン」と呼ばれた。インターゲーンはアロルデシュ軍内のシンパと共謀し、2098年および02年の2度に渡りクーデターの裏で計画実行を画策したが、いずれも阻止されている。

■構成員　→P.107
フランツ・ヘンシェル（所長）



シャカール

インターゲーンによって開発された、フェンリルでの無人制御に対応するWAP。外見的特徴にもモートス・ゾドクシリーズのWAP、人型兵器などがある。

ダークギース（陸防軍第1軍戦略研究所）

活動拠点：O.C.U.陸防軍　登場作品：2nd
英字表記：Dark Geese

O.C.U.陸防軍内に極秘裏に組織された、暗殺など特殊工作任務への従事を目的とする傭兵部隊。編成責任者として陸防長官のヘレス・ガブリエルが関与し、2096年に発足したとされているが、本部隊の存在を知る者は上級将校の中でも極限られた人間のみであった。第2次ハフマン紛争（2090〜91年）終結直後に傭兵部隊キーニオンクロウの離反および正規軍の反乱という不祥事が発生し、同軍では傭兵制が一旦廃止されたが、ダークギースの運用は巧妙な抜け道を設けることで実は続行されたようである。

2012年のアロルデシュクーデター時は、ボードマン大佐麾下の統合救出作戦司令部に隊長のカイアット大尉が戦略コンサルタントとして参加。同作戦に協力しつつ、「フェンリル計画」の機密漏洩防止のために、計画に深く関与した人物の暗殺任務に当たっていた。

■構成員　→P.104
ドミンゴ・カイアット（隊長）

マディオッターズ（海防軍総務部第41上陸機動大隊）

活動拠点：O.C.U.海防軍　登場作品：3rd
英字表記：Muddy Otters

O.C.U.アロルデシュの海防軍リミアン駐留基地で、駐留任務に就いていた。部隊名を直訳すると「泥だらけの（冴えない）カワウソ隊」。2102年のアロルデシュクーデターでは、隊員の多くが革命軍の捕虜となったが、ファルーク伍長ら2名の隊員は逮捕を逃れ、独自に革命軍と戦った。

■構成員　→P.086〜089
アッシュ・ファルーク
ジョイス・S・ホイットフィールド
エイミア・マッカラム
クリフ・バーナム

ダル・スタッグス（陸防軍第1軍第89機動大隊）

活動拠点：O.C.U.陸防軍　登場作品：2nd
英字表記：Dull Stags

O.C.U.アロルデシュの陸防軍ラマンストン駐留基地で、駐留任務に就いていた。部隊名は「のろまな牡鹿達」の意味。2102年のアロルデシュクーデターでは、隊員の多くが革命軍の捕虜となったが、ノーランド大尉以下2名の隊員が捕縛を逃れ独自に活動した。

■構成員　→P.100〜101
トマス・ノーランド
ロッキー・アーミテジ
ロズウェル・タラーナ

O.C.U.陸防軍情報部情報2課

活動拠点：O.C.U.陸防軍　登場作品：2nd
英字表記：O.C.U. Ground Defense Force Intelligence Agency

連合内外の軍および諜報組織に対する諜報活動を主とする、陸防軍内の情報機関。オーストラリアに本部を構えている。2102年のアロルデシュクーデターの際には、部長であるチャン・ジャンシャン少将の指示により、革命軍に捕らえられた捕虜の救出作戦司令部に2名の部員を派遣。作戦に協力すると共に、海防軍リミアン駐留基地に秘密潜入。騒動のごたごたで行方が分からなくなったフェンリルの回収という本来の任務も並行して遂行した。

■構成員　→P.102
パン・チャンジャン（部長）
リーザ・スタンリー
サカリ・ミツヅカ

連合中央情報局(C.I.S.U.)

所属組織：O.C.U.内閣府　登場作品：1st、2nd、3rd、5th、FMO
英字表記：The Central Intelligence Service of the Union

O.C.U.内外で広く諜報活動に従事する、連合最大の情報機関。O.C.U.日本の首都東京に本部があり、組織規模は正式な職員だけでも35,000人を超える。国内テロおよびスパイ対策を主とする公安警察や、軍事情報の収集を主とする軍情報部とは異なり、警察および他省庁の意向に左右されない広い活動権限を与えられている。その権限を行使し、連合内の各国をはじめ様々な組織の内偵を行うこともあるため、特に情報機関を抱える軍とは反りが合わない。紛争地域での活動も多く(ただし規模は小さい)、2102年にはO.C.U.アロルデシュでフェンリル計画の調査、2112年にはO.C.U.日本の日本国防軍クーデター阻止のためエージェントを送り込んでいた。

■構成員
・2nd　⇒P.103
　パイク・A・ライシャワー
・3rd　⇒P.117
　メイヤー・エドワード

アロルデシュ軍(革命軍)

所属組織：アロルデシュ政府軍　登場作品：2nd
英字表記：The Force of Aurdesh

旧バングラディシュ共和国軍から、O.C.U.加盟の翌年の国名変更に伴い名称を改めた組織。2102年6月、マッカージェ中佐率いる勢力が革命軍を名乗り、O.C.U.からの独立を掲げクーデターを決起した。決起の際、人質として首相以下政府要人および軍関係者の多くが捕らえられた。その中にはグィアンダ陸軍大将も含まれていたが、実際は彼が革命軍を掌握しており、インターゲーンを通じてクーデターをフェンリル計画に利用する側にいた。

■構成員　⇒P.104～105
ゴーシュ・グィアンダ(陸軍大将)
ヴェン・マッカージェ
メイラン・マルダ
ロブ・アザド(10人)

バーグ運輸(バーグショミティ)

所属組織：O.C.U.アロルデシュ　登場作品：2nd
英字表記：Burgh Transportation

O.C.U.アロルデシュの首都ダカのオフィスを拠点に、全国に業務展開している運輸会社。輸送船を保有し、それほど大規模ではないが貿易業にも進出している。社長のサリバシュ・ラブラは、自国が民衆の手によって自立への道を歩むことを望んでおり、反O.C.U.活動を目的とした地下組織「バーグショミティ」を主宰。2102年のクーデター時は同組織の私兵部隊を動かし、反革命軍およびフェンリル計画阻止のための戦争を展開した。

■構成員　⇒P.106
サリバシュ・ラブラ(社長)
リラ・ラブラ(私兵部隊)

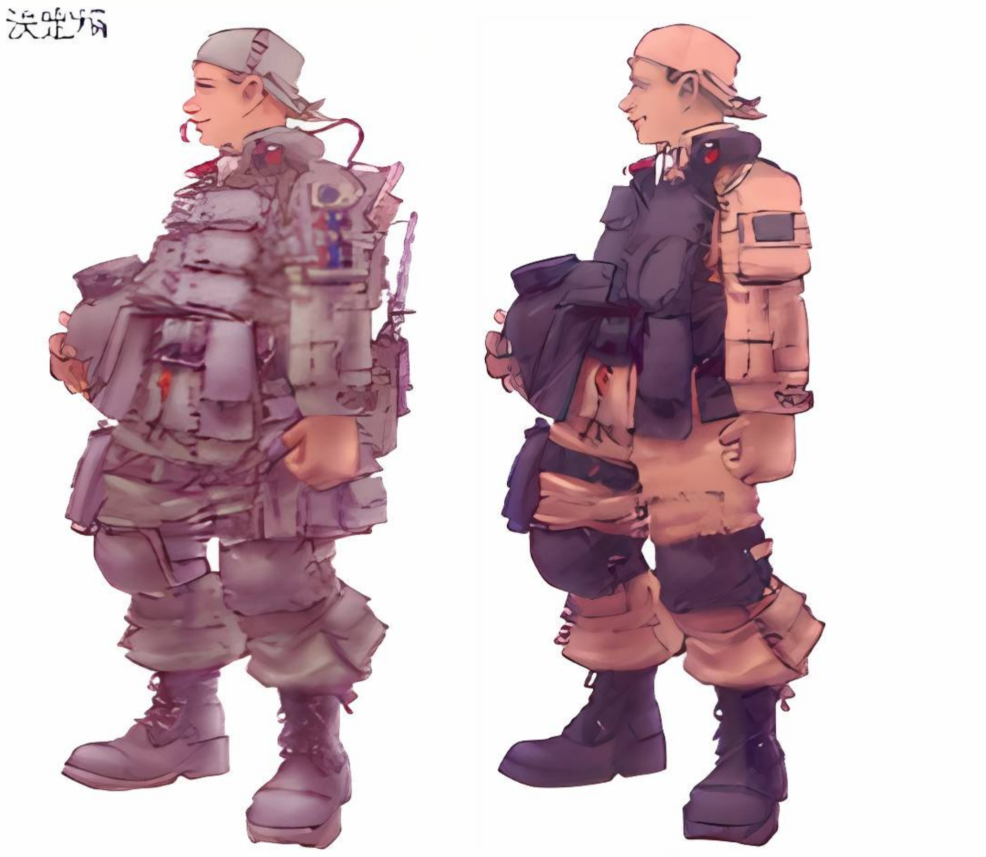
バーグ私兵団

所属組織：バーグ運輸　登場作品：2nd
英字表記：Burgh Private Army

バーグショミティ主宰のサリバシュ・ラブラが、2102年のクーデター時に自らの身辺警護を目的に設立したWAP部隊。自社敷地下の訓練場で実戦的訓練を施された部隊は、革命軍との戦闘にも参加している。

■構成員　⇒P.106
エース・私兵

5th　決定稿



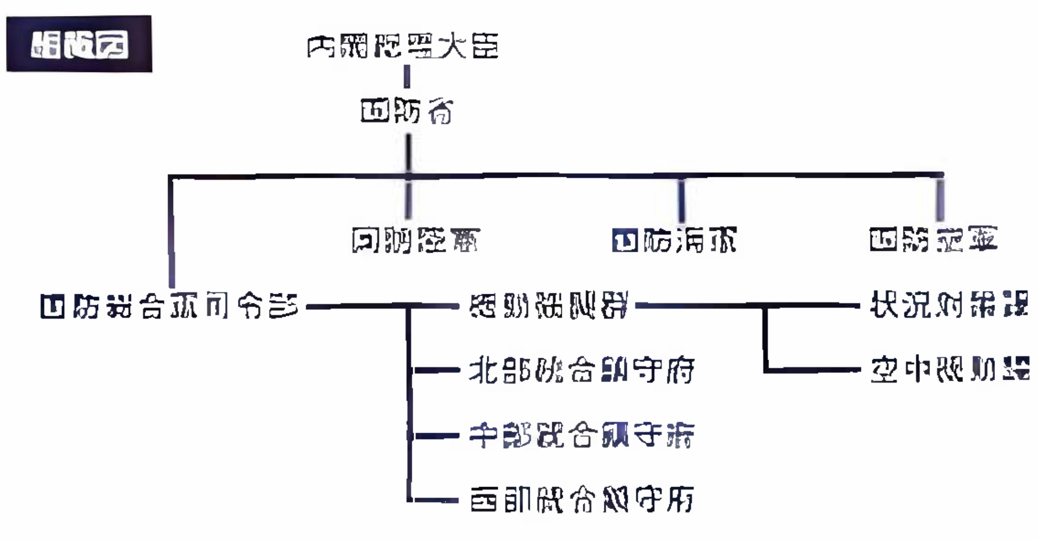
O.C.U.軍正規兵
O.C.U.軍正規兵の軍服、左が野戦服、右が対戦車兵装(の軍服の色は黒軍服)である。両兵種ともガスマスク(左側)などの携行。

日本国防軍(J.D.F.)

所属組織：日本国　登場作品：3rd
英字表記：Japan Defense Force

専守防衛という基本方針を維持しつつ、より広範な活動を可能にするため、旧自衛隊法や各種法の改正・整備を経て2046年に改称、発足したO.C.U.日本国有の軍組織。国防省管轄の下、陸海空の3軍をはじめ大小約250の機関、国内約40カ所の基地を擁し、一国の軍組織としては世界屈指の装備と投入予算を誇る。2112年、佐々木統合軍幕僚長を中心とした勢力が、首相を拉致しクーデターを決行。国内は一時準内戦状態となったが、武村国防陸軍大佐以下反クーデター派の活動によって事態収拾が成された。

■構成員　⇒P.112
佐々木正郎
武村伊佐夫
黒井修二



・国防統合軍司令部―有事の際、日本国防軍が擁する陸海空3軍の戦力を、地域や状況などの垣根にとらわれずより効率よく運用することを目的とする組織。統合軍幕僚長(2112年時の幕僚長は佐々木正郎)の下で作戦が立案され、それに沿って部隊再編なども行われる。ここで示される有事とは、国内のテロ行為、O.C.U.の関係国(日本含む)を目的とした武力行為、日本国に対する侵略行為などが含まれる。

・機動師団群―日本国内でのテロ行為をはじめとした有事における、初動任務や統合軍司令部の前線実行部隊となる。統合軍司令部の直属部隊であり、同司令部の指揮が前線に直接指示として直接的に通じられている。その前線部隊が所属部隊。

・状況対策課―統合軍司令部直轄の正式実行部隊。任務の性格上、部隊の詳細は公にされていない。あらゆる事態に対応できるよう、隊員にはWAPや戦闘機などへの高い操縦スキルが求められ、装備も作戦ごとに編成した部隊が成されたシステムになっている。

・空中機動隊―状況対策課の作戦支援を目的とした実行部隊。隊員は主に攻撃ヘリの操縦者との連携に熟達したパイロットで構成されているが、必要に応じて地上部隊として展開できる体制を整っている。装備は状況・任務に応じて適宜使用される。

日本警察機構

所属組織：国家公安委員会／警察庁　登場作品：3rd
英字表記：Japan Police Organization

警察庁監督下の、東北～九州の7管区警察局、北海道警察本部、警視庁、および各下部組織を包括した警察組織の総体を示す呼称。近年、凶悪化する犯罪に対抗するため、機動隊や特殊部隊・特車両部隊などへのWAP配備が急速に進んでいる

■関係者　→P.112
新井美和

横須賀高等電機学院

所属組織：国立高等専門学校　登場作品：3rd
英字表記：Yokosuka National College of Electrical Engineering

2039年に創立された、神奈川県唯一の国立高等専門学校。機械、電気・電子、建築など工学系の専門学科があり、優秀な技術者を輩出している。2112年の日本国防軍クーデター時は、横須賀基地爆発事故に生徒2名が関与したことが各メディアで報道された。

■関係者　→P.113～114
武村和輝
草間涼吾

帝北大学

所属組織：文部科学省　登場作品：3rd
英字表記：Teihoku University

学生数は約3万人。大学は各地のキャンパスと、4つの研究所、総合病院施設およびその他関連機関から成り、さらに3つの付属高校・中学・海外分校を抱える。2112年の日本国防軍横須賀基地の爆発事故の原因となった研究に、理学部応用科学科の生徒が参加していた

■関係者　→P.114
武村アリサ

水城舟翔高


2112年現在、大学生。帝北大学出身。身長160cm、体重52kg。高校生の頃からモデルとして芸能界で活躍しており、その容姿は有名人。女性ファンでの「萌え」の対象。

[illegible]


2112年現在、大学2年生。工学部専攻。身長175cm、体重65kg。面倒見のよい性格。友人（武村）とは幼馴染であり、よく相談を受ける。

[illegible]

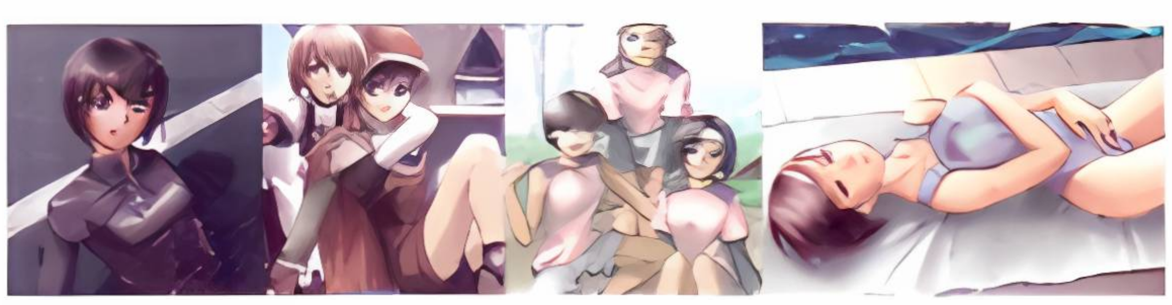

2112年現在、大学2年生。帝北大学の学生。身長165cm、体重50kg。趣味はアレンジテクノ。入院中の母親。

[illegible]


2112年現在、大学生。工学部専攻。身長158cm、体重51kg。明るい性格。プロレスの大ファン。



武村アリサ Photo Album



水城舟翔高 Photo Album

ルイスコンツェルン

本拠地：O.C.U.フィリピン　登場作品：3rd
英字表記：Louis Concern

O.C.U.フィリピン屈指の大財閥。西欧系資本である鉄鋼と製造業を中心に、百貨店やコンビニなど小売業も展開する。会長はルイス家当主のフレッドで、ジェニー6部門会社の社長を務めている。

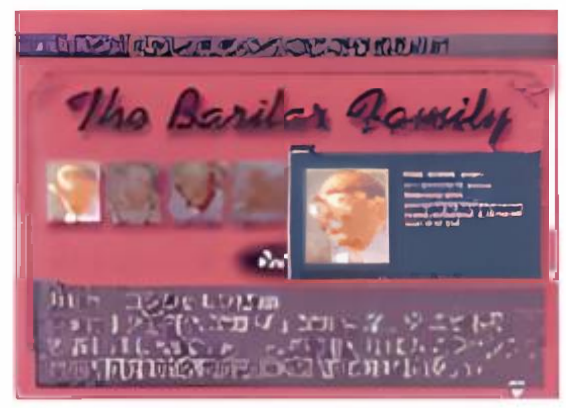
■関係者　→P.116
ファム・ルイス（会長）
ウェルズ・ピトエフ（秘書）

バリラー農園（バリラーコンツェルン）

本拠地：O.C.U.インドネシア　登場作品：3rd
英字表記：Barilar Farm

O.C.U.インドネシアのスラウェシ島に350エーカー（約141.6ha）の土地を保有、1,000頭を超える牛の飼育をはじめとした畜産関連事業および研究を行っている農園。O.C.U.畜産評価大会の牛肉部門で2107年度金賞を獲得するなど、生産品の評価は高い。2112年には、圧縮メタンガスエンジンを搭載したWAPの実用化に成功、その普及に力を入れている。

■関係者　→P.116
リニー・バリラー



バリラー農園のネットワークフォーラム。家族の画面から各種記事、コンツェルン（バリラー一族）のプロフィールなどを閲覧。

バーデン・バリラー


バリラーコンツェルン総帥。ジャカルタ工科大学機械工学部卒。農業の効率化から、独力でWAP開発に成功。現在最先端のメタンガスエンジンでコンツェルンの再興を目指す。

ベネット・バリラー


バリラーコンツェルン農業部門COO（最高執行責任者）。バンドン大学農学部卒。遺伝子操作による肉牛の品種改良を担当。O.C.U.畜産評価大会での受賞は彼女の功績である。

オーリック・バリラー


バリラーコンツェルン名誉会長。たった一人で荒れ地を開墾し、家族を支えてコンツェルンの礎を築いた功労者。今も、農園の運営相談役として元気な姿を見せる。

エーメ・バリラー


バリラーコンツェルン農業部門CEO（最高経営責任者）。オーリックの妻。長年の経営手腕の経験を活かし、メタンガスエンジン搭載WAPの開発アドバイスも行っている。

ターニャ・バリラー


バリラーコンツェルンCOO。ハーバード大学経営学部卒。U.S.N.へ留学し、MBA（経営学修士号）を取得。経営の天才的センスに定評。現在はコンツェルンの経営全体を仕切っている。

スカイナ・バリラー


バリラーコンツェルン技術開発部門COO。バンドン大学工学部卒。メタンガスエンジンなどの開発を担当する。愛称「バリラン」の開発者としても有名。

ケトレ・バリラー


バリラーコンツェルン財務部門COO。経済学部卒。日本への留学経験あり。財務担当者として家計の財布を仕切り、コンツェルンの「ストッパー」と呼ばれる。

フィリピン自由主義党（PLP）

本拠地：フィリピン全域　登場作品：3rd
英字表記：Philippines Liberalism Party

O.C.U.フィリピンのパマラム第2副大統領が、ルイスコンツェルンの資金を背景に結成した武装反政府組織。約2万人の戦闘員を抱える。2112年、O.C.U.からの完全独立を掲げ、ラカン政権に対し反政府闘争を開始。解放軍は一時ルソン島首都まで迫ったが、M.I.D.A.S.投下で兵力の大半を失いクーデターは失敗に終わっている。

■関係者　→P.115
マガルダ・パマラム（党首）



反O.C.U.ゲリラ

対立組織：O.C.U.中央政府　登場作品：3rd
英字表記：Anti-O.C.U. Guerrillas

O.C.U.インドネシア・スマトラ島のタランベッツ付近を拠点に、反O.C.U.活動を展開している武装集団。規模は不明だが、自前の輸送機を保有するなど装備は侮れない。活動理念は明確にしておらず、輸送機を襲撃して積荷を奪うなど盗賊的な活動を行っている。

ハッタ・ミルザ



スマトラ島で活動する反O.C.U.ゲリラのリーダー。伝説のスペンダー「マネーメイカー」が潜伏しており、W.D.A.B.の行方を追うFIAエージェントに接触を紹介したとされる。

O.C.U.カンボジア－ラオス独立同盟

対立組織：O.C.U.中央議会　登場作品：5th
英字表記：Cambodia-Laos Independence Alliance

2087年5月、O.C.U.からの独立を宣言しカンボジアとラオスが同盟を結んだ。この動きに対し、O.C.U.は防衛権を主張して同盟軍鎮圧の実力行使を開始。一方両国の独立を支援するU.S.N.は現地へ同盟支援部隊を派遣。カンボジアを舞台にした大規模な代理戦争が展開された。



U.S.N.の部隊は、まず市街地制圧のため近くの河川付近から進軍した。

カズム オウルズ

所属組織：O.C.U.国防軍　登場作品：FMO
英字表記：Ghosm Owls

第2次ハフマン紛争中に組織された、O.C.U.軍所属の傭兵部隊の1つ。ハフマン島方面軍司令部直轄の部隊で、同紛争での活躍で名が知られたキャニオンクロウと同様、B.D.マテリアル候補の隊員によって編成されていた。U.S.N.軍の新型兵器奪取任務で壊滅し、部隊は解散。その後軍制責任者のオルソン大佐によって、元陸防軍大尉のロイド・クライブを隊長に据えた新たな部隊が作られている。

■構成員　⇒P.158
エレン・タイラー：隊長
トーマス・デフォー



U.S.N.軍の新型兵器奪取任務に、特殊EMPバックパックのテストを兼ねた作戦でもあった。

O.C.U.（U.S.N.）傭兵部隊

所属組織：O.C.U.陸防軍（U.S.N.陸軍）　登場作品：2089
英字表記：Mercenary Troops

O.C.U.とU.S.N.が一触即発の睨み合いを続けるハフマン島に、急造で設置された傭兵部隊。臨時な傭兵の隊長の下に、ほとんど素人の傭兵をつけている。正規軍が尻込みするような任務も、規律や面子にとらわれることなくこなす姿勢は、現場レベルで評価が高い。報酬さえ払えば大義や道徳を問わない傭兵などではなく、正義心や美学も併せ持っている。

■構成員　⇒P.162〜163
ファルコン（元傭兵）
ストーム（隊長：男）
レイン（隊長：女）
チャンプ
オッドアイ
クレイ
アルケミスト
バギー
ヘハイスト

デイリー・キャンベラ・ネットワークニュース（DCN）

所在地：O.C.U.オーストラリア　登場作品：2nd
英字表記：Daily Canberra Network News

情報通信網において、世界でも1位の支持率を誇るO.C.U.を代表する報道機関。その広い情報網で、常に最新のニュースを提供している。しかし、連合政府のスポークスマン的役割を果たしている面があり、少々政府寄りに過ぎる報道姿勢に対し、批判の声も少なくない。

ジャパン・ブロードキャスティング・ネットワークニュース（JBNN）

所在地：O.C.U.日本　登場作品：3rd
英字表記：Japan Broadcasting Network News

O.C.U.日本を中心に活動する報道機関。世界屈指の経済超大国である日本の経済動向、その高い影響力ゆえの国際舞台での微妙な立ち位置、取り巻く世界情勢などを克明に提示している。かつてのU.S.N.との同盟関係の影響もあり、国際政治を扱う報道では常に中立を保っている。

ファーウェストO.C.U.テレビ（FWOTV）

所在地：O.C.U.アロルデシュ　登場作品：2nd
英字表記：Far West O.C.U. TV

2084年8月に設立された民間放送局。アロルデシュ国民に対する連合政府のイメージアップ戦略の一環で、企業数十社から資金を調達し設立された。不況の続く現在は役割を果たせておらず、企業の一広告媒体と化している。2102年のクーデターでは真っ先に本社を占拠された。

アロルデシュ・ナショナル・ブロードキャスティング（ANBC）

所在地：O.C.U.アロルデシュ　登場作品：2nd
英字表記：Aroldesh National Broadcasting Corp.

2003年12月に設立された、アロルデシュの国営放送。O.C.U.加盟後も国営放送局として非営利中立の原則を貫き、報道番組を中心とした編成が成されている。アロルデシュクーデター時も、緊急画面で臨時ニュースの放送を継続していたが、それも後にストップした。

ダカ・ネットワーク・コミュニケーションズ（DNC）

所在地：O.C.U.アロルデシュ　登場作品：2nd
英字表記：Dhaka Network Communications, Inc.

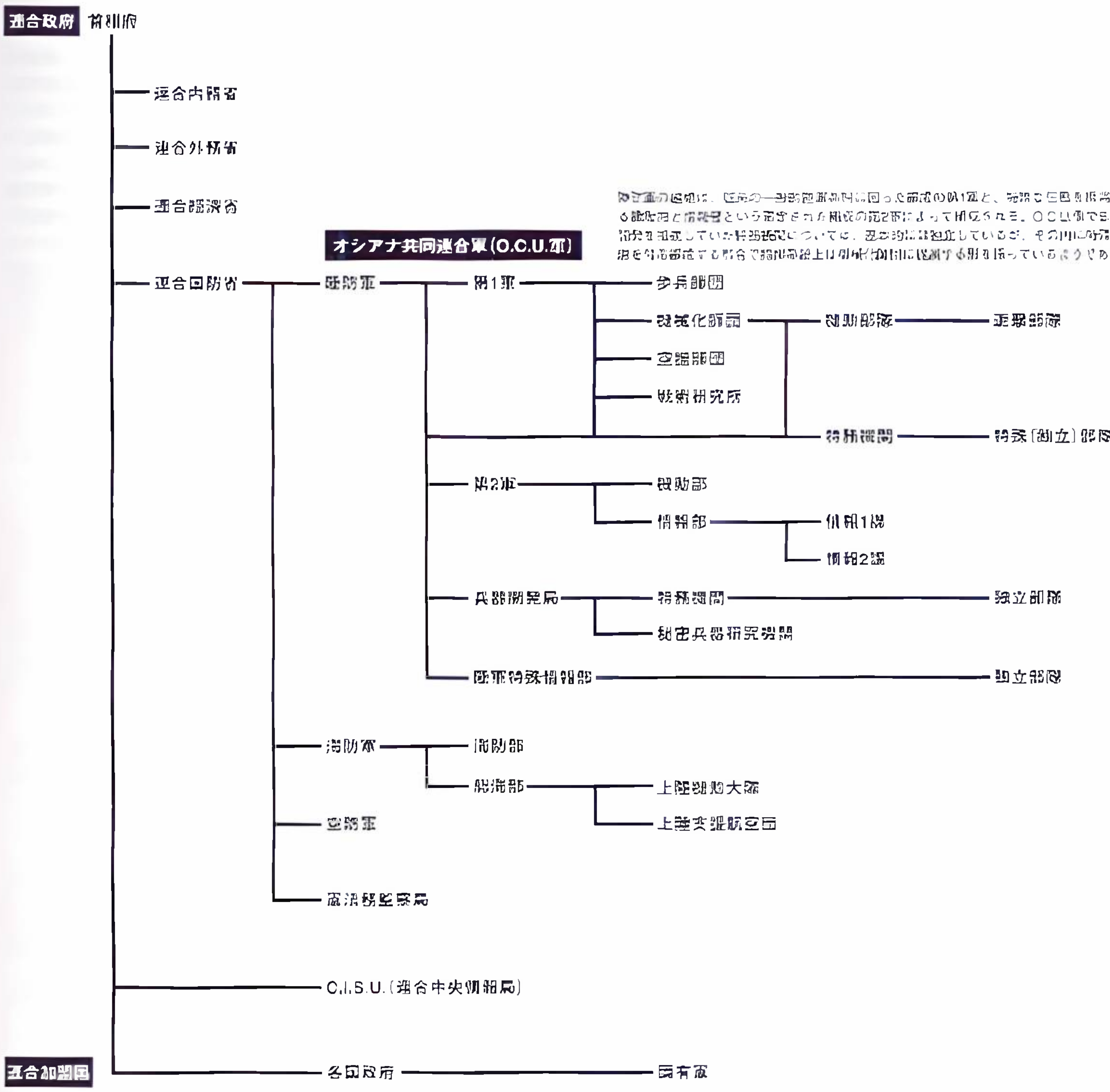
2094年6月、O.C.U.加盟後に初めてアロルデシュに設立された民間放送局。連合内の名だたる企業が資本提供しており、国民にとって目新しい世界中の映画や音楽の紹介など、娯楽を中心とした編成方針を採っている。アロルデシュクーデター時は、臨時ニュースを流し続けた。

デイリー・アロルデシュ

所在地：O.C.U.アロルデシュ　登場作品：2nd
英字表記：Daily Aroldesh

デイリー・アロルデシュ紙（2014年創刊）を発行する新聞社。アロルデシュクーデター時は、革命軍による検閲を逃れた編集主幹E.チャンベルと一部スタッフが、ゲリラ的に活動を続けた。首謀者のクーデター失敗宣言の翌日、事件の全貌を「武装集団政治」と題して報じた。

O.C.U.組織図



陸防軍の組織は、軍総の一般的組織部門に回った部隊の第1軍と、先端で兵器開発に携わる開発局と情報部という特化された組織の第2軍によって構成される。OCU以前でS.D.研究を担当していた特殊部隊については、現在的には独立しているが、その内に研究部門を有する場合で組織図上は形式的に陸軍所属の形を保っているようである。

各国家の治安維持については、原則的にそれぞれの国が独自で行う。地域ごとの治安警備下では例外的に派遣が認められることもあるが、それにかぎらず基本的に各国軍が連合司令部の指揮下に入るなどということはなく、演習や一部の例外を別にすれば、基本的に合同で軍事行動を行うことはほとんどない。



U.S.N.

United States of the New Continent

ニューコンチネント合衆国

沿革

2011年　トリニダット島沖警備事件（オーストラリア籍のタンカーをめぐる事件）でアメリカ軍が参戦
2020年　ニューコンチネント合衆国、U.S.N.（United States of the New Continent）成立。国旗を制定
2065年　O.C.U.とU.S.N.がハフマン島に入植開始
2070年　第1次ハフマン紛争勃発（O.C.U.とU.S.N.の実力衝突）
2072年　第1次ハフマン紛争終結
2086年　ハフマン危機（O.C.U.とU.S.N.の小規模な武力衝突）
2089年　ハフマン島に駐留するU.S.N.軍を増強
2090年　第2次ハフマン紛争勃発
2091年　第2次ハフマン紛争終結
2094年　U.S.N.軍の特殊部隊がO.C.U.オリバス（フェニックス島）のミサイル基地を占拠
2096年　カスピ海の石油採掘施設を占拠したテロ集団に対し、U.S.N.軍とE.C.軍が合同鎮圧作戦を実施
2095年　U.S.N.へベネズエラ州が独立宣言、E.C.がマデイラ島をU.S.N.に提供
2097年　O.C.U.カンボジア独立紛争にU.S.N.軍が介入
2102年　U.S.N.、ラブハラード作戦発令
2105年　O.C.U.フィリピン内戦にU.S.N.軍が介入
2106年　U.S.N.軍の特殊部隊がカンボジアでテロ組織グリムニルの爆弾工場を制圧
2112年　M.I.D.A.S.強奪事件（テロ組織グリムニルが情報統合部アラスカ研究所からM.I.D.A.S.を強奪）



2020年当時

■加盟国…アメリカ合衆国、アルゼンチン、ウルグアイ、エクアドル、エルサルバドル、ガイアナ、カナダ、グアテマラ、コスタリカ、コロンビア、ジャマイカ、スリナム、チリ、ドミニカ、トリニダード・トバゴ、ニカラグア、ハイチ、パナマ、バハマ、バハマ諸島、パラグアイ、ブラジル、ベネズエラ、ベリーズ、ペルー、ボリビア、ホンジュラス、メキシコ合衆国 etc.

概要

首都：ワシントンD.C.
合衆国国防総省：バージニア州アーリントン
総人口：約8億7000万人
総面積：39000000km²（地球の陸地面積の30.02%）

Outline

2006年の新E.C.発足やアフリカやアジアで進展しつつあった国家共同体化の動きを受け、アメリカ合衆国、カナダ、および中南米諸国が統合し2020年に成立した合衆国。首都は旧アメリカ合衆国のワシントンD.C.（連邦政府直轄特別区）。その歩みはアメリカ・カナダの2国間の統合計画からスタートし、1994年発足のNAFTA（北米自由貿易協定）加盟国を中心に中南米諸国を徐々に併合していった。計画推進に併せて、アメリカは当時すでに経済的依存の度合いが大きかった中南米諸国に対し、援助削減などの締め付け政策を実施。それ以降、堰を切ったように併合の申し入れが相次ぎ、最終的にアメリカ・カナダの2国が実質的主導を分け合って握る形で、一部を除いた南北米大陸の統一が達成された（参加国は国連を脱退）。統合に際し、参加国は州として再編され自治権が保障されたが、併合前の経済レベルに停滞する州を中心に連邦政府に対する反感は根強く、紛争の火種は常に燻っている状況といえる。

U.S.N.陸軍

管轄機関：U.S.N.国防総省　登場作品：1ST、5th、FMO、2089
英字表記：U.S.N. Army

U.S.N.国防総省（ペンタゴン：ワシントンD.C.）傘下、陸軍省所管の軍組織。歩兵・戦車・砲兵・空挺の4兵団（師団等）とその他様々な部隊および諸機関で構成される。第2次ハフマン紛争時に編成されたハフマン島方面軍にも多数の師団が参加。特に陸軍唯一のWAP部隊、第64機動旅団「自由の星」の名は特に有名である。

■関連人物
・1ST ⇒P.086
パトリック・S・ウインガー(※)
スチュワート
・5th ⇒P.146
ローランド・ブライリー
ジェラルド・バックナー
デニス・ギフォード
(※)……FMOにも登場

リンクス小隊（第334大隊112特機中隊所属）

管轄機関：U.S.N.陸軍　登場作品：1ST
英字表記：Blue Lynxes

第2次ハフマン紛争勃発直後に、陸軍第334大隊内に編成されたWAP部隊。隊長はグリーンフィールド少尉。大隊指揮官のスチュワート大佐から多くの重要任務を与えられ、フリーダム制圧などに貢献。紛争末期、B.D.計画に絡む陰謀の告発に動いた隊長以下全隊員が拘束を受け、事実上部隊は解散している。

■関連人物 ⇒P.087～089
ケビン・グリーンフィールド（隊長）
ジョニー・サンダース（副隊長）
マシュー・D・ロレンツォ
ハル・ファインズ
ハワード・フォン
リーナ

ブラックハウンド

管轄機関：U.S.N.陸軍　登場作品：1ST
英字表記：Black Hounds

陸軍に所属する特殊部隊（正式名称は陸軍第4特殊部隊）。2000年の「自由の星」壊滅作戦の後ハフマン島へ派遣され、フリーダム市制圧後に合流してウインガー准将配下で作戦に参加した記録が残っている。一説には陸軍が関与したB.D.計画に絡む工作任務に携わったともされるが、公式記録での証言記録もなく詳細は不明である。

■関連人物 ⇒P.006
マリア・パレデス（小隊長）

地獄の壁（戦車師団特機中隊第64機動戦隊）

所属組織：U.S.N.陸軍　登場作品：1ST
英字表記：HELL'S WALL

全軍屈指の実力と実績を誇る精鋭WAP部隊。隊長を務めるデミートリアス大尉が編成責任者となり、彼自身のスカウトによって選りすぐりの精鋭パイロットが集められた。全機を深紅にペイントしたWAPを駆り、さながら友軍を守る「壁」となるように常に最前線に立った。第2次ハフマン紛争においてもフリーダム制圧などに貢献したが、2091年8月、O.C.U.軍のフリーダム奪回作戦部隊を同市近郊の前線基地で迎撃した際の戦闘で壊滅。事実上部隊は解散している。

■構成員　⇒P.090～091

グリーグ・デミートリアス（隊長）
ジョッシュ・ダリン
デイブ・スターリング
ミリガン・アシュトン
リーバス・ビクター
ケッタ・セドリック

兵器開発特務機関ニルバーナ

所属組織：U.S.N.陸軍　登場作品：1ST、FMO、2089
英字表記：NIRVANA INSTITUTE

B.D.計画（B型・S型デバイスの開発）推進を目的として、2070年代に陸軍内に設立された特務機関。マテリアルの確保や試作機のテスト、その他様々な工作任務を担当する212独立部隊（隊長：ドリスコル大尉）を抱える。第2次ハフマン紛争終結後、B.D.計画の露呈と共に機関は解散したが、S型デバイスの研究自体はその後も別プロジェクトで継続されていた。

■構成員　⇒P.092

Dr.ギルモア
ドリスコル

特殊部隊

所属組織：U.S.N.陸軍　登場作品：1ST、FMO、2089
英字表記：U.S.N. Army Special Operations Force

2090年6月、フリーダム攻略作戦が行われた際、リンクス小隊、第64機動戦隊（地獄の壁）らと共同で、O.C.U.軍の防衛部隊が残る市中心部の制圧を担当した特殊部隊。隊長はゲイル大尉。部隊の詳細は不明だが、その指揮系統にはウインガー准将およびニルバーナが少なからず絡んでおり、B.D.計画の暴露を目前に逃亡を図った准将らに同行したことが確認されている。

■構成員　⇒P.087

ゲイル（隊長）

陸軍情報局調査部

所属組織：U.S.N.陸軍省　登場作品：1ST、4th、FMO、2089
英字表記：U.S.N. Army Intelligence Agency

旧合衆国陸軍のINSCOM（情報・保安司令部）をベースに再編された情報機関。軍事関連情報の調査収集を中心に活動内容は幅広い。第2次ハフマン紛争時は、ザーフトラ共和国のスパイの監視と、B.D.計画に絡む陰謀の真相究明に向けた調査を行った。また、2096年のベネズエラ州独立紛争では現地にエージェントを送り込み、公正ベネズエラを陰で支援している。

■構成員　⇒P.086

パトリシア・スタンリー

自由の星

所属組織：U.S.N.国内　登場作品：1ST
英字表記：A Star of Freedom

コロンビア州南西部、アンデスの麓に本部を構える反政府組織。麻薬業界との繋がりも噂される。2090年に軍による殲滅作戦が決行されたが、本拠地攻撃の前にリーダーが脱出し作戦は失敗に終わっている。

5th　決定稿
U.S.N.軍正規兵

ヘルメットが特徴的（バイザーなどを内蔵するため）な、一般兵の制服。各所に防弾、右部よりマガジンポーチ、左手で支えているのはライフルである。



連邦情報局（F.I.A.）

所属組織：U.S.N.国防総省　登場作品：3rd
英字表記：Federal Intelligence Agency

U.S.N.成立時、旧CIA（中央情報局）および国防総省傘下のDIA（国防情報局）などの統合・再編により誕生した合衆国最大の情報機関。国際犯罪の摘発、不正告発、対外諜報活動など、国民の安全と財産保護のためのあらゆる調査や諜報行為を旨とする。FBI（連邦捜査局）やNSA（国家安全保障局）、各軍情報部などは統合対象から外され、国家情報長官統括のインテリジェンス・コミュニティーにより連携を確保している。

■構成員　⇒P.118、124

デニス・ヴァイカート
ルカーヴ・ミナエフ

パープルヘイズ（第6847特殊部隊）

所属組織：F.I.A.　登場作品：3rd
英字表記：PURPLE HAZE

WAP戦闘を伴う特殊工作任務を目的として、2105年にF.I.A.内に設立された実行部隊群の内の1つ。2112年、アラスカ研究所から強奪されたM.I.D.A.S.の回収任務を担当した隊員4名が、フィリピンのタール基地で全滅した。

■構成員　⇒P.118～119

ジョー・ベーカー
シンディ・ベザント
ガストール・マーザ

第94機動大隊第3中隊

所属組織：U.S.N.陸軍　登場作品：3rd
英字表記：U.S.N. Army, 3rd Squadron 94th Mobile Battalion

M.I.D.A.S.回収任務を担当した4名のパープルヘイズ隊員が全滅し、任務を続行するF.I.A.エージェントの支援のために派遣されたWAP部隊。台湾で合流後、隊長のアレン大尉はF.I.A.の名誉隊員となり、大漢中やO.C.U.日本での活動にも同行した。

■構成員　⇒P.118

マーカス・アレン（隊長）



U.S.N.特殊放射線研究所

所属組織：U.S.N.エネルギー省　登場作品：3rd、5th
英字表記：Peculiar Radiation Research Complex

U.S.N.の国立研究機関。ヴァーモント（抗衛放射線用ナノマシン開発等）、カリフォルニア（核融合炉実用化研究等）、アラスカ（放射線制御用ビーム開発等）の3研究所を擁する。アラスカ研究所では、莫大な軍予算の投入によりM.I.D.A.S.の兵器転用を実現した。

■関係者　⇒P.118、124
エミール・クラムスコイ

U.S.N.陸軍332機動中隊

所属組織：U.S.N.陸軍　登場作品：4th
英字表記：U.S.N. Army 332nd Mobile Squadron

2006年のベネズエラ州の独立宣言を受け、暴動の鎮圧を目的に派遣された部隊。派遣時の会見で、指揮官のドナルド陸軍大佐は1週間以内の事態収拾を宣言したが、その手柄は結局公正ベネズエラによって達成されている。

■関係者　⇒P.134～135
ランディ・ドナルド（司令官）
ダリル・トラウベル（第5分隊隊員）
ビリー・レンケス
フィリップ・チェイファー

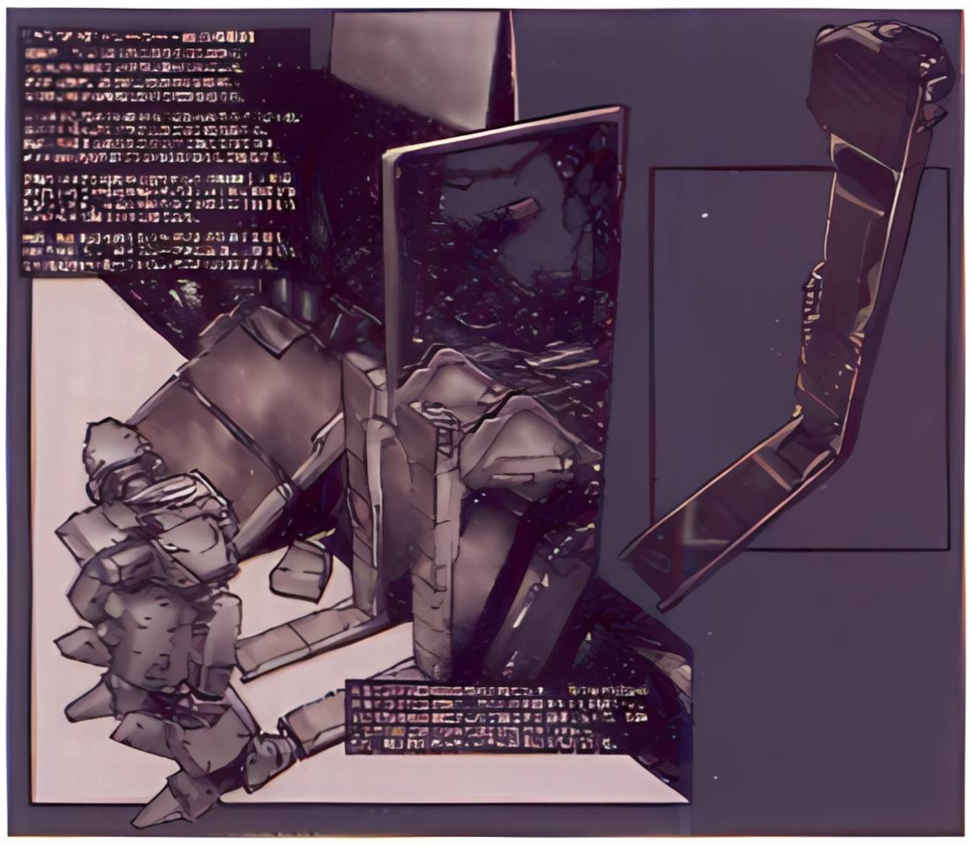
U.S.N.海軍

所属組織：U.S.N.国防総省　登場作品：4th
英字表記：U.S.N. Navy

海軍省所管の軍組織。艦船・艇艇・海兵多隔隊群および艦隊攻撃航空団により構成され、また担当海域によって太平洋・大西洋の2主要艦隊、その内に6艦隊が編成されている。ちなみに、第1艦隊は戦時特に沿岸警備隊により編成されるため平時は存在しない。

■関係者　⇒P.135
シェルダン・リー・マドックス

40th 決定版



U.S.N.軍WAPトレーラー後方部

部隊運用時に使用されていた一般的なWAPトレーラー。WAPとコンテナ両方の積載用区画が装備されている（最大3機の搭載が可能）。コンテナの荷台は中央で折れ曲がり、左右へスライド展開することで、出撃時の橋渡しとして利用する。なお、2脚、タンクタイプの機体を運搬する場合は荷台全体を開放し、専用の台をスロープ状に展開し出撃する。

ベネズエラ州

所属組織：U.S.N.　登場作品：4th
英字表記：U.S.N. Venezuela

併合時に州として再編された、旧ベネズエラ・ボリバル共和国。2006年、ブルーノ州知事の独立宣言により、一時騒乱状態となった。豊富な埋蔵量の油田などを抱え比較的豊かだが、麻薬組織等との関係も噂される知事の汚職・弾圧政策により、政情は不安定な状況にあった。

■関係者　⇒P.130
ディアズ・ブルーノ（州知事）

公正ベネズエラ

所属組織：U.S.N.およびその周辺　登場作品：4th
スペイン語表記：Alianza de Libertad Venezolana

約15,000～20,000人の構成員を有し、カラカスやクマナなど州各地に100～2,000人規模まで大小様々な支部を持つ州最大の反政府組織。U.S.N.併合以前から存在した複数の組織の合併により誕生し、U.S.N.政府とその意向に追従する州政府に対し反抗活動を展開している。2006年、独立騒動を起こしたブルーノ知事を拘束し、政府移譲を勝ち取った。

■関係者　⇒P.137～138
ルイス・ペレス（リーダー）
カルボ・カラスコ（副リーダー）
イネス・トーレス
エルモ・スアレス

難民村

所属組織：公正ベネズエラ　登場作品：4th
英字表記：Refugees Village

ブルーノ州知事が反対勢力潰しのために強行した思想弾圧や財産没収などにより家屋を失った人々が集まり、州南西部の山間部に築いた集落。公正ベネズエラの援助を受けて組織の拠点としても機能しており、2006年の独立騒動時には州軍による攻撃を受けている。

■関係者　⇒P.138
カール・サモンド

U.S.N.陸軍戦車師団第214機動中隊

所属組織：U.S.N.陸軍　登場作品：5th
英字表記：U.S.N. Army, 214th Mobile Squadron, Panzer Division

第2次ハフマン紛争時、ハフマン島方面軍に参加したWAP部隊。中隊内に陸軍WAPパイロット養成課程第21期生（2090年度）による小隊が組織され、同年6月のフリーダム制圧作戦等に参加した。

■関係者　⇒P.146～146
ウォルター・フェン
ランディ・オニール
ダモン・マンフィールド
ジェイミー・ピンソン
クリスティン・クーリッジ
ジム・マクレラン

ニューヨークデイズ

所属組織：U.S.N.　登場作品：1st
英字表記：New York Days

U.S.N.の全国紙、ニューヨークデイズを発行している新聞社。2002年2月、ロングリバース島で大規模な爆発事件のあった翌日、爆発が「ハフマンの非武装地帯での報復自決」によるものだとの、PMO事務局長メルディフスキーの公式見解を同紙に掲載した。

ストライク・ワイバーンズ

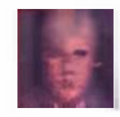
所属組織：U.S.N.海軍　登場作品：5th
英字表記：STRIKE WYVERNS

通常の指揮系統外で独立運用されている航空母艦エクリプスを活動拠点とし、世界のあらゆる地域への早期戦力展開および紛争制圧作戦の実行を目的として結成されたWAP部隊。2097年のインドシナ紛争をはじめ、様々な事件や紛争で大きな功績を上げた。第2次ハフマン紛争当時の隊長はウェンライト少佐（後に艦隊司令兼エクリプス艦長に就任）。

■関連項目　→P.147－148
リン・ウェンライト（故人）
エドワード・コリンズ

パトリック・ジン

[illegible]

ロビン・ダウナ

[illegible]

ベネット・ハービー

[illegible]

フィリス・スピアー

[illegible]

トマス・フーバー

[illegible]

レイモンド・ウェイ

[illegible]

ローラ・ヤンメル

[illegible]

リリー・フォー

[illegible]

ハーヴィー・テュラント

[illegible]

ジェフ・ゾーン

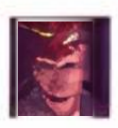
[illegible]

ラルフ・モントゴメリー

[illegible]

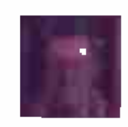
ジュリアス・バンクロフト

[illegible]

パット・フエンテス

[illegible]

ヘティー・スーザン

[illegible]

ゴードン・ハウルス

[illegible]

デビッド・レンチャック

[illegible]

ブライアン・ロースン

[illegible]

トニー・ガーラント

[illegible]

ワット・ターナー

[illegible]

バーゲスト（特殊作戦軍（SOCOM直轄）特殊機甲分遣隊）

所属組織：U.S.N.特殊作戦軍（SOCOM）　登場作品：5th
英字表記：BARGHESTS

特殊作戦軍傘下の特殊部隊群の中でも突出して「対テロリスト」作戦活動に特化している、特別部隊チーム（特殊作戦軍所属）。隊長のレイノルズ陸軍中佐を始めに、隊員の多くがS型デバイス施術手術を受けており、身体能力はもちろんWAP戦闘技術についても他の部隊を圧倒する実力を持つ。2095年のカスピ海テロ事件や、2112年の特殊兵器アラスカ研究所制圧事件など、数々の実績を上げている。

■関連項目　→P.149
ヘクター・レイノルズ（故人）



[illegible]

カール・ギブソン

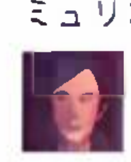
[illegible]

ジョシュア・マッキー

[illegible]

ジャスティン・デレック

[illegible]

ミュリエル・フェイ

[illegible]

ジョニー・ファース

[illegible]

マイケル・ヤン

[illegible]

ルイス・バルカス

[illegible]

ヘンリー・ヘイジ

[illegible]

ジル・アンドリューズ

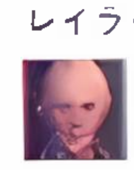
[illegible]

ルーカス・ハンター

[illegible]

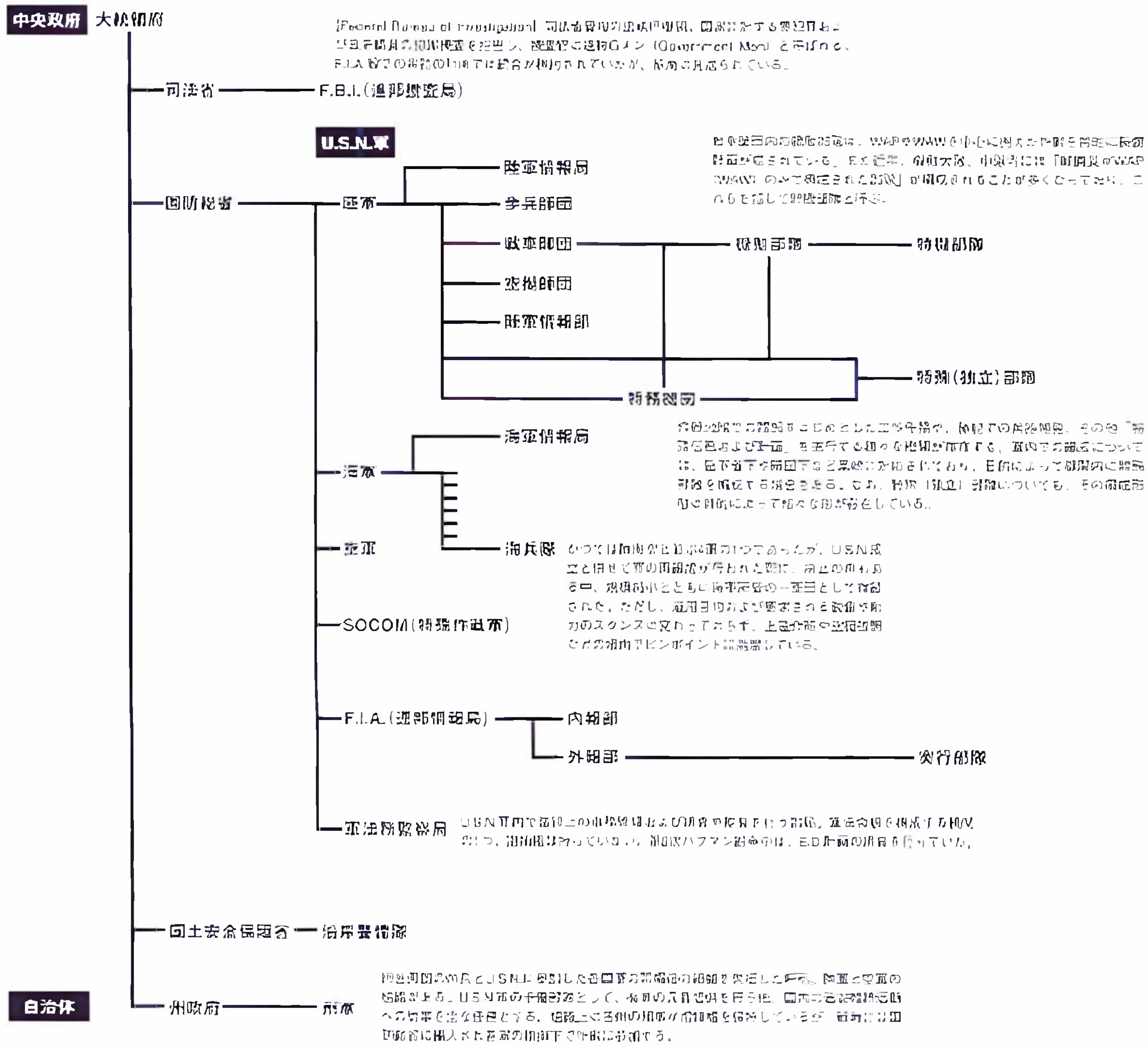
ナタリー・ヴァレス

[illegible]

レイラ・ロバーツ

[illegible]



U.S.N.組織図



中央政府
大統領府
司法省
F.B.I.(連邦捜査局)
U.S.N.軍
国防総省
陸軍
陸軍情報局
歩兵師団
戦車師団
機動部隊
特殊部隊
空挺師団
陸軍情報部
特殊(独立)部隊
特務師団
海軍
海軍情報局
海兵隊
空軍
SOCOM(特殊作戦軍)
F.I.A.(連邦情報局)
内務部
外務部
実行部隊
軍法務総局
国土安全保障省
沿岸警備隊
自治体
州政府
州軍

Republic of Zafra

ザーフトラ共和国

沿革

2015年	ロシアを中心としたCIS（独立国家共同体）が国家化、ザーフトラ共和国成立
2021年	ザーフトラ共和国がPMO（恒平和維持機構）設立
2070年	第1次ハフマン紛争勃発（O.C.U.とU.S.N.の全面戦争）
2072年	第1次ハフマン紛争終結（PMOが仲介）
2090年	第2次ハフマン紛争勃発（O.C.U.とU.S.N.の全面戦争）
2091年	第2次ハフマン紛争終結（PMOが仲介）
2096年	ザーフトラ政府がテクタインダストリィ本社への攻撃を認めず、大統領が辞任
2096年	ザーフトラ軍がドイツ東部に、E.C.ポーランド駐留軍基地を爆撃。同年、ザーフトラ軍がU.S.N.ベネズエラ国内の独立運動を支援
2105年	グルジアで武力衝突が発生
2112年	ラーブヌイ共和国との間で国境紛争を開始



主なCIS（独立国家共同体）
ロシア連邦、カザフスタン、タジキスタン、ウズベキスタン、キルギス、ウクライナ、ベラルーシ（現ラーブヌイ共和国）、モルドバ、アルメニア、アゼルバイジャン、グルジア、トルクメニスタン

概要

首都：モスクワ
国家元首府：モスクワ
総人口：約3億6000万人（2015年現在）
総面積：22100648㎢（世界陸地面積の14.84%）

Outline

1991年12月の旧ソビエト連邦崩壊後、ロシア連邦を中心とした12カ国によって、CIS（独立国家共同体、本部：旧ベラルーシ首都ミンスク）が発足し、以降この緩やかな国家連合体がしばらく継続していた。しかし、21世紀に入りE.C.発足などの影響もあって、CISはしだいに求心力を失っていく。インフラ整備の遅れや旧連邦時代の軍事施設管理問題再燃など、加盟各国とロシア間の溝が徐々に顕在化する中、2015年、ロシアのメルディフスキー大統領は、シベリアの豊富な資源を背景にした経済立て直し策を旗印に各国を説得、新国家「ザーフトラ共和国」の成立を宣言した。なお、ベラルーシ、ウクライナの2国は新国家への参加を辞退している。その後、2021年に恒平和維持機構（PMO）を中心となって設立し、国際社会での復権にも力を入れ始めたが、第2次ハフマン紛争をはじめ様々な紛争や事件における「黒幕」としての噂が絶えず、世界的信頼を獲得しているとはお世辞にも言えない状態となっている。

ザーフトラ共和国軍

管轄組織：ザーフトラ共和国国防省　登場作品：4th、FMO
ロシア語表記：[illegible]

旧ロシア連邦軍の設備とシステムをベースに、共和国成立時に統合再編された巨大な軍組織。B.D.計画への関与や、2096年のE.C.、U.S.N.での軍事行動など、活動について不透明さが目立つ。

■関係者　⇒P.138〜139
ヴァスコ・ルイーコフ・ゼーマン
アニーツカ・イワノウナ・アレクサンドロフ
マキシム・トロアディエヴ・バビロフ

ニコラエフ貿易会社

所在地：ウクライナ・ニコラエフ市　登場作品：4th
英字表記：Nikolaev Trade Company

ウクライナ南部のニコラエフ市にオフィスを構える貿易会社。2096年のE.C.を舞台にした一連の事件の際、社長のセルゲイが、氏が所属するデュランダル部隊の出国に協力した。

恒平和維持機構（PMO）

本部：リンクトヘテルブルク　登場作品：1ST、5th、FMO
英字表記：Peace Mediation Organization

E.C.誕生以降の世界的枠組みの変化やU.S.N.の脱退による資金難などで、有名無実の存在と化した国際連合に代わり、ザーフトラ共和国の提案で2021年に発足した国際機関。2度のハフマン紛争における停戦調停で存在感を示したが、B.D.計画への関与が発覚したことで信用に失墜した。その後は、以前の国際影響力には及ばないまでも、国連の活動にも目が向けられるようになっている。

■関係者　⇒P.150
アレクサンダー・レオノフ

Republic of Ravnui

ラーブヌイ共和国

オルシャ国営科学研究所

管轄組織：ラーブヌイ共和国国家科学技術省　登場作品：3rd
英字表記：Orsha National Science Laboratory

工業、医療、政治といったあらゆる科学を総合的に研究し、成果を国益へ反映するために、2030年に設立されたラーブヌイ国立科学研究所が統轄する施設の1つ。同研究所は国内11都市に35の研究施設を抱える。オルシャ研究所ではエネルギーや兵器類の研究以外に、国の将来を担う人材の「製造」を目的とした、イマジナリーナンバー計画が、2070年代初めから今日まで続けられている。

■関係者　⇒P.123
パール・ゴルボフスティ（元所長）

ロラン・クラムスコイ
2054年、国立リバフラ大学卒業後、オルシャ国営科学研究所に入所。2087年所長就任。在任中、同研究所からのエネルギー開発理論により、[illegible]。2100年、プレスト監獄で服役中心臓発作により死亡。

ハンナ・クラムスコイ
2056年、国立ミンスク大学大学院修了後、[illegible]に入所。2085年、オルシャ研究所に異動し、IM理論を利用したエネルギー開発研究を行う。2087年に結婚。2100年、服役中病気により死亡。

People's Republic of Da Han Zhong

大漢中人民共和国

沿革

2040年 中華、U.S.N.と民間協力を開始
2071年 国家主席、自然災害がハンマン[illegible]の大量[illegible]大幅な財政再建を決定
2078年 台湾と中国を結ぶ、[illegible]海底トンネル「福台トンネル」完成（全長224km）
2098年 中国軍、WAP配備を開始。同年、U.S.N.のクリフト政権が中国へのWAP[illegible]を承認
2101年 国家主席を含む政府高官ら死亡（暗殺）
2112年 中国国家主席、[illegible]。[illegible]に「大漢中人民共和国」成立



概要

首都：北京
陸軍民間司令部：南京
海軍民間司令部：上海
総人口：約13億人（2112年現在）
総面積：9602万km²（世界陸地面積の6.45%）

Outline

旧中華人民共和国。2112年就任のジエ・ホリアオ国家主席が、独特な社会主義路線への政策転換と併せて国名の変更を提案、現在の大漢中人民共和国に改称された。中国は、20世紀末にスタートした経済開放政策により急速な近代化を達成し、21世紀中頃には世界を代表する超大国の仲間入りを果たした。しかし、爆発的な経済発展の反面、都市部と地方の貧富の差は異常なまでに拡大。さらに、経済成長を優先するあまり長年環境対策を疎ろにしてきたツケがたたり、都市部ではもちろん地方の工場地帯を中心に大規模な自然破壊と環境汚染が発生、それは国内の農業にも深刻な影響を与えた。ジエ主席の政策転換はこの負のスパイラルに歯止めをかけることについてはある程度の期待を集めたが、一方で政策に反対する人物や組織の排除と弾圧を断行し、民主化への流れも断ち切ってしまった。そして同年、ジエ政権打倒を掲げる反政府組織「華鋒団」による大規模反乱が開始され、大漢中は混乱の時代へ突入したのである。



3rd 旧田村

大漢中軍パイロットスーツ

大漢中軍の一般的なパイロットスーツ。上着と吊りズボンのようなボトムに分かれた構造。アーマーなどの防御装備の類は施されておらず、軽量に最適化されている。

大漢中軍緊急展開軍スーツ

ファテのような外観になっているが、素材などは一般のパイロットスーツと同様（約100％）。肩・胸のパッド部分やグローブなどが特殊「ハイグレード型」を採用している。

大漢中人民共和国軍

所属組織：大漢中共産党中央軍事委員会　　登場作品：3rd
英字表記：Da Han Zhong People's Army

大漢中共産党中央軍事委員会（主席：国家主席）指揮下にある、同国の軍事部門。陸海空の3軍を擁する他、戦時には陸軍の軍区ごとに編成された人民武装警察が指揮下に入る。厳密には国軍ではないが、対外的、事実上は国軍扱いであり、総兵員数約250万人超（予備役約50万、人民武装警察150万、民兵600万人）の、世界最大の常備軍である。装備の近代化が課題であったが、近年ではWAP配備も進み徐々に改善されている。

■構成員　⇒P.120

ジエ・ホリアオ
キム・ウィウェン
リュウ・ハイフォン
ジー・リエイン
ラン・ショウホア

呉龍

所属組織：大漢中軍（軍事情報部）　　登場作品：3rd
英字表記：Wulong

世界各地で活動する、国籍不明の傭兵集団。設立は2101年。軍事活動以外にも、要人誘拐や暗殺指導、試作WAPのテストなど幅広い任務に対応可能。2112年の大漢中内乱時、WAP戦闘に関して訓練が十分に行き届いていない大漢中軍によって雇われていた。

■構成員　⇒P.121～122

ルドルフ・カイザー（隊長）
ハタリ・カウティリヤ
レベッカ・シドンズ（副隊長）
エミリオ・グスリー
グレゴリ・ヘンゲル

革蓮団

[illegible]：大漢中[illegible]　[illegible]：3[illegible]
[illegible]：Noble Lotus

前国家主席白仲洪（2112年逝去）の意志を継承し、反[illegible]主義政策を推進するジエ政権打倒を掲げて活動する反政府組織。パク政権下の[illegible]らが中心となり、当時の政策を支持する[illegible]や官僚、企業等の支持を受けて[illegible]、2112年に公に「[illegible]団」としての活動を開始した。広州の本部以外に全国各地に支部を持ち、さらに海外支持勢力との連絡や情報収集の活動拠点を各地に構えている。

■[illegible]　⇒P.122〜123

ホアン・モッグション（[illegible]）
ルオ・チェン（[illegible]）
チャン・ヨウニン（[illegible]）
リン・チャオホワ
リン・ウォベン

ミン・コォワン



2104年に[illegible]。リン・ホアンシュ（[illegible]）の[illegible]、[illegible]

ユエ・ユイジャン



[illegible]

シェン



[illegible]ラーフネイ[illegible]イマクナンバーサンノルのイワァン・ラーデンフ[illegible]

ジュウン・ソンヤン



[illegible]

ジョウ・リェンホワ



[illegible]

スウ・シュエセン



[illegible]

ハッタ・ミルザ



[illegible]

大漢日報

[illegible]：[illegible]　[illegible]：3m
[illegible]：Da Han Daily News

20世紀から続く[illegible]、大漢中政府の[illegible]。[illegible]時代には、[illegible]の大幅[illegible]により[illegible]として[illegible]を打ち出していたが、ジエ政権発足後は旧体制に回帰。再びかつての[illegible]内容に戻っている。

大漢中軍機構図

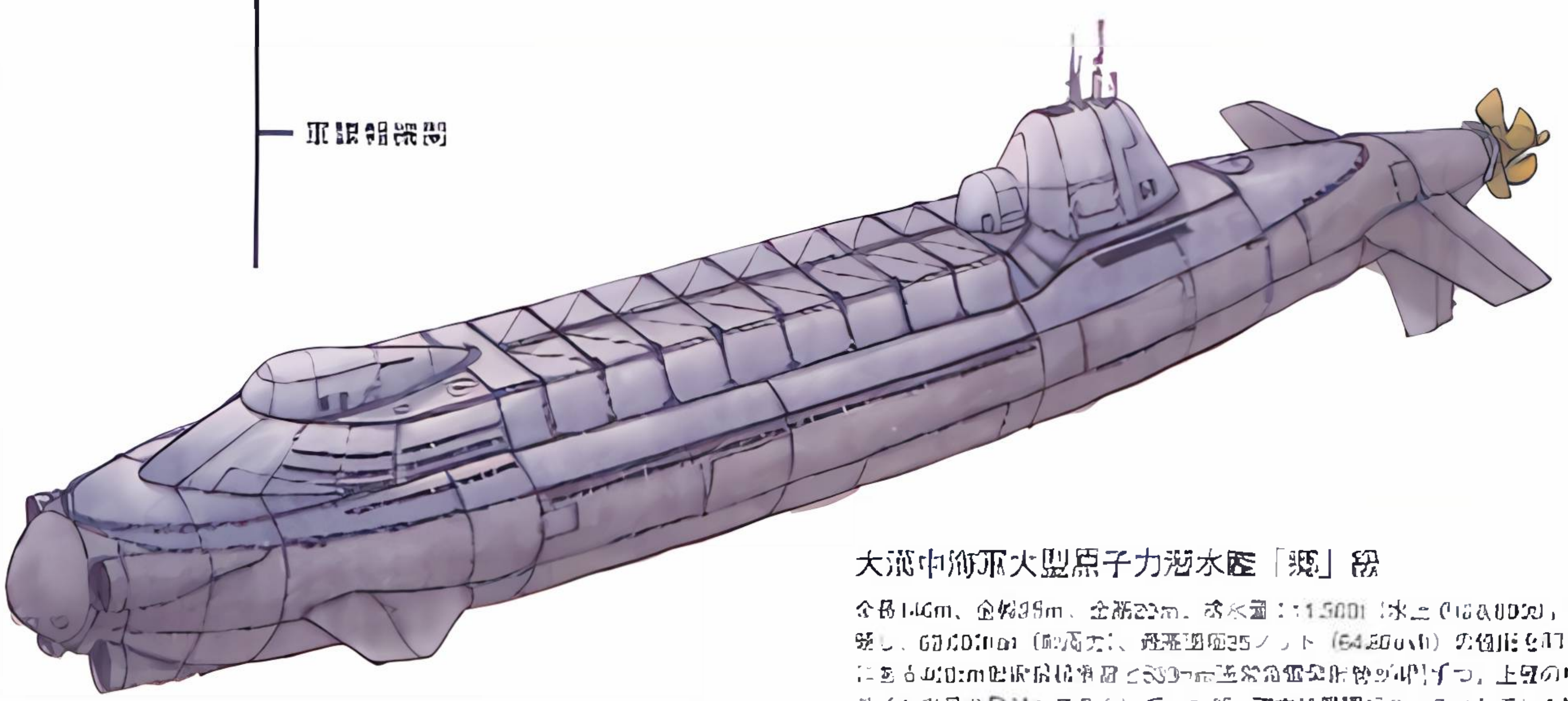
中央軍事委員会（主席：国家主席）
- 特務エージェント ― 諜報
- 大漢中軍総司令部
  - 陸軍総司令部
    - 常設軍
    - 即時対応軍
    - 緊急展開軍
    - 快速反応部隊
  - 海軍総司令部
  - 空軍総司令部
  - 軍事情報部

常設軍――[illegible]

即時対応軍――[illegible]

緊急展開軍――[illegible]

快速反応部隊――[illegible]



大漢中海軍大型原子力潜水艦「[illegible]」級

全長146m、全幅35m、全高23m。[illegible]：11,500t（水上[illegible]）。[illegible]

O.A.C.

Organization of African Conglomeration

アフリカ統合機構

沿革

1963年　OAU（アフリカ統一機構）が発足
2030年　O.A.C.（アフリカ統合機構）が、「アフリカ大陸共同国家計画」発表
2034年　W.A.でクーデターが発生、ギニアナ政権が誕生する
2069年　O.C.U.、E.C.がアフリカに介入、アフリカ統合崩壊
2086年　アフリカ統合構想は、同年、W.A.のエンゴ大統領がアフリカの共同国家化を宣言
2093年　ガボンで内戦が勃発
2106年　リビアで武力衝突が発生



■U.N.A.S.（北アフリカ国家連合）:
アルジェリア、チュニジア、モーリタニア、モロッコ
■W.A.（西部アフリカ共同体）:
ガーナ、カーボベルデ、ガンビア、ギニア、ギニアビサウ、コートジボワール、シエラレオネ、セネガル、トーゴ、ナイジェリア、ニジェール、ブルキナファソ、ベナン、マリ、リベリア
■C.A.（中部アフリカ共同体）:
ガボン、カメルーン、コンゴ、コンゴ民主共和国、サントメ・プリンシペ、赤道ギニア、チャド、中央アフリカ
■E.A.（東部アフリカ共同体）:
ウガンダ、エチオピア、エリトリア、ケニア、コモロ、ジブチ、セーシェル、ソマリア、タンザニア、ブルンジ、ルワンダ
■S.A.U.S.（南部アフリカ連合）:
アンゴラ、ザンビア、ジンバブエ、スワジランド、ナミビア、ボツワナ、マダガスカル、マラウイ、南アフリカ、モザンビーク、モーリシャス、レソト

概要

首都：アディスアベバ（エチオピア）
統合委員会：同上
総人口：約8億人（2034年度）
総面積：29757500㎢（全世界陸地面積の約20%）

Outline

　アフリカの諸国統一運動は、1963年のOAUの発足に始まる。OAUにはモロッコ王国を除く前加盟全諸国が加盟、将来的には議会の設置や通貨統合まで視野に入れ活動していたが、その後、地域ごとに近隣国との経済的協力関係等をベースに個別の国家連合が形成されていった。さらに21世紀に入り対新E.C.その他国際社会での関係変化に伴い、OAUは事実上崩壊。2030年、U.N.A.S.の提案でO.A.C.が発足し新たな共同国家計画が発表された。しかし、これも2034年のC.A.の内乱を発端とした紛争があわや全面戦争直前という事態にまで発展したことで、うやむやとなってしまう。諸国紛争はU.N.A.S.とW.A.両国代表の直談判対話によって終結したが、その後も各地で衝突が発生しており、統一への道はまだ遠いようだ。

独立機動攻撃中隊

所属組織：S.A.U.S.陸軍特殊部　登場作品：Alt
英字表記：IMAC（Independent Mobile Assault Company）

　2034年、独立政府ザインゴの樹立に伴い内紛の発生したC.A.からの要請を受け、S.A.U.S.陸軍情報部内に編成された、新兵器WAWによる独立部隊。当初はO.C.U.軍から派遣されたWAWと兵員による1個小隊規模だったが、後にS.A.U.S.軍隊員の補員により4個小隊となった。

■構成員　⇒P.066～068

イデ・サンゴール（指揮官）	ノーマン・ライツ（第3小隊隊長）
アール・マッコイ（中隊長補佐兼第1小隊隊長）	ブラハム・マグナッソン
ブルース・ブレイクウッド	マックス・パスターナック
ダル・ファーフィー	チャミリ・フィリシク（第4小隊隊長）
ピーター・リチン（第2小隊隊長）	オットー・ボボナール
マンリー・ベニサド	ヴィオラ・ルシュ
ジョー・オノザイ	

ギニア湾岸諸国統合体（ギニアナ）

所属組織：元西部アフリカ共同体　登場作品：Alt
英字表記：GUINEANA

　元W.A.軍陸将ギセンガ率いるクーデター政権の樹立と共に宣言された、W.A.政府の呼称。成立時に掲げた政策により一定の支持もあったが、次第に軍による支配体制が強化されていった。2034年9月、S.A.U.S.とC.A.の支援を受けたWALFの蜂起で打倒された。

■関係者　⇒P.000

アレクサンドル・ギセンガ（大統領）

シンセミア小隊

所属組織：ギニアナ（傭兵部隊）　登場作品：Alt
英字表記：Sinsemilla

　2030年頃から、欧州、中東、北アフリカ地域などで知られるようになった傭兵部隊。構成員は3名。幅広い戦術知識と兵器の操縦技術を持っており、新兵器WAWの登場にもいち早く対応した。2030年の北アフリカ先進技術研究所襲撃事件に関与したとされる。2034年、U.N.A.S.駐在のE.C.特使ガルマンに雇われ、戦闘アドバイザーとしてザインゴに派遣されたが、ザインゴの崩壊で消息不明となった。

■構成員　⇒P.070～071

トップ（リーダー）
バッズ
リーフ

その他
Others
所属不明の組織

西アフリカ解放戦線(WALF)
所属組織：ギニアナ　登場作品：AL
英字表記：West African Liberation Front

ギニアナの成立により政権を追われ一時C.A.に亡命した、元W.A.暫定大統領エンコモ氏を指導者として結成された、反政府組織。C.A.の内戦初期で一時は小規模なゲリラ活動を散発的に行うのがやっとな状態まで弱体化したが、C.A.の混乱終結後はS.A.U.S.の支援を受けて勢いを取り戻し、ギニアナ打倒を画策した。

■構成員　⇒P.068
ルシアス・エンコモ(WALF指導者)
エイモス・イレオ
ユッジン・ボルヒェルト

独立政府ザインゴ
所属組織：C.A.軍　登場作品：AL
英字表記：ZAINGO

2034年3月、C.A.政府に反発する北部州方面軍のチャルマンギマ准将大佐が独立を宣言した、独立政府。ザインゴ山地の要塞を本拠に、充実した戦力でC.A.政府の防衛線を圧倒したが、S.A.U.S.の支援部隊投入後は勢いが鈍化。7月、本拠の要塞陥落後に崩壊した。

■構成員　⇒P.069
ザイアス・チャルマンギマ(将軍)

バミア団
所属組織：独立政府ザインゴ　登場作品：AL
英字表記：BAMIA

2034年のC.A.内戦時にザインゴに雇われていた、3名からなる傭兵集団。同軍の軍事顧問を務めていたシンセミア少佐の指示により、ザインゴ山岳要塞を拠点に周辺の警戒を担当した。

■構成員　⇒P.070
バリー(リーダー)
ミンゴス
アンドロー

北アフリカ国家共同体(U.N.A.S.)
所属組織：—　登場作品：AL
英字表記：Union of Northern African States

アルジェリア、チュニジア、モーリタニア、モロッコの4国を包括した共同体。E.C.との経済的結び付きが強く、アフリカ統一後の影響力確保を狙うE.C.の干渉を受け続けた。W.A.との協調で紛争を終結させた後は、エンコモ氏の再建運動に同調を示している。

■構成員　⇒P.070
ムハンマド・ジェバール(N.B.)

ツェルベルスガード
所属組織：E.C.(U.N.A.S.に派遣)　登場作品：AL
英字表記：Zerberusgarde

E.C.所属の対テロ戦闘専任部隊。アフリカ紛争当事国の調査と監視を目的に、U.N.A.S.に派遣された。管理官の眼帯将校ゼルマンは、E.C.製兵器を紛争当事国へ供給する役目を担っていた。だが、彼は立場を利用して独自にWAW生産プラントを建造。傭兵協力者の確保と軍備を目論し、部隊をプラント警備や紛争長期化のために私物化した。紛争末期、W.A.とU.N.A.S.の首脳会談阻止を企てたが、強襲機動特務部隊により鎮圧された。

■構成員　⇒P.072
グスタフ・ゼルマン(指揮官)
グラース・Z・ニューマーク(ゼルマン副官)
スピンガーン
ヘルボーン

ビチェウ海運
所在地：—　登場作品：4th
英字表記：Wei Chang Shipping

貨物輸送専門の海運業者。取引先は軍から民間まで様々。料金しだいでは部品や密売兵器など、非合法な荷物も引き受ける

■構成員　⇒P.140
チャン

ホークス
本拠地：—　登場作品：5th
英字表記：Hawks

2095年9月、カスピ海に設置された採掘リグ(石油その他地下資源の産出を目的とした海上採掘施設)群を占拠したテロ組織。声明などは特になく、おそらく利益獲得を狙ったものと思われる。しかし、豊富な資源をめぐり当該水域の領有権を主張する周辺各国の要請で、同連盟の出兵と派遣が決定。大連合部隊の投入でほどなく制圧されてしまった。

グリムニル
本拠地：不明　登場作品：5th
英字表記：GRIMNIR

B.D.におけるS型デバイス開発の必要を説いた元研究者のモーガン・ベルナルドがリーダーとなり、世界各地でテロ活動を行ったテロリスト集団。結成は2080年代中頃と見られている。第2次ハフマン紛争時に、兵士を拉致しS型の実用試験を繰り返し、96年頃からはカンボジアの秘密工場で、S型専用機の量産に着手した。2112年に特殊兵器研究所アラスカ研究所の襲撃を実行した際、混乱に乗じ撤退している。

■構成員　⇒P.150
モーガン・ベルナルド(リーダー)
エヴグラーフ・ゲオールギー
ナザール・バリシニコフ
ハンナ・シュバイツァー
グレン・デュバル

ちなみに、グリムニル([illegible])は北欧神話の主神として有名なオーディンの別名で、[illegible]「[illegible]」の意味。



デイリー・フリーダム
所在地：ハフマン島フリーダム市　登場作品：1st
英字表記：Daily Freedom

ハフマン島全土に流通している地方紙、デイリー・フリーダムを発行する新聞社。第2次ハフマン紛争中は活動を停止していたが、停戦後発行を再開。2092年に、紛争の真相を暴露するフレデリック・ランカスターによる記事を掲載し、世界中で大きな反響を呼んだ。

【2026】
-O.C.U.- Following a majority vote of its Central Parliament, the Oceania Cooperative Union (formerly the Bangkok Economic Alliance) has announced that it will proceed as planned in converting the existing economic alliance into a political union. The O.C.U.'s original objective was to reduce dependence on other economic alliances and achieve independent growth in the Pacific region. However, the recent resumption of talks to implement the 2003 Union Defense Strategy may be a sign that anxieties related to the birth of the U.S.N. served to hasten the political unification process. — JBNN

【2029】
-U.S.N.- The worldwide WAW standard, under development since last year by the E.C.'s Schnecke Corporation and Diable Avionics of the U.S.N., has officially been finalized. The standard, known as "MULS", establishes a common interface for the integration of interchangeable body, arm, leg, and computer components. A number of companies have pledged support for the standard, which should lead to dramatic cost reduction once mass production begins. The U.S.N. military has already expressed interest in purchasing WAWs that employ the MULS standard. New, MULS-compatible WAWs are expected to roll out later this year. — New York Today

【2030】
Dr. Landoldt, a key member of the robotics faculty at Germany's Wallenstein National University, was found murdered inside his office this morning. The office had been thoroughly looted, and police are investigating the crime as a murder/robbery. However, due to the unexplained absence of certain research files and backups, authorities are investigating the possibility that the perpetrator was an industrial spy aiming to acquire the professor's research. Pivotal to the WAW's development and an instrumental force in the adaptation of actuators for practical use, Dr. Landoldt was considered "the father of the WAW." In recent years, Landoldt publicly opposed military use of the now-ubiquitous WAW, disassociating himself from the Schnecke Corporation. Landoldt recently began independent research on peaceful, industrial usage of the latest actuator technology. According to the professor's son, Mikhail Landoldt, the professor had sorely lamented how the products of his research were being used to wage war. — JBNN

【2034】
A resolution to the African Conflict is expected [illegible] now. The fierce fighting that analysts originally feared would dissolve into ugly, guerrilla-[illegible] warfare [illegible] to a screeching halt when combat WAWs were introduced into the battle–a military first. These [illegible], offering substantial improvements over previous combat vehicles in terms of maneuverability and versatility, have become the focus of worldwide attention and will undoubtedly play a key role in future conflicts. There are reports [illegible] the Union of North African States (U.N.A.S.) Army, rumored to have been supplied with arms by the E.C., employed previously unseen experimental WAWs on the battlefield. The U.N.A.S. has denied all such claims. — JBNN



Characters

Chapter 2



人 物





Frost
フロスト

WAP SPEC —— HP:2470, Armor Type Bonus:20, Weight:595t / Power:750, Speed:60 km/h(R.D. 120 km/h) / Back 24 km/h, Acceleration:40, Recoil Damper:64, Aiming Support:39, Stabilizing Rate:80, Turning:170, Braking Specs:20

WAP Illustration —— K2 商会

Background Illustration —— Kuwanagi

An Introduction to Character

キャラクター概論

架空の人物が獲得する人格の構成要素は、舞台、物語などによって様々である。ここでは、その1つである帰属に注目し『フロントミッション』キャラクターの分類を試みている。また、これは同時に帰属カテゴリーをキャラクター側から再定義することでもある。

軍人

正規兵
シリーズには厳密な意味での義勇兵はいない。よって、何れかの軍に所属する戦闘員は、傭兵（これも微妙だが）を除き全員が含まれる。

工作員（スパイ）
敵対勢力に対し諜報活動を行う人間。広義では情報部のエージェントなども含む。1STのマリアや4thのヴァグナーなどに代表される。

傭兵
報酬により当事国に雇われ、直接の利害関係が及ばない戦争に参加する戦闘員。1STのキャニオンクロウに所属する隊員が代表例である。

軍属
軍隊に所属する非軍人（軍旅教、関連機関の職員など）。シリーズでは1STのDr.ギルモアや、FMOの法務監察官などが該当する。

文民

政治家
政治をつかさどる職にある人間。シリーズ中では各国首脳が主であるが、3rdではクーデター派に付く2名の政治家が登場している。

官僚
行政機関、特に中央省庁に所属し一定以上の地位にある国家公務員を指すことが多い。3rdのゴルボフスキィ駐大大使などが該当する。

政府機関職員
政府管轄の機関に勤務する、公務員以外の者。いろいろな解釈が可能だが、ここでは4thに登場する「デュランダル」メンバーを指す。

警察官
警察組織に所属する公務員。軍が主役となる場合が多く、該当者はシリーズ中1人。3rdに登場する、日本警察機構の新条英穂だけだ。

民間人

反体制
体制（政府）の思想や政策に対し反対の立場をとる人物およびその所属組織。3rdのフィリピン自由主義党などに代表される。

テロリスト
特定の政治的主張表明、目的達成の手段として暴力行為を成す者、その所属組織。5thに登場するモーガン・ベルナルドなどが該当する。

企業職員
民間企業に属する人物。いわゆるサラリーマン。該当者は意外に希少な存在で、3rdに登場する霧島重工社員、小池英一くらいである。

科学者
語義に最も近いのは、3rdと5thに登場するエミール（エマ）になるだろうか。作品中には少々技術者寄りの人物が多い。

ジャーナリスト
メディアに記事を提供する人、職業。作品中にメディアはいくつか登場するが、個人では1STと4thのフレデリックくらいだろう。

スペンダー（ハッカー）
依頼を受け、対象から情報を取得することを生業とする者。3rdのユン（マネーメイカー）や1STのハンスなどが代表的な例である。

武器商人
武器の販売を職業とする者、組織。第三国の企業から紛争当事国へ販売を仲介する場合もある。Altのバッタール商会など該当者は多い。

闘技者
大衆娯楽として世界中に浸透しているWAPによる戦闘競技に出場する選手。1STの主人公ロイドをはじめ、これを生業とするプロもいる。

バーの客
地元民はもちろん、軍関係者やスペンダーの情報交換の場としての機能も持つバー。シリーズを通して様々な人間が客として登場している。

難民
戦争や宗教・民族の対立その他の理由で住む場所を追われた者、その集団。4thでは、ベネズエラ州に難民の築いた集落が登場する。

軍人

軍隊に所属し、その活動に従事する者の総称。戦争や紛争、それに類する事件・騒乱などを題材とする『フロントミッション』シリーズでは、最も帰属する人数の多いカテゴリーである。主人公についても、『3rd』および『4th』（元軍人）以外は全員が該当する。



文民

軍人ではない者。語義では軍人以外の全市民が含まれるが、「文民統制（シビリアン・コントロール）」などの文脈で使う場合は、特に政治家（＆軍関連外の官僚など）を指すことが多い。本項における分類も、後者のスタンスをベースにしたものである。



民間人

軍人、王族（皇族）、および公務員ではない者を指す呼称。文民と非常に意味合いは近いが、公務員を含まないところが大きく異なる。潜在的人口が非常に多いため、分類も多岐にわたる。シリーズで代表的な民間人は、ジャーナリストやスペンダーといったところか。



複数作品に登場するキャラクター

Alt以外の『フロントミッション』シリーズは、2089年〜2112年（5thのオープニング＆エンディングを除く）の23年間という限定された年代で物語が展開するため、作品の垣根を越えて活躍するキャラクターも1人や2人ではない。ここでは、彼らの登場タイトルによる変化（時間）を取り上げ、キャラクターとゲームの関わり方の一例を提示してみよう。また、ページ下段では少し角度を変え、ハフマン島という場所とキャラクターの関連について総括を試みている。



フレデリック・ランカスター
1ST…30歳→4th…36歳
4thで36歳の姿で再登場するフレデリック。6年の経過のせいか、取材手法の強引さが薄れた印象がある（WAPにも乗らない）。



マリア・パレデス
1ST…26歳→4th…32歳
4thでは情報部のエージェントとなっているマリア。謎めいた魅力は月日を経てなお増している。ケビンとの再開もいつか…？



ダリル・トラウベル
5th…27歳→4th…32歳
ダリルの場合、4thでは階級はむしろ下がって、軍への信頼もすっかり失っている。しかし、それを奇妙なほど感じさせない。



ビリー・レンゲス
1ST…30歳→4th…35歳
1STのエンディングに登場。4thではダリルと結託し州知事の隠し財産を横領するなど、その信頼関係はさらに深まっている。



グーリー・B・オルソン
FMO…47歳→1ST…47歳
FMOでは、キャニオンクロウ結成より少し過去が描かれる。それにより、兵を物のように使い潰す彼の非道さが浮き彫りとなる。



ウィラス・E・ブレイクウッド
FMO…51歳→1ST…51歳
FMOでは、フリーダム奪回作戦目前にハフマン島入りしたくだりも描かれる。1STよりも冷徹な指揮官のイメージが強い。



パトリック・S・ウインガー
FMO…不明→1ST…不明
FMOでの登場タイミングはウィラスと同じ。彼は1STでも陰謀への関与が多く語られているので、印象は変わらない。



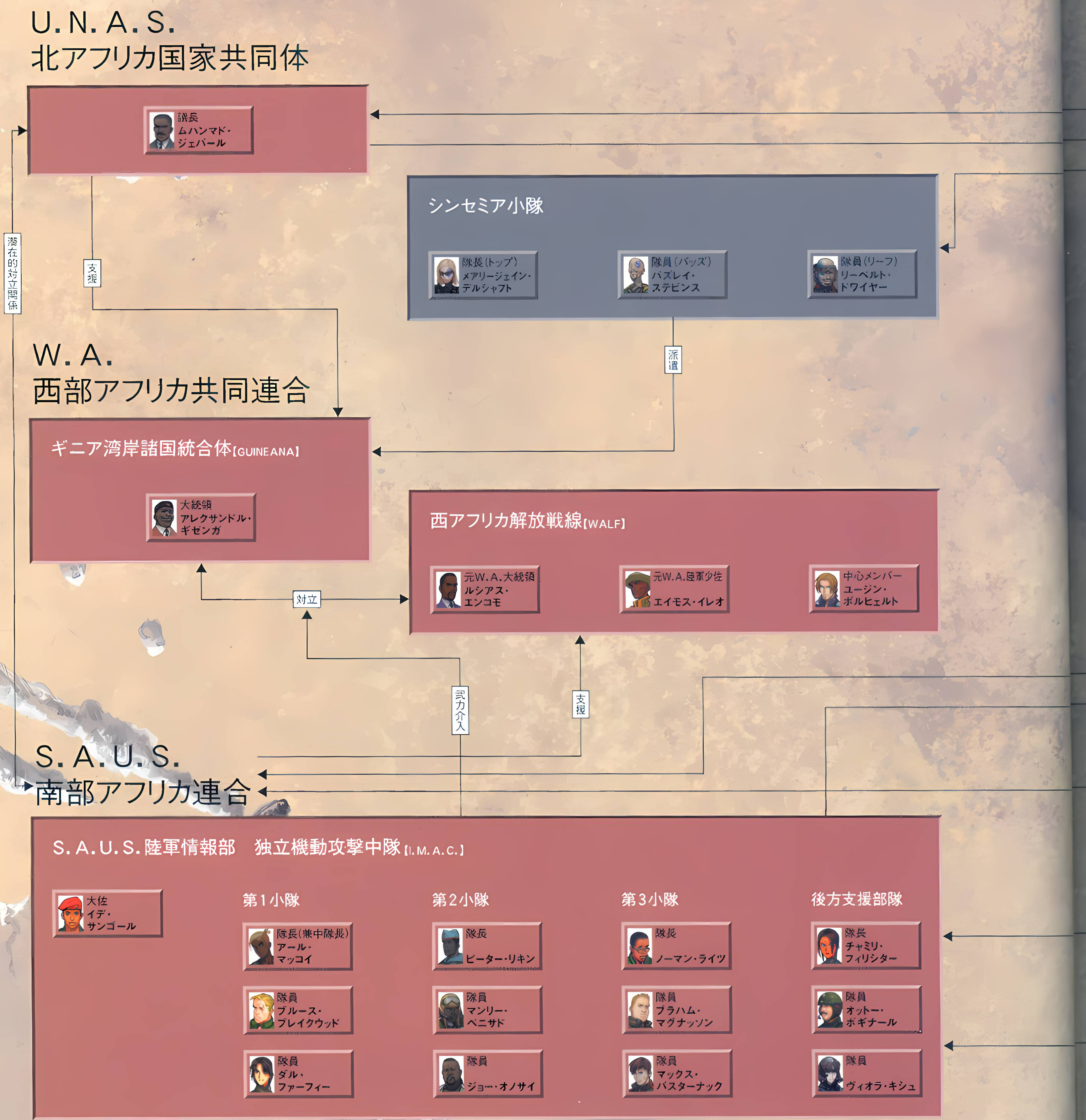
エミール・クラムスコイ
5th…21歳→3rd…22歳
5thから3rdの間はあまり月日は経過していないが、妹を巻き込む事件発生以前の5thではより素に近い彼女が見られる。

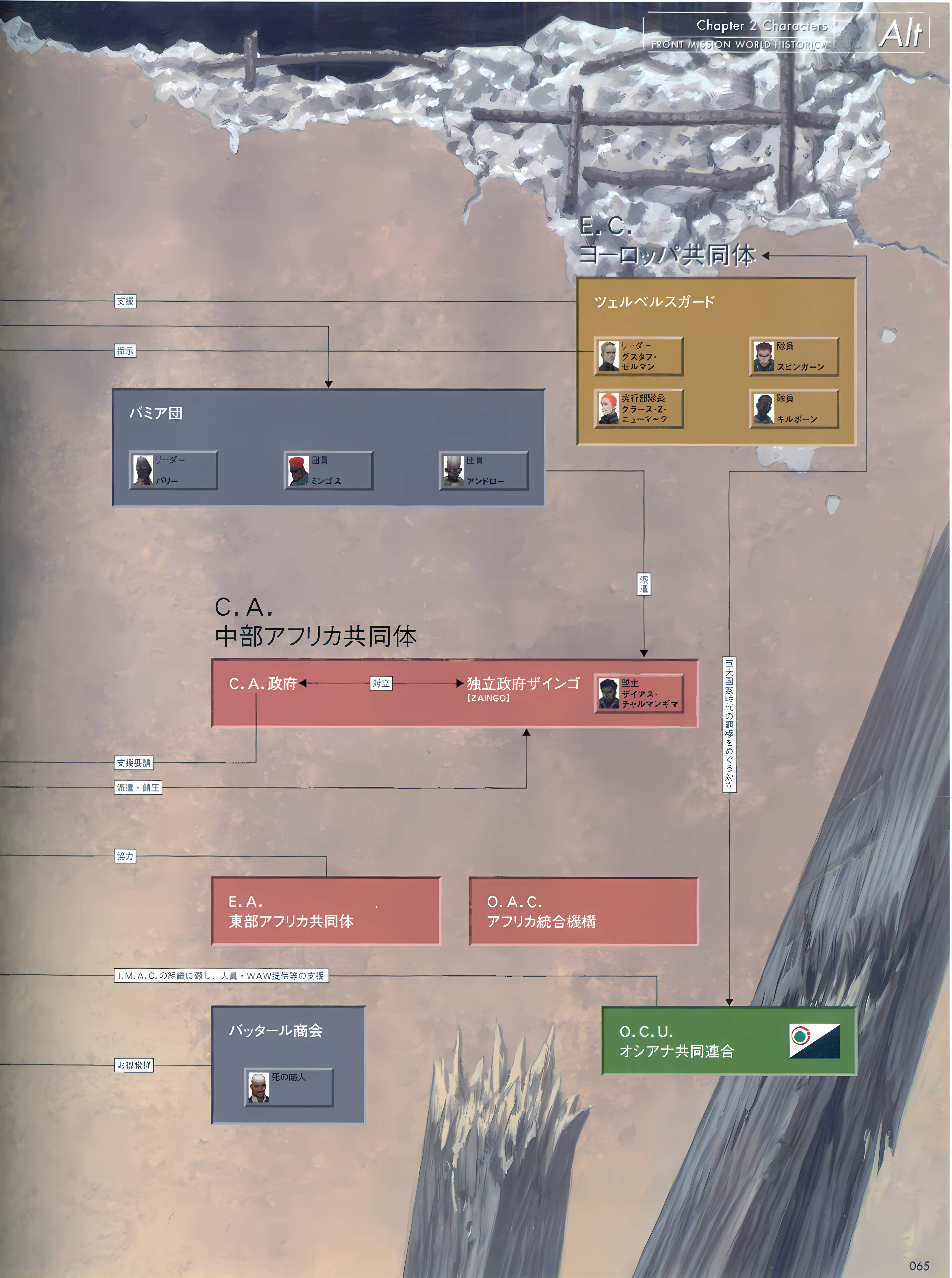
ハフマン島における登場キャラクターの関わり

劇中で体験できるイベント	年表	設定上で事件に関わっているキャラクター
ウォルター・フェン フリーダム市にて紛争を体験（ウォルターとグレンが負傷）。	2070年 **第１次ハフマン紛争**	
ウォルター・フェン(8/22) PKFとして市民暴動の鎮圧に参加。グレン率いるO.C.U.軍WAP部隊に救われる。	2086年 **ハフマン危機**	トマス・ノーランド 国境を越えて侵入して来たU.S.N.車両を14台破壊、捕虜9人を確保。 ドミンゴ・カイアット 特殊作戦に従事。
ケビン・グリーンフィールド(2089/4/28) ニルバーナ機関に赴任後、実験機が暴走事件を起こす。		
ロイド・クライブ 工場爆発。カレンが生死不明になる。ラーカス事件により軍籍を剥奪される。 ケビン・グリーンフィールド ドリスコルの命令でカレンを輸送する。第112特別機動小隊隊長になる。 ウォルター・フェン(6/4) ランディとともにWAPパイロットになる。	2090年6月3日 **ラーカス事件**	
	2090年6月10日 **U.S.N.軍、フリーダム侵攻作戦開始**	トマス・ノーランド 紛争終結まで、陸防第1軍第3機動大隊の中隊長として前線で活躍。 アンドリュー・F・ホードマン 紛争直前に大尉に就任。4月から後方援護部隊としてハフマン島へ。U.S.N.との交戦はしていない。 マーカス・アレン 参戦し、功績を挙げて少尉に昇進した。
ケビン・グリーンフィールド O.C.U.軍と接触するマリアを目撃。 ウォルター・フェン 移送されるグレンを見送る。	2090年6月21日 **ラークバレー壊滅**	
ロイド・クライブ バリンデンでファイター生活を送る。12連勝中の「地獄の覇者ロイド」と呼ばれ、オルソンの誘いでキャニオンクロウの隊長になる。	**2091年**	
ロイド・クライブ(8/1) フリーダム近郊で、地獄の壁を撃破。 ケビン・グリーンフィールド 地獄の壁＆ブラックハウンドが壊滅。キャニオンクロウとニアミスする。	2091年7月30日 **O.C.U.軍、フリーダム奪回作戦開始**	
ロイド・クライブ テログループ「ハフマンの魂」と交戦。 ケビン・グリーンフィールド 軍刑務所へ送られる。 ウォルター・フェン 停戦直前にランディが戦死。		ドミンゴ・カイアット 「鷹の涙」作戦など数々の作戦で大きな功績を挙げる。紛争終結後「グレイトフォックス」勲章を授与される。 ダリル・トラウベル／ビリー・レンゲス 激戦地域でのゲリラ戦で戦績を挙げるもほどなく終戦。 佐々木　正雄 O.C.U.士官として戦闘に参加。 モーガン・ベルナルド 第2次ハフマン紛争中に戦死。
ロイド・クライブ ロングリバース島地下基地でドリスコルと最終決戦。 ケビン・グリーンフィールド パトリシアと出会い、自由の身に。空母サンタバーバラでゲイルと最終決戦。	2091年8月9日 **第２次ハフマン紛争終了**	グリフ・バーナム 従軍したが戦闘らしい戦闘は経験せず。 ウインガー准将(10/30) 極秘裏に逮捕。

ALTERNATIVE Character Correlation Chart

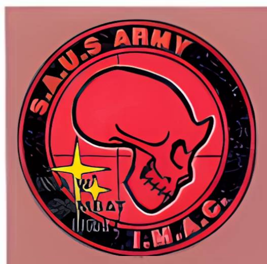
2034年、独立政府ザインゴの樹立が発端となり、大陸北部および中西部の広い地域に戦場が拡大したアフリカ紛争。ここでは、紛争に関与した主な組織および人物の関係をまとめている。




E. C.
ヨーロッパ共同体
ツェルベルスガード
リーダー
グスタフ・ゼルマン
隊員
スピンガーン
実行部隊長
グラース・Z・ニューマーク
隊員
キルボーン
支援
指示
バミア団
リーダー
バリー
団員
ミンゴス
団員
アンドロー
派遣
C. A.
中部アフリカ共同体
C. A. 政府
対立
独立政府ザインゴ
【ZAINGO】
盟主
ザイアス・チャルマンギマ
巨大国家時代の覇権をめぐる対立
支援要請
派遣・鎮圧
協力
E. A.
東部アフリカ共同体
O. A. C.
アフリカ統合機構
I. M. A. C. の組織に際し、人員・WAW提供等の支援
バッタール商会
死の商人
お得意様
O. C. U.
オシアナ共同連合

Leading Figures

C.A.内戦に端を発したアフリカ紛争。その裏にはU.N.A.S.、S.A.U.S.間の対立とそれぞれを支援するE.C.とO.C.U.の思惑が渦巻いていた。本項では、紛争に関与した主要人物について解説している。



独立機動攻撃中隊

Independent Mobile Assault Company [IMAC]

1 年齢
2 身長／血液型
3 出身
4 階級
5 戦闘(成長)タイプ
6 搭乗WAW
7 登場ステージ
8 加入条件

独立機動攻撃中隊 中隊長兼第1小隊隊長

アール・マッコイ

R [Earl] McCoy



1 24歳
2 181cm／A型Rh+
3 O.C.U.オーストラリア
4 O.C.U.陸防軍中尉
5 —
6 BLOODHOUND G
7 M01～
8 —

独立機動攻撃中隊の設立を目的に、O.C.U.陸軍が次期陸上主力兵器と期待する戦闘用WAWと共に派遣された隊員の1人。当時の階級は少尉だったが、S.A.U.S.軍への編入と中隊長就任に際し中尉に昇進している。WAWの開発にテストパイロットとして携わった実績を高く評価され、本格投入前の新型兵器による作戦行動というデリケートな環境にあって、現場の作戦指揮は彼に一任されていた。

紛争が沈静化し部隊が解散した後もアフリカにとどまり再建運動を支援、数多くの戦功を上げた。その功績から、現地では何時からか彼を、本物の意を込めて「THE REAL MCCOY」と呼んでいる。

独立機動攻撃中隊 第1小隊隊員

ダル・ファーフィー

Dal Furphy



1 22歳
2 178cm／A型Rh+
3 O.C.U.オーストラリア
4 O.C.U.陸防軍准尉
5 —
6 BLOODHOUND
7 M01～
8 —

O.C.U.オーストラリアの兵器開発メーカー、ジェイドメタル社に所属する技術者兼テストパイロット。戦闘用WAWの実戦投入を伴う支援計画に際し、軍への出向という形で（階級は准尉）整備要員として派遣隊に加わり、実戦データ収集のため自らもパイロットとして戦闘に参加した。ギニアナの拠点であるレッキ港攻略作戦の際、敵傭兵部隊との交戦中にマッコイをかばい戦死している。

彼はマッコイに対し、憧憬とは明確に異なる恋愛感情を抱いていた。それを直接伝えることは最後までなかったが、愛する人を守る姿勢を貫いた信念がマッコイの心に何かを残したと信じたい。

独立機動攻撃中隊 第2小隊隊員

マンリー・ベニサド

Manley Benissad



1 25歳
2 176cm／A型Rh+
3 S.A.U.S.
4 S.A.U.S.軍曹長
5 —
6 BLOODHOUND
7 M05～
8 —

S.A.U.S.軍所属のWAWパイロット。階級は曹長。オノサイ伍長と共に、リキン少尉率いる第2小隊のメンバーとして配属された増員メンバー。その行動に問題の多いオノサイ伍長の尻拭いともいえるサポートをすることで、第2小隊を正常に機能させている陰の功労者といえる。

オノサイ伍長のせいで日頃からかなりのストレスを抱え込んでいるようだが、それについてはリキン少尉との間で何らかの取り決めが交わされているらしく、不平を漏らしつつも超問題児との二人一組で作戦に当たっている。オノサイ伍長を支援隊長と呼ぶのも、その一環であろう。

独立機動攻撃中隊司令官

イデ・サンゴール

Ide Sangohr



1 35歳
2 177cm／A型Rh+
3 S.A.U.S.
4 S.A.U.S.軍大佐
5 —
6 —
7 M01～
8 —

S.A.U.S.（南部アフリカ連合）軍情報部直属の特殊攻撃部隊、独立機動攻撃中隊の司令官を務める情報部きっての辣腕。情報部の諜報力と得られた情報を手持ちの戦力で最大限に活かす優れた分析・判断力を備え、紛争の行方を左右する多くの局地戦を勝利へ導く手腕を発揮した。

軍規などに拘泥しないマッコイ中尉とは異なり、任務関係事項以外のやり取りの機会をほとんど持たない絵に描いたような堅物だが、上官への礼節を欠く隊員を咎めることなく常に実績を評価した非常に懐の広い人物であった。

なお、部隊の解散、そして紛争沈静後の動向は不明である。

独立機動攻撃中隊 第1小隊隊員

ブルース・ブレイクウッド

Bruce Blakewood



1 25歳
2 188cm／O型Rh+
3 O.C.U.オーストラリア
4 O.C.U.陸防軍少尉
5 —
6 BLOODHOUND
7 M01～
8 —

マッコイと共に独立機動攻撃中隊へ配属され、彼がリーダーを兼任する第1小隊で任務に当たった。マッコイとは入隊以来の付き合いで、年齢が近いこともあり、切磋琢磨という名の衝突を繰り返しながらその腐れ縁は今日まで続いている。任務遂行に集中するマッコイに代わり他の隊員に声をかけるなど気配り屋な一面も見せるが、ファーフィーの秘めた想いをチャミリへのものと勘違いするなど、色恋に関してはマッコイに負けない程の朴念仁ぶりだった。

なお、1STなどに登場するウィラス、ナタリー父娘は、ファミリーネームから想像できる通り、彼の子孫である。

独立機動攻撃中隊 第2小隊隊長

ピーター・リキン

Peter Liking



1 28歳
2 185cm／B型Rh+
3 S.A.U.S.
4 S.A.U.S.軍少尉
5 —
6 BLOODHOUND O
7 M05～
8 —

S.A.U.S.軍所属のWAWパイロット。階級は少尉。独立政府ザインゴの壊滅を目的とした作戦で、ヤホレンデに築かれた敵の中継拠点制圧に向かう際、増設された第2小隊のリーダーとして、独立機動攻撃中隊に配属された。S.A.U.S.軍人として初めてのWAW小隊のリーダーに抜擢されたことからも判るが、その技術は非常に優秀。また、暴走しがちなオノサイ伍長を抱えた第2小隊を機能せしめた手腕は見事である。

ただ、元来の気質のせいもあるが少々真面目過ぎるきらいがあり、作戦指揮の手法にも型破りな所が目立つ中隊長の大胆さに戸惑うことも多々あったようである。

独立機動攻撃中隊 第2小隊隊員

ジョー・オノサイ

Joe Onosai



1 25歳
2 180cm／O型Rh+
3 —
4 S.A.U.S.軍伍長
5 —
6 BLOODHOUND
7 M05～
8 —

S.A.U.S.軍所属のWAWパイロット。階級は伍長。ザインゴ壊滅作戦時に戦力不足の懸念から増設された第2小隊のメンバーとして、S.A.U.S.軍から抜擢された3人の増員の1人。パイロットとしての能力は高いようだが、命令系統を無視した猪突猛進ぶりや上官に対する礼節を欠いた言動など、度が過ぎるほどマイペースな人物である。だが、物資不足解消のために武器商人と交渉を取り付けてくるなど、意外な人脈を持っている。

同じ小隊の2人も彼には常に手を焼かされているが、配属には何か特殊な事情があるらしく、大きな問題が起きないようにフォローするだけにとどまっている。

独立機動攻撃中隊 第3小隊隊長

ノーマン・ライツ

Norman Roitz

1 31歳
2 174cm／B型Rh＋
3 S.A.U.S.
4 S.A.U.S.軍少尉
5 —
6 BLOODHOUND G
7 M08～
8 —



S.A.U.S.軍所属のWAWパイロット。階級は少尉。ザインゴの本拠地が陥落する直前に逃げ延びたザイアス・チャルマンギマの追撃開始に伴い、更なる戦力強化のために増設された第3小隊のリーダーを務めた。血気盛んな若い2人の部下を任され、毎日のように繰り返される彼らの衝突に頭を悩ませる姿は、上司と部下の板挟みで苦悩する中間管理職そのもの。中隊ではボギナール曹長に続く年長者であるとはいえ、31歳の若さで哀愁すら漂うその背中は、彼の気苦労の多さを如実に物語っている。紛争の沈静化による部隊の解散を中隊で一番喜んだのは彼だったのかもしれない。

独立機動攻撃中隊 第3小隊隊員

ブラハム・マグナッソン

Braham Magnusson

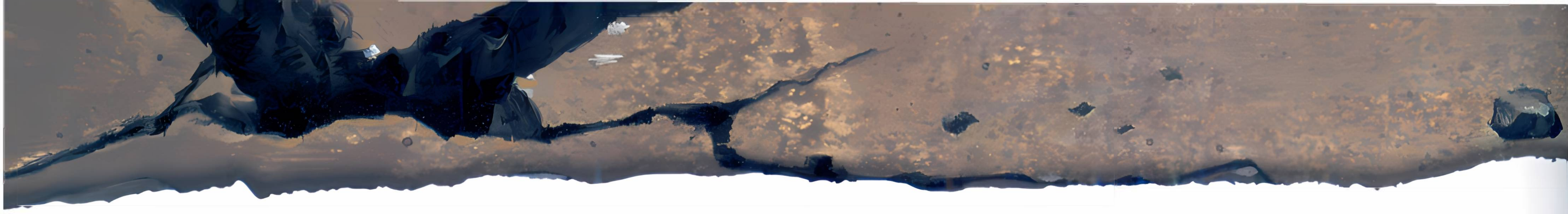
1 19歳
2 190cm／A型Rh＋
3 —
4 S.A.U.S.軍軍曹
5 —
6 BLOODHOUND
7 M08～
8 —



S.A.U.S.軍所属のWAWパイロット。階級は軍曹。ザインゴ壊滅作戦が終盤に差しかかった頃、逃亡したザイアスの追撃を開始する段になって増援として独立機動攻撃中隊に配属されている。当初の予定では、敵の本拠地であるニアンゴ山岳要塞の攻略時に配属されるはずだったのだが、諸般の事情により合流が遅れた。これにはバスターナック伍長との揉め事が関連しているようだ。

言動には彼のマッチョ信仰が表れており、その延長で軍人の道を選んだ可能性が高い。なお、マッコイ中尉とブレイクウッド少尉は彼にとって理想の軍人像であり、尊敬の対象である。





独立機動攻撃中隊 第3小隊隊員

マックス・バスターナック

Max Bustarnack

1 18歳
2 186cm／A型Rh＋
3 S.A.U.S.
4 S.A.U.S.軍伍長
5 —
6 BLOODHOUND
7 M08～
8 —



S.A.U.S.軍所属のWAWパイロット。階級は伍長。ポーランド系アメリカ人の移民一家の生まれで、まだ新兵と言っても差し支えない軍歴ながら、その類稀なWAWの操縦センスを買われて独立機動攻撃中隊の増員メンバーに抜擢された。

1つ違いのマグナッソン軍曹に対して激しい対抗意識を持ち、何かにつけて意見を衝突させているため犬猿の仲に見えるが、実際は作戦時以外にも行動を共にすることが多い。そんなやんちゃ者のじゃれ合いを、マッコイ中尉とブレイクウッド少尉は暖かく見守っているが、その様子が自分達の過去の姿に瓜二つであることには気付いていない。

独立機動攻撃中隊 後方支援部隊隊員

オットー・ボギナール

Otto Boguinard

1 34歳
2 171cm／AB型Rh＋
3 S.A.U.S.
4 S.A.U.S.軍曹長
5 —
6 BULLDOG
7 M05～
8 —



S.A.U.S.軍所属のWAWパイロット。階級は曹長。第2小隊の増設時に、その補給を担当する後方支援部隊の増員として中隊に配属されたメンバーである。元調理師という経歴を活かして通常の任務に加え糧食準備も担当しており、その味は非常な好評を得ていた。

中隊最年長の彼は年の功と思慮深さ、そして元来の物腰の柔らかさによって、マッコイ中尉とはまた別の意味で隊員たちの精神的支柱となっていた。他の隊員達との意思疎通に問題を抱えていたキシュ軍曹の乏しい感情表現を解読し、的確に対応できた唯一の人物であったことに、そんな彼の人柄がよく表れている。

西アフリカ解放戦線

West African Liberation Front
[WALF]

1 年齢
2 身長／血液型
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAW
7 登場ステージ
8 加入条件

WALF中心メンバー

エイモス・イレオ

Amos Ileo

1 32歳
2 174cm／B型Rh＋
3 W.A.
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



元W.A.陸軍少佐。ギゼンガのやり方に反発を感じてエンコモ元大統領と共にC.A.へ亡命。その後も戦士の槍からWALFへと、その中心メンバーとしてエンコモをサポートし続けた。エンコモが反ギニアナを象徴する組織の錦の御旗であるとするなら、イレオは槍を束ねる旗本であり、実行部隊の総指揮を担っていた。

本来ならばギゼンガに与する側の人間だが、かねてより反ギゼンガ派に属しており、最大派閥の空軍将官であった兄をクーデターで亡くしてからは、一層その思いを固くした。また、現空将と親交があり、彼の部隊はギニアナ軍司令部攻略の際に協力を得ている。

独立機動攻撃中隊 後方支援部隊隊長

チャミリ・フィリシター

Chamali Firishtar

1 20歳
2 160cm／O型Rh＋
3 S.A.U.S.
4 S.A.U.S.軍少尉
5 —
6 BULLDOG
7 M01～
8 —



S.A.U.S.軍後方支援連隊所属のWAWパイロット。階級は少尉。独立機動攻撃中隊設立時より補給要員として同部隊に配属され、後の増員に伴い部隊の体を成した同小隊の隊長を務めた（担当は第1小隊）。勢いに任せた（ように見える）指揮の大胆さや感情の機微の理解に乏しい中隊長に対し、時に諫言も呈しながら中隊運営の安定を支えていた。

また、彼女は粗野な男所帯の中隊にあって、女性的視点・心情を理解できる貴重な人材でもあった。特にファーフィー准尉の悩みについては、自身が性転換者であるがゆえに他人事ならぬ思いを抱いていたようである。

独立機動攻撃中隊 後方支援部隊隊員

ヴィオラ・キシュ

Viola Kisch

1 19歳
2 175cm／B型Rh＋
3 S.A.U.S.
4 S.A.U.S.軍伍長
5 —
6 BULLDOG
7 M08～
8 —



S.A.U.S.軍所属のWAWパイロット。階級は伍長。第3小隊の増設時に、その補給を担当する後方支援部隊の増員として中隊に配属されたメンバーである。若いながらも支援車両・重機・ヘリコプターなどの操縦に通じ、兵装のカスタマイズをはじめメカニックとしての技術も非常に優秀であった。彼の加入によって中隊はヘリによる降下作戦を用いるなど、より幅広い運用が可能となった。

ただ、能力は文句なしであったが、ある種の自閉傾向かと思えるほど極端に感情表現に乏しく、同小隊員の2人以外との意思の疎通はほとんどフィリシター少尉を介して行われていた。

WALF指導者

ルシアス・エンコモ

Lucius Encomo

1 45歳
2 172cm／O型Rh＋
3 W.A.
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



W.A.（西部アフリカ共同連合）元暫定大統領。クーデターにより政権を追われ、C.A.（中部アフリカ共同体）に亡命。その後WALF（西アフリカ解放戦線）の前身となる「戦士の槍」を組織し、ギニアナに対する反抗運動を開始した。活動は一時期散発的なゲリラ戦規模まで落ち込んだが、ザインコの壊滅後S.A.U.S.による支援を受けて勢いを取り戻し、ギニアナ打倒に成功する。

2035年1月、U.N.A.S.統合議会議長ジェバールとの直接会談で紛争は終結。その後彼の呼びかけで、諸外国の干渉を受けない新たな共同体国家へ向けた再建運動がスタートしたのである。

WALF中心メンバー

ユージン・ボルヒェルト

Eugen Borchert

1 30歳
2 177cm／A型Rh＋
3 E.C.ドイツ
4 —
5 —
6 —
7 M17A～
8 —



WALFの中心メンバーであり、S.A.U.S.の支援開始以降は、ファーフィー准尉を失った独立機動攻撃中隊の一員として戦った。WALFが各地でゲリラ戦を展開していた頃、彼に付いた渾名は「雷神シャンゴ」。敵の武器、ときにはWAWそのものを奪って戦うその勇猛果敢な姿を称えた呼び名である。

彼は元々軍人ではなく、シュネッケ社の北アフリカ先進技術研究所に所属していた。本名はミハエル・ランドルト。WAWの生みの親である父を5年前の研究所襲撃事件で亡くし、襲撃グループであるシンセミア、そしてその背後で糸を引く何者かへの復讐のために戦い続けていたのである。



ギニア湾岸諸国統合体

Guinea Gulf Nations
Community
[GUINEANA]

1 年齢
2 身長／血液型
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAW
7 登場ステージ
8 加入条件

ギニアナ大統領

アレクサンドル・ギゼンガ

Alexandre Gizenga

1 51歳
2 168cm／B型Rh+
3 W.A.
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



元W.A.陸将。2033年末にクーデターによって政権を奪取し、ギニア湾岸諸国統合体（ギニアナ）の樹立を宣言。自らがその初代大統領の座に就いた。就任当初こそ蜂起時に掲げた理念に沿う共同体改革案を打ち出していたが、それらが実現されることはなく、改革を名目とした不当な粛清と弾圧による恐怖政治を敷いた。さらにE.C.からの武器供与を得て軍事力を強化、支配力を高めていった。

ザインゴ壊滅後、S.A.U.S.の支援を得たWALFの反撃が活発化。不満分子の決起もあって、ギニアナは崩壊する。彼はU.N.A.S.領へ逃亡後サハラで消息を断ったが、後に死亡が確認された。

独立政府ザインゴ

Zaius Independent
Government
[ZAINGO]

1 年齢
2 身長／血液型
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAW
7 登場ステージ
8 加入条件

独立政府ザインゴ盟主

ザイアス・チャルマンギマ

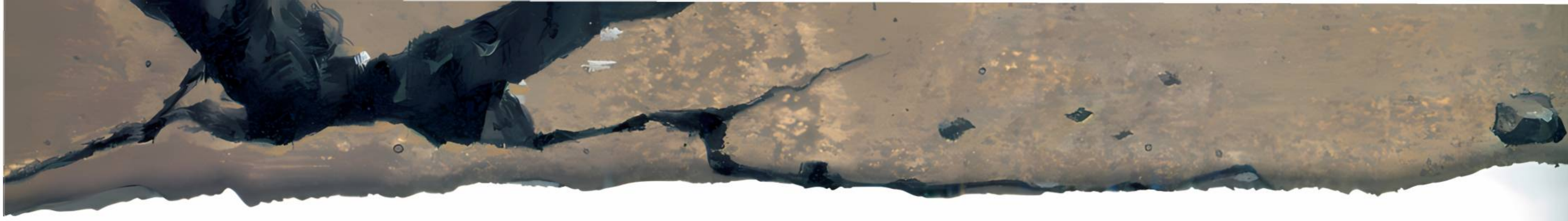
Zaius Chalumangima

1 37歳
2 186cm／—
3 C.A.
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



C.A.北部州方面軍がその武力を背景に樹立を宣言した、独立政府ザインゴの盟主。元陸軍大佐である彼の影響力は大きく、ボンゴ山地に築いた要塞を拠点に破竹の勢いで勢力を拡大していった。その快進撃を支えたのは、北部方面軍の抱える兵力の充実ぶりに加え、彼が軍事顧問として迎えた傭兵集団の力、そしてギニアナからの兵器供与であったとされる。

国外脱出したC.A.首脳の要請でS.A.U.S.軍が介入して以降は、ザインゴの勢いは鈍化。彼は拠点の山岳要塞が陥落した後も辛うじて生き延びたが、チャドの拠点へのS.A.U.S.軍の空爆によりザインゴは壊滅、同地で戦死している。



バミア団

BAMIA

1 年齢
2 身長／血液型
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAW
7 登場ステージ
8 加入条件

バミア団リーダー

バリー

Barry

1 —
2 —
3 —
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



U.N.A.S.（北アフリカ国家共同体）経由でザインゴが雇い入れた傭兵部隊バミア団の最年長メンバーで、同部隊のリーダーを務める。「部隊」といっても必ずしもメンバーが揃って行動するわけではなく、各々が部隊を率いて各地へ出撃することもあった。

バミア団はザインゴの軍事顧問を務めるシンセミアからC.A.攻略を任され、ニアンゴ山岳要塞を拠点に精力的な活動を展開したが、S.A.U.S.軍の介入により戦況は徐々に劣勢に転じていった。そして独立機動攻撃中隊による同要塞攻略の際、ザイアスを逃亡させる時間稼ぎのために捨て身の防衛戦を展開し、戦死している。

バミア団団員

ミンゴス

Mingos

1 —
2 —
3 —
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



紛争の口火を切ったザインゴのC.A.侵攻を支えた傭兵部隊バミア団のメンバー。非常に寡黙な性格で、老練なプロの戦争屋であるリーダー、バリーの下で黙々と任務を遂行していく様は、口数の多い若年メンバーのアンドローと実に対照的であった。

バミア団はニアンゴ山岳要塞を拠点に精力的な活動を展開したが、WAWを投入したS.A.U.S.軍の介入により、戦況は徐々に劣勢に転じていった。そして独立機動攻撃中隊による同要塞攻略の際、ザイアスを逃亡させる時間稼ぎのために捨て身の防衛戦を展開。バミア団のメンバーは彼も含めて全員が死亡している。

バミア団団員

アンドロー

Andraau

1 —
2 —
3 —
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



紛争の口火を切ったザインゴのC.A.侵攻を支えたバミア団の最年少メンバー。言動に若さゆえの不遜ぶりが表れているが、バミア団のメンバーであることに誇りを持っており、リーダーであるバリーへの信頼も厚い。

彼らがC.A.侵攻の拠点としたニアンゴ山岳要塞は、S.A.U.S.軍独立機動攻撃中隊による攻略作戦で捨て身の防衛戦も空しく陥落。バミア団のメンバーは、彼も含めこの戦闘で全員が死亡している。

なお、バミア団の名称はメンバーの頭文字を取ったもの。偶然かもしれないが綴りの「BAMIA」では「オクラ」（アフリカ北東部原産）の意味が生じる。

北アフリカ国家共同体

Union of Northern African States [U.N.A.S.]

1 年齢
2 身長／血液型
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAW
7 登場ステージ
8 加入条件

U.N.A.S.統合議会議長

ムハンマド・ジェバール

Muhammad Djebar

1 63歳
2 170cm／O型Rh＋
3 —
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



U.N.A.S.統合議会議長。共同体の誕生時から親E.C.の政策を打ち出し、そのリアリスト的姿勢を評価されて議長の地位を得た。もちろん、それは全アフリカの統合後における主導権獲得までをも視野に入れたものだっただろう。結果としては、その政策が紛争の拡大および長期化を招く原因になってしまったともいえる。

紛争末期、E.C.の兵器供給の窓口を担っていたグスタフ・ゼルマンが反乱を起こし、紛争の長期化を画策した。しかし、独立機動攻撃中隊の活躍で、W.A.大統領エンコモの申し入れによるジェバールとの和平会談が実現。ようやく紛争は終結したのである。

シンセミア小隊

Sinsemilla

1 年齢
2 身長／血液型
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAW
7 登場ステージ
8 加入条件

シンセミア小隊リーダー

メアリージェイン・デルシャフト【トップ】

Mary-Jane Delschaft [Top]

1 32歳
2 175cm／O型Rh＋
3 —
4 —
5 —
6 ATROPA BELLADONNA
7 —
8 —



ザインゴに軍事顧問として雇われた傭兵部隊「シンセミア」のリーダーを務める女性。コードネームは「トップ」。E.C.特使のグスタフ・ゼルマンに対して特別な感情を持っており、彼の野心的な活動を支えることで、その想いを表そうとしていた。紛争末期、レッキ港地下の兵器製造プラントにおける独立機動攻撃中隊との交戦中に死亡したとされている。

コードネームのトップとは大麻の花穂（かすい）の雌株のことを指し、部隊名のシンセミア（未受精の雌株）の次に有効成分の含有率が高い部位である。また、いうまでもなく、部隊のトップというダブルミーニングにもなっている。

シンセミア小隊隊員

バズレイ・ステビンス【バッズ】

Bazley Stebbins [Buds]



1 32歳
2 177cm／B型Rh＋
3 —
4 —
5 —
6 DATURA DISCOLOR
7 —
8 —

「死神バッズ」の異名を持つ、シンセミアのナンバー2。小隊のメカニックを担当しており、メンバーが搭乗するシュネッケ社製WAWはすべて彼によって大幅にカスタマイズされていた。その技術とノウハウは、シュネッケ社のWAW開発にフィードバックされるほど確かなものであった。紛争末期、レッキ港地下における独立機動攻撃中隊との交戦中に死亡したとされている。

コードネームのバッズとは大麻の花穂（かすい）のことを指しており、有効成分の含有率でトップに次ぐ部位とされる。本名であるバズレイの愛称としてもちゃんと通っているのは偶然だろうか。

シンセミア小隊隊員

リーベルト・ドワイヤー【リーフ】

Liebert Dwyer [Leaf]

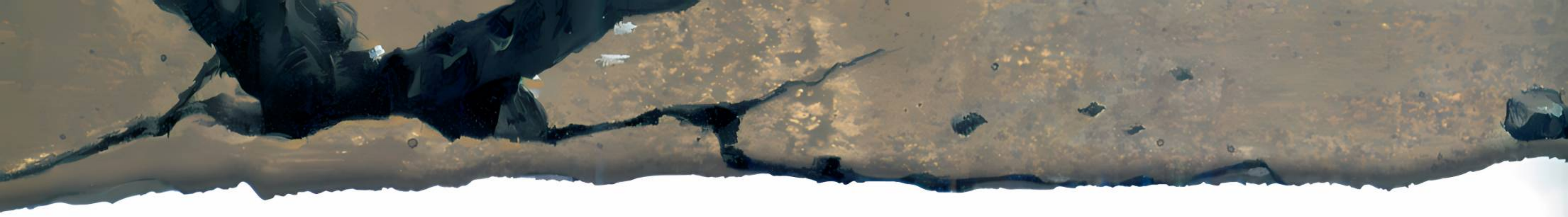


1 32歳
2 172cm／O型Rh＋
3 —
4 —
5 —
6 DATURA CHLORANTA
7 —
8 —

「狂犬リーフ」の異名を持つ、シンセミアのナンバー3。常に小隊のフロントを務め、狂犬の名に違わぬ荒々しい戦闘スタイルを持ち味としていた。また、独立機動攻撃中隊と最初に交戦したメンバーで、そのレッキ港における彼の奇襲により独立機動攻撃中隊はファーフィー准尉を失うことになった。紛争末期、レッキ港地下の兵器製造プラントにおける戦闘で死亡したとされている。

リーフとは文字通り大麻の葉のことを指しており、有効成分の含有率では花穂（かすい）に及ばない。このコードネームの割り振りが、そのまま部隊での力関係の順序を表しているのである。





ツェルベルスガード

Zerberusgarde

1 年齢
2 身長／血液型
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAW
7 登場ステージ
8 加入条件

ツェルベルスガードリーダー

グスタフ・ゼルマン

Gustav Sorman

1 35歳
2 170cm／B型Rh+
3 —
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



紛争当事国の調査・監視を目的にU.N.A.S.に派遣された、対テロ作戦実行部隊「ツェルベルスガード」のリーダー。特殊部隊時代に両足を失い第一線から退いていたが、U.N.A.S.を通してC.A.やW.A.にまでE.C.製兵器の供給ルートを確立する役目も担う派遣だったため、実績と人脈が抜擢の決め手となった。

しかし、彼は独自に兵器製造プラントを建造して闇兵器の供給を開始、ツェルベルスガードを私兵部隊として活動規模を拡大していった。紛争末期、U.N.A.S.とW.A.間の和平会談襲撃を計画したが、独立機動攻撃中隊によって阻まれ、その交戦中に死亡している。

ツェルベルスガード隊員

スピンガーン

Spingarn

1 —
2 —
3 —
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



想定外の攻撃にも即座に対応可能な反射神経と、正確無比な射撃能力を誇る、ツェルベルスガードのトライアングルの一角。部隊の戦闘力を支える、その卓越したWAWの操縦技術は、ずば抜けた身体能力に因るところが大きい。本人も、実戦ではいちいち頭で考えずに、体が反応するままに戦っているという。

紛争終盤には、ゼルマンとともにカザフスタンから移送したサリシャガン・ライフルを使い、U.N.A.S.とW.A.間の和平会談を攻撃する計画に参加した。しかし、独立機動攻撃中隊との交戦で、ツェルベルスガードは全滅。他のメンバーと運命を共にした。

バッタール商会

Battal Firm

1 年齢
2 身長／血液型
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAW
7 登場ステージ
8 加入条件

ツェルベルスガードWAW部隊隊長

グラース・Z・ニューマーク

Graas Z. Newmark

1 —
2 —
3 —
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



ゼルマンがかつて所属していた特殊部隊時代からの部下で、彼の私兵部隊として闇兵器の供給による紛争維持や武力行為全般をこなす、ツェルベルスガードの部隊長を務める。2人の絶対的な主従関係は今も変わることなく、野心に燃えるゼルマンの右腕として付き従い、その活動を支え続けていた。

紛争末期、古代ローマ遺跡が残るティムガッドへ逃れた一味は、実用化にこぎつけたサリシャガン・ライフルを利用して、U.N.A.S.とW.A.間の和平会談の会場を攻撃する計画を実行。しかし、発射を目前にして、駆けつけた独立機動攻撃中隊と交戦し、メンバー全員が死亡している。

ツェルベルスガード隊員

キルボーン

Kilborne

1 —
2 —
3 —
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



WAWの操縦技術の高さは当然のこと、「地獄の番犬」の名に相応しい容赦のない激しい戦闘スタイルを身上としている。また、第六感ともいうべき生来の直感の鋭さを持っており、それがツェルベルスガードに配属された大きな要因のようだ。実際、ニューマークも彼の能力を頼りにし、任務に随行させることが多い。

紛争末期、ツェルベルスガードはティムガッドへ逃れる。そして、実用化にこぎつけたサリシャガン・ライフルを使い、U.N.A.S.とW.A.間の和平会談を攻撃することを計画する。しかし、独立機動攻撃中隊との交戦で部隊は壊滅し、メンバー全員が死亡している。

バッタール商会

死の商人

Dealer

1 —
2 —
3 —
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



謎の武器商人。独立機動攻撃中隊の慢性的な物資不足の問題を解消するため、オノサイ伍長が謎のコネクションを通じて手配した。同部隊は、S.A.U.S.が支援を開始したWALFの中心メンバーを救出する重要な作戦を前に疲弊していたため、このときの物資補充がなければ、その後の戦況は大きく変わっていただろう。

扱う商品は正規品から非常に怪しいブツまで様々。彼がマッコイに漏らした呟きから、「人間」が含まれた可能性も…。また、サンゴール大佐と面識があり、大佐の態度からかつての上官かそれに類する関係と推測される。とにかく謎の多い人物である。

Graffiti



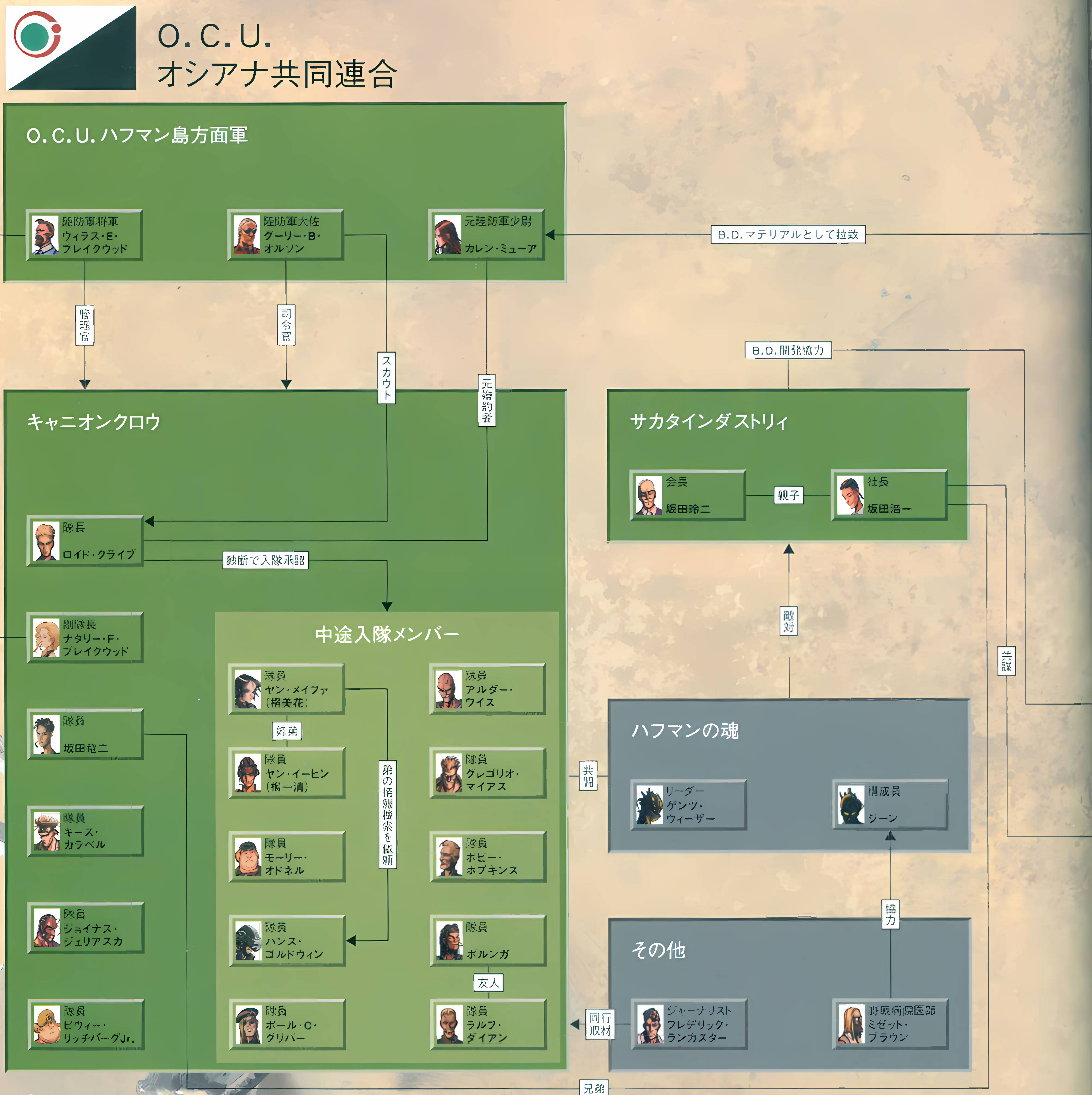




「デジキューブ刊 フロントミッション オルタナティブ完全攻略本／WAW戦における上級戦術と高等学習設定／カバー用イラスト」

1ST Character Correlation Chart

2090年6月、ラーカス地区で起きた事件を発端に勃発した第2次ハフマン紛争。
ここでは、紛争とその裏で画策された陰謀に関与した主な組織および人物の関係をまとめている。





U.S.N.
ニューコンチネント合衆国



Leading Figures

第2次ハフマン紛争と、その裏でうごめいていたB.D.（バイオニューラル・デバイス）開発をめぐるO.C.U.とU.S.N.の両軍およびサカタインダストリィによる陰謀。本項では、一連の事件に関わった主要人物を組織ごとに解説している。

O.C.U.陸防軍

O.C.U.
Ground Defense Force

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
（OM＝O.C.U.編　UM＝U.S.N.編）
8 加入条件

キャニオンクロウ司令官

グーリー・B・オルソン

Guri B.Olson



1 47歳
2 180cm／73kg
3 —
4 O.C.U.陸防軍大佐
5 —
6 —
7 —
8 —

O.C.U.陸防軍大佐。傭兵部隊キャニオンクロウの設立に尽力、隊長のロイド以下数名の隊員のスカウトも自ら行い、部隊設立後はその司令官を務めた。一方で、サカタインダストリィおよびU.S.N.軍の一部勢力との共謀で推し進められたB.D.開発計画におけるO.C.U.軍のフロントマンの顔も持ち、B.D.のマテリアル候補として集めた隊員の管理や共謀相手との連絡を行っていた。紛争終結後、U.S.N.軍と共同で、離隊したロイド以下元隊員を加えた「ハフマンの魂」の掃討作戦を決行。ルービディス港で一味を完全に包囲するまで追い詰めるも、彼らとの交戦中に死亡している。

O.C.U.陸防軍機動機械化大隊司令官

ウィラス・E・ブレイクウッド

Willas E.Blakewood



1 51歳
2 186cm／80kg
3 —
4 O.C.U.陸防軍准将
5 —
6 —
7 —
8 —

O.C.U.陸防軍准将。ハフマン島に駐留する機動機械化大隊司令官の重責を担うかたわら、遊撃機動隊に新設された傭兵部隊の管理官を務めた。一家は父ブルースから続く軍属の家系で、娘ナタリーも弱冠21歳という異例の若さにして同軍中佐に任官、第2次ハフマン紛争勃発後に特命を帯びて傭兵部隊「キャニオンクロウ」に配属されていた。B.D.開発をめぐる一連の陰謀についてある程度の認識はあったが、積極的な加担は避けていたようだ。ロイド一味がロングリバース島へ逃亡した坂田社長らを追ってルービディス空港を訪れた際に彼らの離陸に協力したが、その後の動向は不明である。

行方不明になった偵察部隊員

カレン・ミューア

Karen Meure



1 23歳
2 174cm／58kg
3 —
4 元O.C.U.陸防軍少尉
5 Assault（Gunner）
6 Danger Lady
7 OM01
8 —

「ラーカス事件」に関与した偵察部隊員の1人。任務中の戦闘で搭乗機はロスト、行方不明とされて満足な調査は行われていない。

事件の真相は、B.D.開発計画の隠蔽を狙ったO.C.U.とU.S.N.の両軍部による茶番劇であり、偵察部隊はそのスケープゴートに仕立てられていた。重傷を負った彼女はニルバーナ機関によって回収され、グレイロック市の医療施設で治療を受けた後、移送先の研究施設でB型デバイスへの転換手術を施された。戦争を嫌い、婚約者ロイドとの平穏な生活を望んでいた彼女にB.D.マテリアルとしての適正があったとは、何と残酷かつ皮肉な偶然だったのだろうか。

キャニオンクロウ

CANYON CROWS

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
（OM＝O.C.U.編　UM＝U.S.N.編）
8 加入条件

キャニオンクロウ隊長

ロイド・クライブ

Royd Clive



1 23歳
2 186cm／75kg
3 O.C.U.オーストラリア
4 —
5 All rounder
6 Shrike
7 OM01～
8 —

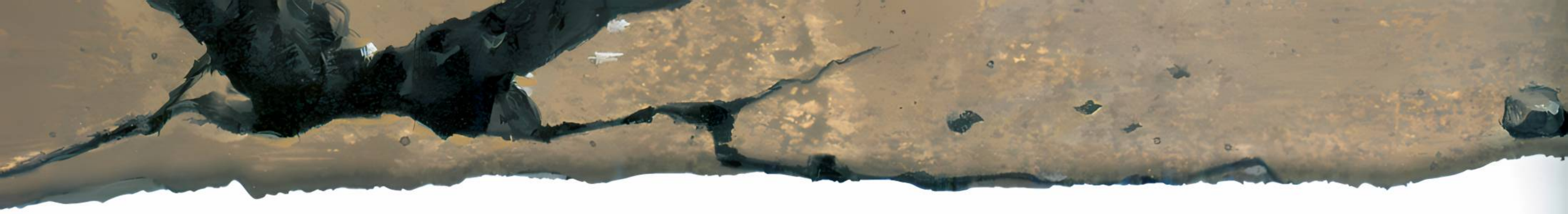
元O.C.U.陸防軍大尉。自らが率いた偵察任務の失敗で婚約者が死亡（実際はその時点では生存していたが）。その結果起こった事件は、第2次ハフマン紛争勃発へ発展した。それから1年後、闘技場のファイターに身をやつしていた彼は、傭兵部隊の設立を任されていた陸防軍大佐オルソンにスカウトされ、部隊の隊長に就任。各地の戦線へ投入されることになった。だが、このキャニオンクロウの設立は、サカタインダストリィとU.S.N.軍の特務機関ニルバーナがO.C.U.軍の了解のもとで開発していたB.D.のマテリアル候補選定を真の目的としており、さらにこの紛争さえも、開発に関連する一連の組織、ひいてはO.C.U.とU.S.N.の両軍部により計画、コントロールされたものであった。

各地を転戦中に計画の全容を知り、彼とキャニオンクロウの面々はO.C.U.軍のコントロールを放れ、軍の陰謀を阻止すべく新たな戦いに身を投じていった。

Personal History

年	月日	出来事
2067	—	誕生
2085	—	O.C.U.軍に入隊
2090	6.3	ラーカス事件
	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	—	O.C.U.軍を除隊
2091	—	キャニオンクロウ隊長に就任
	8.2	O.C.U.軍、フリーダム市奪回
	8.9	U.S.N.軍モーガン要塞陥落。第2次ハフマン紛争終結
	—	PMO管轄下でテロ組織ハフマンの魂掃討任務に従事
	—	U.S.N.軍研究施設を襲撃
	—	ハフマンの魂との共謀疑惑により指名手配
	—	ルービディス空港襲撃事件発生。逃亡以降消息不明
	—	ロングリバース島でハフマンの魂集団自決騒動
2092	—	ハフマン島駐留PMO軍を狙った襲撃事件が頻発。詳細は不明
—	—	—


Royd Clive
Karen Meure
Willas E.Blakewood
Guri B.Olson



キャニオンクロウ副隊長

ナタリー・F・ブレイクウッド

Natalie F.Blakewood



1 21歳
2 168cm／55kg
3 不明
4 O.C.U.陸防軍中尉（※中佐）
5 Assault（Gunner）
6 Prim Rose
7 OM02〜
8 —

O.C.U.陸防軍准将ウィラス・E・ブレイクウッドの娘で、傭兵部隊キャニオンクロウにおいてロイドの副官を務めた才媛。その冷静かつ的確な状況判断能力はキャニオンクロウにおける理性として効率よく機能し、天性のWAPパイロットという特徴の隊長を強力にサポートした。また、他の隊員には秘匿されていたが、陸防軍での正規の階級は中佐であり、B.D.開発に関わる計画の詳細を知る1人だった。そしてその計画の一環として、キャニオンクロウ隊員（＝B.D.のマテリアル候補）個々の「監視」という特命を受けていたとされる。

陰謀の全容を知って軍を離れることを決定した隊長の意思に呼応して自らも監視任務を放棄、再合流した元隊員たちとその後も行動を共にした。停戦後の行動についてはあまり知られておらず、隊が合流した武装組織ハフマンの魂の集団自決騒ぎの際の動向などについても不明である。

Personal History

年	月日	出来事
2069	—	誕生
2087	—	陸防軍士官学校に入学
2089	—	O.C.U.軍に入隊、同年少尉任官
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
2091	—	キャニオンクロウ副隊長に就任
	8.2	O.C.U.軍、フリーダム市奪回
	8.9	U.S.N.軍モーガン要塞陥落。第2次ハフマン紛争終結
	—	PMO管轄下でテロ組織ハフマンの魂掃討任務に従事
	—	任務不履行により謹慎中の部隊長が、軍施設を脱走。自身は隊に残り任務を続行
	—	逃亡中の元隊長一味と接触。軍務を放棄し一味に合流
	—	ルービディス空港襲撃事件発生。逃亡以降消息不明

キャニオンクロウ隊員

坂田 竜二

Ryuji Sakata



1 28歳
2 175cm／65kg
3 O.C.U.日本
4 —
5 Assault（Gunner）
6 Anioh
7 OM02〜
8 —

元O.C.U.陸防軍中尉。ラーカス事件でU.S.N.軍施設の破壊行為に関与した偵察部隊員の1人。事件後の処分により隊長のロイドと同様一度軍を除隊し、キャニオンクロウ設立の際、一足先にオルソンのスカウトによって入隊していた。年長ということもあって軍歴はロイドより長く経験も豊富だが、ロイドを上官としてはもちろん、1人の人間として尊敬している。第2次ハフマン紛争終結後に陰謀を知り離隊したロイドに追従したのはその証左といえ、その後の逃亡および反抗活動にも同行した。

なお、彼はサカタインダストリィの経営者一族の人間で、紛争当時の社長坂田浩一の弟である。父玲二とは教育方針やさまざまな面でそりが合わず、さらに2070年のハイネマンインダストリィ買収以降、顕著になった兵器開発偏重の経営方針にも反発を感じ、大学卒業と同時に勘当同然でO.C.U.軍に入隊。以降、関係改善の機会は持たれていない。

Personal History

年	月日	出来事
2062	—	誕生
2084	—	O.C.U.軍に入隊
2090	6.3	ラーカス事件
	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	—	O.C.U.軍を除隊
2091	—	キャニオンクロウ入隊
	8.9	U.S.N.軍モーガン要塞陥落。第2次ハフマン紛争終結
	—	PMO管轄下でテロ組織ハフマンの魂掃討任務に従事
	—	任務不履行により謹慎中の部隊長が、軍施設を脱走。隊長に追従し軍を離隊
	—	ルービディス空港襲撃事件発生。逃亡以降消息不明

キャニオンクロウ隊員

キース・カラベル

Keith Carabell



1 23歳
2 184cm／75kg
3 不明
4 —
5 Assault（Gunner）
6 Ms.Jorry
7 OM02〜
8 —

「戦闘行為に対して支払われる報酬」以外に、宗教、思想ならびに特定の国家や組織といった拠りどころを持たない筋金入りの傭兵。国籍や軍歴など、過去の経歴はほとんど謎に包まれている。人一倍強い金への執着心に加え、WAPパイロットとしての才能に過信ともとれる絶対的な自信を持っており、傭兵を生業とするうえで最適な資質を兼ね備えているといえる。そのせいか、普段の振る舞いにも傲慢かつ粗野な面が目立ち、他人との協調性とは無縁のパーソナリティに思えるのだが、同じく傭兵としてスカウトされたJ.J.とは、不思議とウマが合うところがあったようだ。ときには2人で連れ立って、先走った戦闘行為に及ぶこともあった。

隊長の処分と離隊によって部隊に多くの造反が発生した際、最初はカレン、J.J.と共に隊に残り任務を続行したが、その後一味との交戦中に任務を放棄し彼らに合流。以降の所在は不明である。

Personal History

年	月日	出来事
2067	—	誕生
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
2091	—	キャニオンクロウに入隊
	8.9	U.S.N.軍モーガン要塞陥落。第2次ハフマン紛争終結
	—	PMO管轄下でテロ組織ハフマンの魂掃討任務に従事
	—	任務不履行により謹慎中の部隊長が、軍施設を脱走。自身は隊に残り任務を続行
	—	逃亡中の元隊長一味と接触。軍務を放棄し一味に合流
	—	ルービディス空港襲撃事件発生。逃亡以降消息不明

キャニオンクロウ隊員

ジョイナス・ジェリアスカ

Joynas Jeriaska [J.J.]



1 25歳
2 192cm／82kg
3 南アフリカ
4 —
5 Assault（Gunner）
6 Hunter.J
7 OM02〜
8 —

南アフリカ出身の傭兵。もともとは正規軍への入隊を希望していたが、正規の手続きを経た入植者として確認が取れなかったため、第2次ハフマン紛争勃発後に設立されたキャニオンクロウへ入隊することになった。故郷にいた頃の軍歴にWAPパイロットとしての経験があり、そのセンスと身体能力に優れていたこと、そして部隊の真の目的を考えた場合に身元の不明瞭さが逆に好都合であったことが、決め手になったと思われる。なお、経済的に苦しい家庭に育った彼には、同じく傭兵を生業としているキースとは異なり、故郷の家族を養う、という明確な目的があった。そのため、稼いだ報酬のほとんどを家族に送金していた。

ハフマンの魂を掃討する任務中、隊長のロイド以下多くの隊員が造反、離隊した際にも、家族への送金を維持するため隊に残る道をいったん選んだ。しかし、結局はその後、造反した元隊員たちと合流して行動を共にした。

Personal History

年	月日	出来事
2065	—	誕生
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
2091	—	キャニオンクロウに入隊
	8.9	U.S.N.軍モーガン要塞陥落⇒第2次ハフマン紛争終結
	—	PMO管轄下でテロ組織ハフマンの魂掃討任務に従事
	—	任務不履行により謹慎中の部隊長が、軍施設を脱走。自身は隊に残り任務を続行
	—	逃亡中の元隊長一味と接触。軍務を放棄し一味に合流
	—	ルービディス空港襲撃事件発生。逃亡以降消息不明

キャニオンクロウ隊員

ピウィー・リッチバーグ Jr.

Peewio Richburg Jr.

1 20歳
2 171cm／90kg
3 O.C.U.
4 —
5 —
6 —
7 OM05～
8 —

元O.C.U.陸防軍上等兵。O.C.U.に幅広くチェーン展開するファーストフード店「リッチバーガー」の御曹司。18歳になった年に父親から勘当を言い渡され、O.C.U.軍に入隊した。非常に気が小さく（勘当された大きな要因の1つであろう）、身体能力は贔屓目に見ても下の上、といったところであった。だが、車両運転技術に関して優れたセンスを持っていたことで、ドライバーとして輸送部隊に配属されることになった。

第2次ハフマン紛争勃発後、ニューミルガンへ向かう補給任務中に、敵前逃亡騒動を起こしてしまう。そして軍法会議での処分を恐れ、謹慎中に基地から脱走しようとしていたところをオルソンにスカウトされてキャニオンクロウに入隊した。処分については大佐の働きかけで取り消されている。

第2次ハフマン紛争終結後の隊員造反騒動の際は、意外にも隊長ロイドに追従し、盗み出した新型補給車で一味と行動を共にした。

Personal History

年	月日	出来事
2070	—	誕生
2088	—	O.C.U.軍に入隊。補給部隊に配属
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	—	輸送作戦中の戦闘で敵前逃亡
	—	軍を脱走しようとしているところをオルソン大佐にスカウトされ、キャニオンクロウに編入
	8.9	U.S.N.軍モーガン要塞陥落。第2次ハフマン紛争終結
2091	—	PMO管轄下でテロ組織ハフマンの掃討任務に従事
	—	任務不履行により謹慎中の部隊長が、軍施設を脱走。隊長に追従し軍を離隊
	—	ルービディス空港襲撃事件発生。逃亡以降消息不明



キャニオンクロウ隊員

ヤン・メイファ【楊 美花】

Yong Moihua

1 19歳
2 158cm／44kg
3 中華人民共和国
4 —
5 Assault（Fighter）
6 Gyokuran
7 OM05～
8 —



５年ほど前に突然姿をくらました弟の消息を追って、ハフマン島にやってきた中国人女性。メナサの闘技場でロイドに戦いを挑み、その腕前を確認した後、「カレン・ミューアの情報提供」を交換条件に入隊の承認を得た。彼女はハフマン島に来た直後から弟を捜索するために無謀な行動を続け、激戦区で戦闘に巻き込まれて２ヶ月前までグレイロックの病院に入院していた。そこで一緒の病室になったカレンからロイドの写真を見せてもらったことがあり、彼の経歴や巷に流れる噂から、彼の部隊に入隊することが弟を捜す近道であると判断し、部隊がメナサ入りするのを待っていた。

モーガン要塞攻略の直前、部隊にもたらされた「脱走U.S.N.兵」の情報を頼りに弟イーヒンと再会し目的を果たしたが、その後も弟とともに部隊に残り続けた。さらに部隊の造反騒動の際もロイド側に加担し、一緒に部隊を抜けて彼の活動に協力している。

Personal History

年	月日	出来事
2071	—	誕生
2090	6.4	第２次ハフマン紛争勃発
	6	５年前の失踪以来音信不通となった弟の捜索を開始
	—	メナサの闘技場でロイドと接触。キャニオンクロウに入隊
	—	ベルチカ南方の山岳地帯で、U.S.N.軍施設から脱走した弟イーヒンを保護
2091	8.9	U.S.N.軍モーガン要塞陥落。第２次ハフマン紛争終結
	—	ＰＭＯ管轄下でテロ組織ハフマンの魂掃討任務に従事
	—	任務不履行により謹慎中の部隊長が、軍施設を脱走。隊長に追従し軍を離隊
	—	ルービディス空港襲撃事件発生。逃亡以降消息不明
—	—	—

キャニオンクロウ隊員

ヤン・イーヒン【楊 一清】

Yong Yeehin

1 17歳
2 172cm／64kg
3 中華人民共和国
4 —
5 Assault（Gunner）
6 Garyo
7 OM14～
8 —



「戦場」に憧れるあまり故郷の中国を密出国し、O.C.U.とU.S.N.間の小規模な衝突や民兵組織による暴動が頻発するハフマン島に流れ着いた少年。幼い頃から闘技場に通いWAP操縦の腕を磨いていた彼は、島に渡ってからも各地の闘技場でその腕をさらに上達させ、実戦の舞台へ上がることを夢見ていた。そんな折、闘技場に時折出場する「少年ファイター」の噂を聞きつけたニルバーナの工作員によってスカウトされ、U.S.N.軍に入隊したのである。しかし、彼が連れて行かれたニルバーナの研究施設は、失踪する兵が後を絶たなかった。そこでようやく自らの置かれた状況に恐怖を感じた彼は、強奪したWAPで施設を脱走。ドリスコルが率いる部隊に追われている所をキャニオンクロウによって救出された。

その後、姉メイファのごり押しで部隊への入隊を承認され、第２次ハフマン紛争終結後も部隊に残り、ロイドを支援し続けた。

Personal History

年	月日	出来事
2073	—	誕生
2086	—	大漢中を密出国、ハフマン島に渡る
2090	6.4	第２次ハフマン紛争勃発
	—	スカウトを受けU.S.N.軍に入隊
	8	フォートモーナス市近郊のU.S.N.軍施設から脱走。逃亡中、キャニオンクロウによって保護される
	8	キャニオンクロウに入隊
2091	8.9	U.S.N.軍モーガン要塞陥落。第２次ハフマン紛争終結
	—	ＰＭＯ管轄下でテロ組織ハフマンの魂掃討任務に従事
	—	任務不履行により謹慎中の部隊長が、軍施設を脱走。隊長に追従し軍を離隊
	—	ルービディス空港襲撃事件発生。逃亡以降消息不明
—	—	—

キャニオンクロウ隊員

モーリー・オドネル

Maury O'Donnell

1 42歳
2 164cm／79kg
3 —
4 —
5 Assault
6 Tomy
7 OM09～
8 —



ハフマン島の入植事業開始初期の一団として移住した女性。入植後、病気のために子供を産めない身体になってしまう。しかし、子供好きだった彼女はその状況にもめげずに、ラークバレーの孤児院に保育士として就職した。その後、彼女は子供たちを危険から守るための自衛手段として、ほとんど独学でWAPの操縦技術を身に付けている。

2090年６月、U.S.N.軍のフリーダム制圧により、ロクスタ砂漠一帯の緊張は一気に高まる。そんな折、B.D.マテリアルの極秘移送計画がラークバレー郊外で決行されたが、市街戦が開始されたことにより失敗。ラークバレーは、計画の露見を防ぐために補給基地を攻撃する名目で発射されたU.S.N.軍の巡航ミサイルで壊滅させられる。ただ１人生き残った彼女は、廃墟となった町を視察に訪れたキャニオンクロウの隊長が、紛争の原因を作ったと知り、彼の死に様を見届けるため同部隊に入隊する。

Personal History

年	月日	出来事
2048	—	誕生
2065	—	家族と共にハフマン島に入植
2070	—	第１次ハフマン紛争勃発（2072年停戦条約調印）
—	—	保育士としてラークバレーの孤児院に勤務
2090	6.4	第２次ハフマン紛争勃発
	6	U.S.N.軍フリーダム基地から発射された巡航ミサイルにより、ラークバレーが壊滅
2091	—	駐屯地建設の視察に来たキャニオンクロウに保護される。後日同部隊に入隊
	8.9	U.S.N.軍モーガン要塞陥落。第２次ハフマン紛争終結
	—	ＰＭＯ管轄下でテロ組織ハフマンの魂掃討任務に従事
	—	任務不履行により謹慎中の部隊長が、軍施設を脱走。隊長に追従し軍を離隊
	—	ルービディス空港襲撃事件発生。逃亡以降消息不明
—	—	—

キャニオンクロウ隊員

ハンス・ゴルドウィン

Hans Goldwiin

1 19歳
2 179cm／66kg
3 U.S.N.
4 —
5 Sniper
6 My Maria
7 OM08～
8 —



グレイロックの中心街で雑居ビルの地下に事務所を構え、スペンダー（情報屋）を営む青年。特徴的なバーチャルヘルメットは、端末の映像出力装置としてだけではなく、高解像度カメラによって本人の「目」の代わりも果たしている。出身はU.S.N.で、工学系大学として世界的に有名なマサチューセッツ工科大学に12歳で入学したほどの並外れた頭脳を持っている。しかし、規則や常識を嫌う性格のせいか、そのまま学問の道を進まず、修士課程の途中でハフマン島に移住。2086年頃から現在の仕事を始めていた。

2091年、第２次ハフマン紛争も終盤にさし掛かった頃、事務所を訪れたヤン・メイファから弟の捜索依頼を引き受けたが、U.S.N.軍のサーバーに入り込んだところを探知され、手配されてしまう。追われる身となった彼は、フリーダム奪回作戦に参加したキャニオンクロウに合流、以降同部隊の隊員として行動した。

Personal History

年	月日	出来事
2071	—	誕生
2083	—	マサチューセッツ工科大入学
2086	—	同大学院修士課程中に、ハフマン島グレイロックでスペンダー業を開始
2090	6.4	第２次ハフマン紛争勃発
	—	グレイロックを訪れたヤンおよびロイドと接触
2091	—	情報捜索中、U.S.N.軍の逆探知網にかかり手配される。キャニオンクロウと接触、その場で入隊の承認を得る
	8.9	U.S.N.軍モーガン要塞陥落。第２次ハフマン紛争終結
	—	ＰＭＯ管轄下でテロ組織ハフマンの魂掃討任務に従事
	—	任務不履行により謹慎中の部隊長が、軍施設を脱走。隊長に追従し軍を離隊
	—	ルービディス空港襲撃事件発生。逃亡以降消息不明
—	—	—

キャニオンクロウ隊員

ポール・C・グリバー

Pole C.Grieber



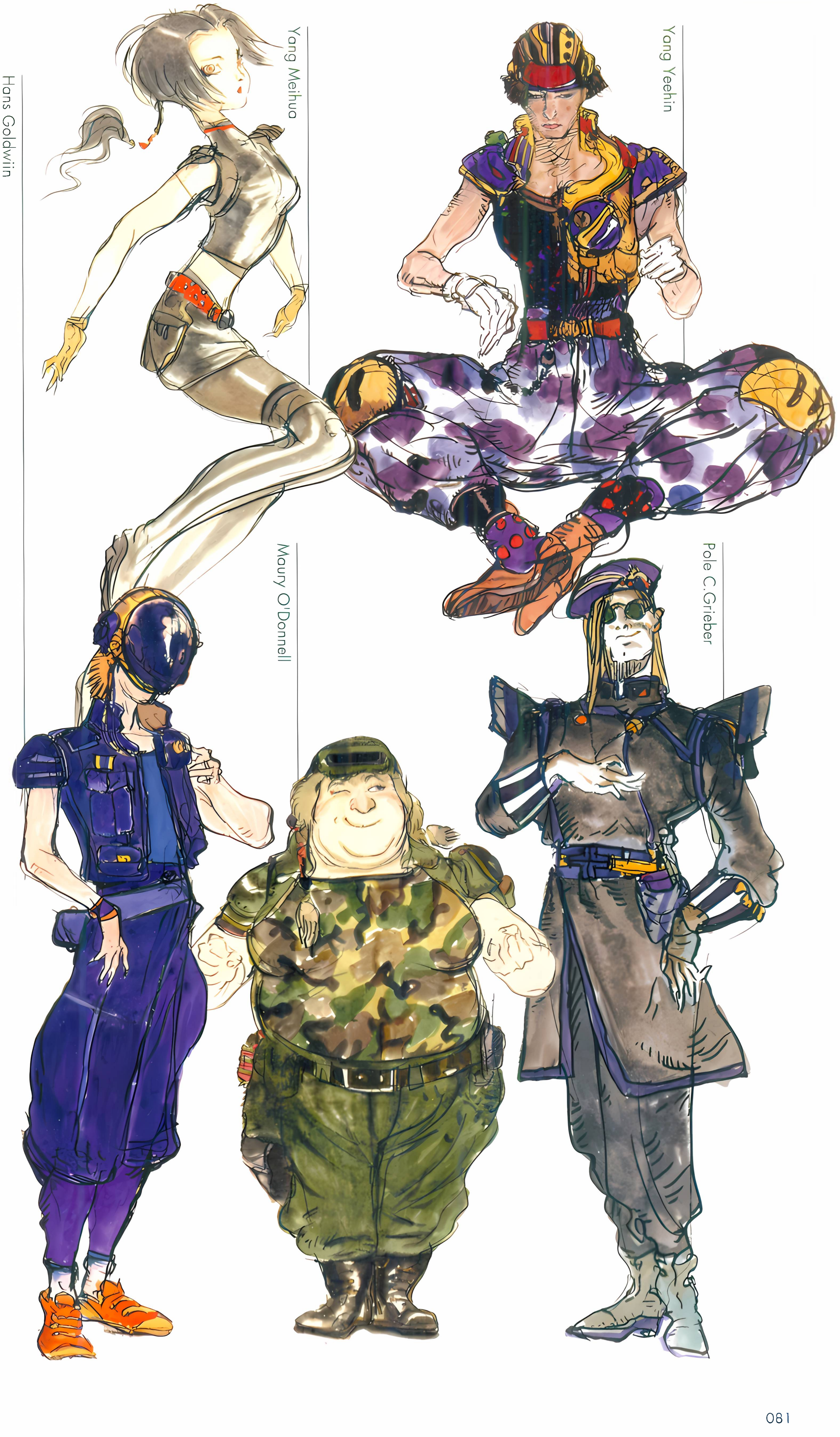
1 34歳
2 175cm／67kg
3 —
4 —
5 Missiler
6 Rainbow
7 OM06〜
8 OM05終了後、グレイロックの酒場で会話

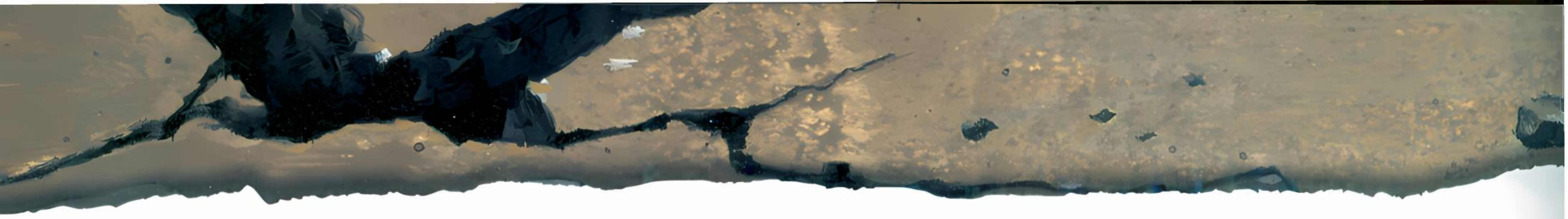
元O.C.U.軍の従軍牧師（少尉）。神学を志し神学校を卒業したが、第1次ハフマン紛争終結後も平和には程遠いハフマン島の状況を知り、軍への入隊を決意。第2次ハフマン紛争勃発後は、早期終結を願い、戦闘要員として戦闘に参加するようになっていた。

2091年、O.C.U.軍がフリーダム奪回へ向けて戦線を押し上げていた頃、防衛部隊として派遣されたグレイロックで、病院に収容されているB.D.マテリアルの移送に訪れたニルバーナの第212独立部隊と遭遇。交戦状態に陥ってしまう。そこへヤン・メイファの情報を元に病院の捜索に訪れたキャニオンクロウが援護に加わり、敵部隊の撃退に成功する。幸いにも救助されたポールだったが、この戦闘で防衛部隊の隊員は全滅してしまい、彼は仲間の仇を討つために直談判の末、キャニオンクロウへの入隊を許される。以降は、軍の指令よりも恩人であるロイドの意向を尊重するように付き従った。

Personal History

年	月日	出来事
2056	—	誕生
2070	—	第1次ハフマン紛争勃発（2072年停戦条約調印）
—	—	従軍牧師としてO.C.U.軍に入隊
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
2091	—	O.C.U.のグレイロック防衛部隊に戦闘要員として参加。壊滅寸前のところをキャニオンクロウに救出される。後日同部隊に入隊
	8.9	U.S.N.軍モーガン要塞陥落。第2次ハフマン紛争終結
	—	PMO管轄下でテロ組織ハフマンの残掃討任務に従事
	—	任務不履行により謹慎中の部隊長が、軍施設を脱走。隊長に追従し軍を離隊
	—	ルービディス空港襲撃事件発生。逃亡以降消息不明
—	—	—





キャニオンクロウ隊員

アルダー・ワイス

Alder Weiss

1 48歳
2 178cm／74kg
3 —
4 —
5 Assault（Fighter）
6 Cowboy
7 OM05～
8 OM04終了後、メナサの酒場で会話



元O.C.U.軍曹長。かつてはWAPパイロットとして活躍した兵士であり、職業柄少々荒っぽいところはあったが、誠実な人柄の好人物であった。しかし、父と同じ道を選んだひとり息子を第2次ハフマン紛争で失い、軍を除隊して以降は毎日のように酒場で飲んだくれるようになってしまった。さらに性格もがらりと変貌し、今では酒場の酔客にすら煙たがられる酔っ払いに成り果てていた。

キャニオンクロウ隊長のロイドとは、彼が毎晩通う場末の酒場で出会っている。キャニオンクロウはニューミルガンへ向かう補給部隊の護衛任務を終え、その後立ち寄ったメナサにおいて、次の指令が下るまでつかの間の休暇を取っていた。2人の出会いが決して愉快なもので無かったことは容易に想像できるが、以後酒場でアルダーの姿を見かけなくなったことから、ロイドは今や往時の腕さえ信用できない彼の入隊を許可したものと思われる。

Personal History

年	月日	出来事
2042	—	誕生
2068	—	結婚
2070	—	第1次ハフマン紛争勃発（2072年停戦条約調印）
2072	—	O.C.U.軍に入隊
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	—	O.C.U.軍を除隊
2091	—	メナサでキャニオンクロウ隊長と接触。部隊への入隊を承認される
	8.9	U.S.N.軍モーガン要塞陥落。第2次ハフマン紛争終結
	—	PMO管轄下でテロ組織ハフマンの殲掃討任務に従事
	—	任務不履行により謹慎中の部隊長が、軍施設を脱走。隊長に追従し軍を離隊
	—	ルービディス空港襲撃事件発生。逃亡以降消息不明
—	—	—

キャニオンクロウ隊員

グレゴリオ・マイアス

Gregorio Maias

1 29歳
2 195cm／88kg
3 —
4 —
5 Assault（Fighter）
6 Mr.Kong
7 OM09～
8 OM08終了後、フリーダムの闘技場で会話



元O.C.U.陸防軍軍曹。第2次ハフマン紛争勃発前に軍を除隊し、軍隊での渾名「コング」をリングネームとして闘技場のファイターへ転向した。除隊の理由について詳しいことは分からないが、処分記録もないため恐らくはただ「そのほうが性に合っている」というごく単純なものだった可能性が高い。ともあれ彼の選択は間違っていなかったようで、闘技場デビューから破竹の連勝街道を突き進み、1年も経った頃には主戦場としていたフリーダムの闘技場の有名なチャンピオンとなっていた。もっとも、その連勝記録はO.C.U.軍のフリーダム侵攻部隊として同市を訪れたキャニオンクロウ隊長、ロイドによって破られることになるのであるが。

無敵を誇ったチャンピオンの敗戦後の動向について知るものは少ないが、以降彼に土をつけたロイド共々出場が記録されておらず、巷では傭兵部隊に入隊したという説が有力となっている。

Personal History

年	月日	出来事
2061	—	誕生
2070	—	第1次ハフマン紛争勃発（2072年停戦条約調印）
2079	—	O.C.U.軍に入隊
—	—	O.C.U.軍を除隊。フリーダムの闘技場を本拠地にファイターとして活躍
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
2091	8	フリーダムでキャニオンクロウ隊長と接触。部隊への入隊を承認される
	8.9	U.S.N.軍モーガン要塞陥落。第2次ハフマン紛争終結
	—	PMO管轄下でテロ組織ハフマンの殲掃討任務に従事
	—	任務不履行により謹慎中の部隊長が、軍施設を脱走。隊長に追従し軍を離隊
	—	ルービディス空港襲撃事件発生。逃亡以降消息不明
—	—	—

キャニオンクロウ隊員

ボビー・ホプキンス

Bobby Hopkins

1 32歳
2 187cm／80kg
3 —
4 —
5 Missiler
6 Death
7 OM12～
8 OM12開始直前、ベセタで会話



元O.C.U.陸防軍中尉。かつては機動師団に所属し、約束された出世の道を歩むエリート将校だったが、自ら率いた部隊を判断ミスによって全滅させるという失策を犯した。その件で彼の過失責任が問われることはなかったようだが、罪の意識に耐え切れなくなり、退役を決意。その後は傭兵として戦場を渡り歩く生活を続けている。危険な仕事をあえて選ぶため、戦場で仲間を失うことが珍しくなく、同業者からは「死神」の渾名で呼ばれている。それを知っての自虐的趣味か、自分のWAPに付けた「Death：デス」のコードネームは、彼の心を蝕む深い闇を暗示しているのかもしれない。

第2次ハフマン紛争勃発後に傭兵として参加した義勇軍でポルンガと出会い、以降なぜか行動を共にしている。ベセタの市街地でポルンガがO.C.U.軍兵士と乱闘騒ぎを起こした際、仲裁に入ったロイドらと接触。その後彼らと去っていくところが目撃されている。

Personal History

年	月日	出来事
2058	—	誕生
2070	—	第1次ハフマン紛争勃発（2072年停戦条約調印）
2076	—	陸防軍士官学校に入学
2078	—	O.C.U.軍に入隊
—	—	O.C.U.軍を除隊。傭兵として戦地を転々とする
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	—	O.C.U.の義勇軍に参加中ポルンガと出会う
2091	—	ベセタでキャニオンクロウと接触。部隊への入隊を承認される
	8.9	U.S.N.軍モーガン要塞陥落。第2次ハフマン紛争終結
	—	PMO管轄下でテロ組織ハフマンの殲掃討任務に従事
	—	任務不履行により謹慎中の部隊長が、軍施設を脱走。隊長に追従し軍を離隊
	—	ルービディス空港襲撃事件発生。逃亡以降消息不明
—	—	—

キャニオンクロウ隊員

ポルンガ

Porunga

1 28歳
2 187cm／72kg
3 O.C.U.オーストラリア
4 —
5 Assault（Fighter）
6 Natural
7 OM12～
8 OM12開始直前、ベセタで会話



元O.C.U.義勇軍兵士。O.C.U.オーストラリアの出身で、先住民族「アボリジニ」の末裔。20世紀中盤以降に都市生活に順応するアボリジニが増加、21世紀に入った頃には他人種との混血が相当進んでおり、彼もまた白人の遺伝形質を多く引き継いでいた。ハフマン島に渡った正確な時期は不明だが、第2次ハフマン紛争勃発から間もなく組織された義勇軍に志願入隊したことが分かっている。愚直なまでに平和を希求し、戦いを止めるために戦う彼の戦闘スタイルは、操縦技術よりも生まれ持った勘に頼る部分が大きい。しかし、その純粋な信念の賜物か、一つ一つの行動や判断に一切の迷いがなく、思いのほか多くの戦果をあげている。

義勇軍で出会った傭兵ボビーと一緒に行動しているが、ボビーと彼が道連れになっている理由は不明。ベセタでキャニオンクロウと接触して以降は、ボビーと共に同部隊に同行した。

Personal History

年	月日	出来事
2062	—	誕生
2070	—	第1次ハフマン紛争勃発（2072年停戦条約調印）
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	—	O.C.U.の義勇軍に志願
	—	傭兵のボビーと行動を共にする
2091	—	ベセタでキャニオンクロウと接触。部隊への入隊を承認される
	8.9	U.S.N.軍モーガン要塞陥落。第2次ハフマン紛争終結
	—	PMO管轄下でテロ組織ハフマンの殲掃討任務に従事
	—	任務不履行により謹慎中の部隊長が、軍施設を脱走。隊長に追従し軍を離隊
	—	ルービディス空港襲撃事件発生。逃亡以降消息不明
—	—	—

キャニオンクロウ隊員

ラルフ・ダイアン
Ralph Dian

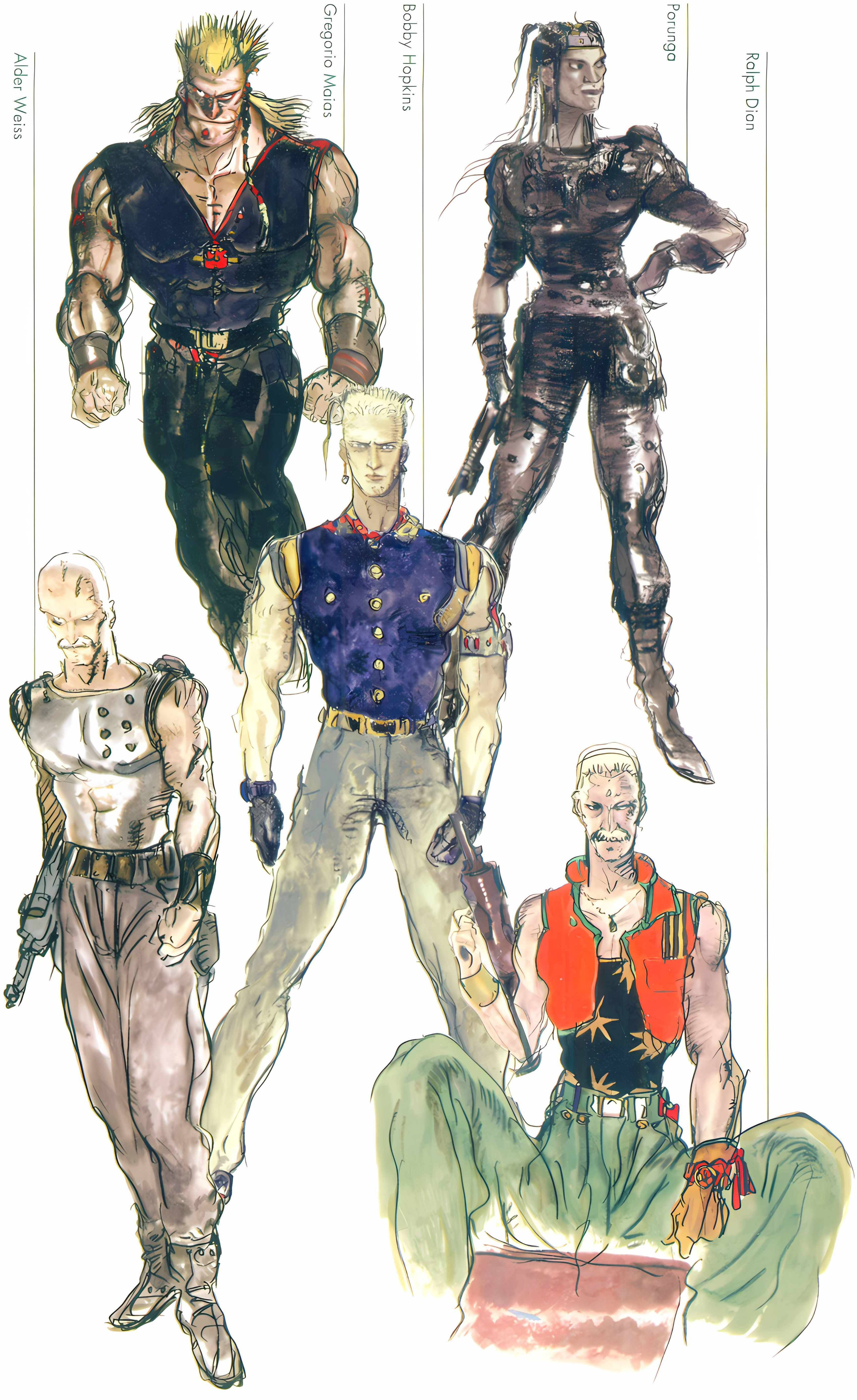
1. 34歳
2. 180cm／69kg
3. U.S.N.
4. —
5. Assault（Fighter）
6. Cancer
7. OM17～
8. OM16終了後、フォートモーナスの闘技場で会話

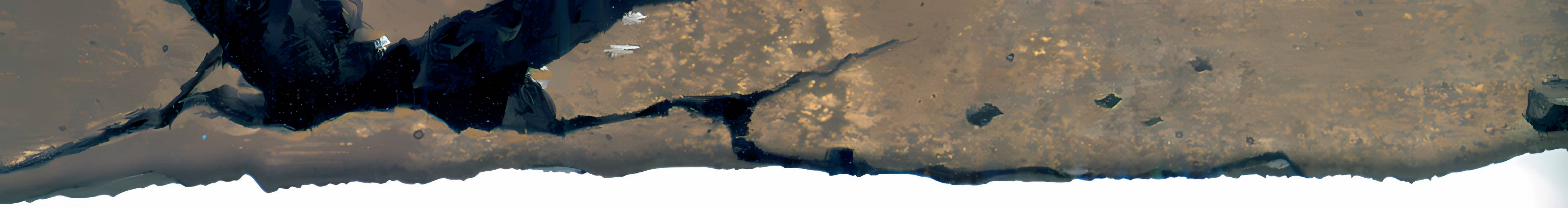
元O.C.U.軍中尉。大病を患った経験があるのかどうかは定かでないが、なぜか自分は「長く生きられない」と思い込んでおり、退役してからは各地の闘技場を渡り歩く刹那的な生き方を続けている。自らのWAPに付けたコードネーム「Cancer」はずばり「癌細胞」のことであるが、これはそのまま自分の病を示す自虐的な命名なのか、はたまた彼の妄想の産物なのか、本当のところは分からない。ただ、本人がその存在を確信していることだけは、確かといっていいようである。

第2次ハフマン紛争の終結も間近に迫り、O.C.U.軍によるフォートモーナス侵攻が開始されようとしていた頃、同市の闘技場で彼はキャニオンクロウ隊長のロイドと出会っている。そこでどんなやり取りがあったのかは不明だが、闘技場での勝負でロイドに敗れた彼は、そのまま同部隊に同行したと見られている。以降闘技場に出場する彼の姿を見た者はいない。

Personal History

年	月日	出来事
2056	—	誕生
2070	—	第1次ハフマン紛争勃発（2072年休戦条約調印）
2074	—	陸防軍士官学校に入学
2076	—	O.C.U.軍に入隊
—	—	O.C.U.軍を退役。ファイターとして各地の闘技場を渡り歩く
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	8	フォートモーナスの闘技場でキャニオンクロウ隊長と接触。部隊への入隊を承認される
	8.9	U.S.N.軍モーガン要塞陥落。第2次ハフマン紛争終結
2091	—	PMO管轄下でテロ組織ハフマンの殲滅討任務に従事
	—	任務不履行により謹慎中の部隊長が、軍施設を脱走。隊長に追従し軍を離隊
	—	ルービディス空港襲撃事件発生。逃亡以降消息不明
—	—	





ハフマンの魂

The Spirit of Huffman

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
（OM＝O.C.U.編　UM＝U.S.N.編）
8 加入条件

ハフマンの魂リーダー

ゲンツ・ヴィーザー
Gentz Weizer



1 39歳
2 186cm／77kg
3 —
4 —
5 All rounder
6 Richter
7 OM23〜
8 —

武装テロ組織ハフマンの魂のリーダー。年齢、国籍、経歴といったプロフィールは一切不明。さらに全構成員が顔全体を覆うマスクを着け、犯行声明の映像に出演する際も決して外さないためその素顔を知る者はいない。

ハフマンの魂は第２次ハフマン紛争前にゲンツによって組織された結社で、ハフマン島の独立を活動目的に掲げてはいるが、実際はサカタインダストリィを標的とした破壊活動を主としている。この姿勢は当初から明確にされ、兵器開発の状況などを調査し、世間に知らしめる地道な情報活動も行ってきた。なお、活動の標的を同社以外に向けたことはなく、一般市民の犠牲者を出していないため、世評には好意的なものが多い。

第２次ハフマン紛争終結後、O.C.U.軍による掃討作戦実行の際に、キャニオンクロウと接触。後に彼らと合流したとされているが、ロングリバース島での集団自決騒動以降の生死は不明である。

Personal History

年	月日	出来事
—	—	自らリーダーとなって、武装政治集団ハフマンの魂を組織
2090	6.4	第２次ハフマン紛争勃発
	—	サカタインダストリィの監視および同社の工場・研究施設等への襲撃といった敵対行動を開始
2091	8.9	第２次ハフマン紛争終結
	—	ハフマンの魂の本拠地をキャニオンクロウが襲撃。同部隊長がゲンツおよびメンバーの逃亡を黙認
	—	軍を脱走した隊長以下数名のキャニオンクロウメンバーと合流
	—	ルービディス空港襲撃事件発生
	—	ロングリバース島でハフマンの魂集団自決騒動
2092	—	ハフマン島駐留PMO軍を狙った襲撃事件が頻発。詳細は不明
—	—	—

サカタインダストリィ

SAKATA INDUSTRIES

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
（OM＝O.C.U.編　UM＝U.S.N.編）
8 加入条件

サカタインダストリィ会長

坂田 玲二
Reiji Sakata



1 60歳
2 170cm／65kg
3 O.C.U.日本
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —

サカタインダストリィ会長。2030年生まれ。O.C.U.日本の中でも小さな製薬会社に過ぎなかった坂田製薬を、一代のうちに世界的企業に成長させた、天才的経営手腕を持つ立志伝中の人物。息子である浩一の社長就任以降、目に見えて兵器開発偏重に転換した経営方針や、それに伴い緊密になっていくO.C.U.とU.S.N.の両軍部との不穏な癒着関係を懸念し、浩一の動向を注意深く見守っていた。しかし、結局B.D.開発計画の暴走を止めることはできず、ハフマン島での活動に見切りをつけた浩一とともにロングリバース島へ逃れようとした際、彼の乗っていた車が攻撃を受け死亡している。

サカタインダストリィ社長

坂田 浩一
Koichi Sakata



1 31歳
2 178cm／68kg
3 O.C.U.日本
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —

サカタインダストリィ社長。2059年生まれ。現会長の父に代わって社長に就任した。社内はもとより業界内、さらに言えば政財界にまで自らの支配力を拡大せんとする、飽くなき野心の持ち主。その象徴が、B.D.とそのシステムを搭載したWAPの開発を包括した「メタルワーカープロジェクト」である。彼は人道的に大きな問題を抱えるこの計画を、ザーフトラ共和国、U.S.N.とO.C.U.の各軍内の支持勢力との密約を背景に推し進めていた。島での計画推進が困難になった後、秘密裏に開発施設を地下に建設していたロングリバース島へ逃れたが、施設の爆発に巻き込まれ死亡している。

その他

Others

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ（OM＝O.C.U.編 UM＝U.S.N.編）
8 加入条件

野戦病院医師（元O.C.U.軍科学研究員）

ミゼット・ブラウン

Dr.Mizotte Brown



1 49歳
2 188cm／77kg
3 ―
4 ―
5 ―
6 ―
7 ―
8 ―

フォートモーナスの北東にある、以前はU.S.N.軍の野戦病院として使用されていた施設で医療活動をしている医師。かつてはO.C.U.軍の科学技術省に所属していた将校で、2070年代に胎児の脳やその培養組織を使用して行われた研究により、B.D.におけるB型デバイスの基礎技術確立に貢献した。研究に疑問を感じ、脱走のような形で除隊してからは、前述の施設で医師を務めていたが、第2次ハフマン紛争末期にハフマンの魂との内通の嫌疑をかけられた際に、捜査に訪れたキャニオンクロウと接触。その後ロイドが離隊し、ハフマンの魂と共闘を始めて以降は、軍に追われる彼らを支援し続けた。

ジャーナリスト

フレデリック・ランカスター

Frederick Lancaster



1 30歳
2 177cm／65kg
3 O.C.U.オーストラリア
4 ―
5 Assault（Fighter）
6 Witness
7 OM03～20
8 ―

U.S.N.の大手新聞社「ニューヨークデイズ」の記者。常にスクープを追い求めることを信条とし数々の実績を上げていたが、第2次ハフマン紛争勃発直後に独断で記事にしたU.S.N.軍と企業の癒着報道が社内で問題となってハフマン島支局に左遷された。しかしめげなかった彼は、2091年、ニューミルガン北東の山中に墜落したO.C.U.軍の輸送機墜落現場を取材に出かけ、積荷を回収に現れたU.S.N.軍から識別コードを無視した攻撃を受ける。そこで同じく積荷回収に駆けつけたキャニオンクロウによって救助され、以降は同部隊の隊員扱いを受けつつ独自の紛争取材を続けた。

2092年2月某日、デイリーフリーダム紙の1面を、第2次ハフマン紛争の実態を暴露した彼の手による記事が飾り、世界中で反響を呼ぶ。一躍有名ジャーナリストの仲間入りをした彼は、さらにその後、取材内容をまとめた著作「祖国遠の島」を出版している。

Personal History

年	月日	出来事
2060	―	誕生
2070	―	第1次ハフマン紛争勃発（2072年停戦条約調印）
2082	―	ニューヨークデイズ社入社
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	―	ハフマン島支局へ異動
2091	8	O.C.U.軍の輸送機墜落現場を取材中、U.S.N.軍の攻撃を受ける。輸送物資を回収に来たキャニオンクロウと接触、以降従軍記者として部隊に同行
	8.9	第2次ハフマン紛争終結
	―	ハフマンの魂へ単独で潜入取材を敢行
	―	ルービディス空港襲撃事件発生
	―	ロングリバース島でハフマンの魂集団自決騒動
2092	―	紛争の真相を暴露した「祖国遠の島」を出版後ニューヨークデイズ社を退社し、フリー記者となる
―	―	―



ブラックハウンド

Black Hounds

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
（OM＝O.C.U.編 UM＝U.S.N.編）
8 加入条件

Maria Paredes



ブラックハウンド アルファチーム隊長

マリア・パレデス

Maria Paredes



1 26歳
2 —
3 南米
4 —
5 —
6 Fate
7 —
8 —

U.S.N.海軍所属の特殊部隊「ブラックハウンド」でAチームの小隊長を務める。U.S.N.におもねる政府と反政府ゲリラ間の抗争で故郷と家族を失った彼女は、反政府ゲリラに拾われゲリラ兵として生きることを余儀なくされた。その後、U.S.N.軍の支援によるゲリラ掃討作戦中に捕虜となった彼女は、収容所でドリスコルから釈放の代わりに提示された「工作員として働く」という条件をのみ、過去を抹消された完全なスパイ「ホワイトシャドウ」として生まれ変わったのであった。

B.D.マテリアルの候補であるグリーンフィールド少尉の監視の他にも、ドリスコルの指示で諜報任務やテロ活動を行っていた彼女は、情報部のマーク下にあった。第2次ハフマン紛争終結後、グリーンフィールド少尉の説得で軍の不正追求側に加担し立場が危うくなったが、情報部のエージェントに保護され、その存在は再び地下へ潜ることになったのである。

Personal History

年	月日	出来事
2064	—	誕生
—	—	U.S.N.軍と反政府ゲリラ組織の戦闘で家族を失い、ゲリラ組織に保護される
2079	—	U.S.N.軍の捕虜となり収容施設へ移送され、ドリスコルと接触
—	—	ブラックハウンドに潜入
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	6	B.D.マテリアルの監視・移送など、B.D.開発計画に伴う任務に従事
2091	8.9	第2次ハフマン紛争終結
	—	ニルバーナ機関施設の強制捜査準備中、妨害を受け負傷
	10	ウインガー准将の逮捕・起訴手続きが極秘裏に処理される
	10	ザーフトラ工作員と見られる女性が、拘留中に急死と報道
—	—	—

U.S.N.軍

U.S.N. Armed Force

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
（OM＝O.C.U.編 UM＝U.S.N.編）
8 加入条件

U.S.N.ハフマン島方面軍司令官

パトリック・S・ウインガー

Patrick S. Winger



1 —
2 —
3 U.S.N.
4 U.S.N.軍准将
5 —
6 —
7 —
8 —

ハフマン島方面軍司令官を務めるU.S.N.軍准将。サカタインダストリィとニルバーナ機関が中心となって推し進めたメタルワーカープロジェクトに深く関与し、反人道的な兵器開発を後押しした。第2次ハフマン紛争末期、元リンクス小隊の隊長グリーンフィールド少尉らのニルバーナ関連施設襲撃によって陰謀が露見しそうになると、同施設から研究資料と試作機数機を持ち出して逃亡、その後潜伏先の空母サンタバーバラで身柄を拘束された。2092年3月に開かれた軍事裁判では証拠不十分で不起訴処分となったが、軍の信用を失墜させた責任を負う名目で自主退役を申請、即日受理されている。

U.S.N.陸軍第334機動大隊指揮官

スチュワート

Stewart



1 —
2 —
3 U.S.N.
4 U.S.N.軍大佐
5 —
6 —
7 —
8 —

U.S.N.軍第334大隊の指揮官を務める陸軍大佐。ブラックハウンドとニルバーナ機関で度重なる失態を犯したにもかかわらず、グリーンフィールド少尉の能力に信頼を寄せ、傍から見れば特殊部隊くずれの寄せ集めに過ぎないリンクス小隊を、多くの重要任務に着かせた。ウインガー准将とニルバーナ機関の関係や陰謀については当然察していたようだが、不正を告発することで実害が及ぶであろう部下のことを考え、沈黙を守っていた。なお、第2次ハフマン紛争終結後に軍規無視の行動を咎められたグリーンフィールド少尉が不起訴処分とされたのは、彼の擁護によるところが大きい。

U.S.N.陸軍情報局調査部員

パトリシア・スタンリー

Patricia Stanley



1 —
2 —
3 U.S.N.
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —

U.S.N.陸軍情報局調査部に所属するエージェント。以前から不穏な活動を続けていたドリスコル大尉と彼の周囲を取り巻く人間、そして彼らの黒幕となっている勢力（恐らくザーフトラ共和国の軍、政府関係者）、さらに彼らの手足となって働く女テロリスト、ホワイトシャドウ（マリア）の内偵を進めていた。第2次ハフマン紛争末期、一連の陰謀が露見しウインガー准将の失脚や関係者の死亡によって危険な立場に置かれたマリアを「獄中死」扱いとして保護、事態沈静後は彼女の活動を支援した。彼女のその尽力のお陰か、後年、マリアはエージェントとして情報省に迎えられている。

U.S.N.軍特殊部隊隊長

ゲイル
Gail

1 26歳
2 —
3 U.S.N.
4 U.S.N.軍大尉
5 —
6 —
7 —
8 —



特殊部隊の隊長を務めるU.S.N.軍大尉。2090年６月、フリーダム侵攻作戦の成功に続いてO.C.U.軍の防衛部隊が残る市中心部の制圧を行った際、リンクス小隊や第64機動戦隊（地獄の壁）と共同で作戦に参加した。自分の出世のために利用できるものは何でも使うというタイプで、ウインガー准将に取り入り彼の手足として数々の不正な極秘任務に就いていたようである。第２次ハフマン紛争末期、B.D.開発計画の露見を恐れて空母サンタバーバラで逃亡したウインガー准将に随行。その後、逃亡時にニルバーナ機関の施設から持ち出したB.D.試作機で追撃部隊と交戦し、死亡している。

敗走した小隊の隊長

ロラン・コノリー
Laurent Connolly

1 —
2 —
3 U.S.N.
4 U.S.N.軍少尉
5 —
6 —
7 —
8 —



U.S.N.陸軍少尉。2091年８月のO.C.U.軍によるフリーダム奪回作戦の際、市街から敗走した小隊を率いていた。小隊はフリーダム北西のウェイン山中で孤立し、O.C.U.軍の追撃隊に追われていたところを、リンクス小隊に救助された。フリーダム陥落直後、メール河の国境防衛線が崩壊。新たに敷かれたベセタ周辺の防衛線に主力部隊が投入され、彼は手薄になったベルチカの防衛部隊に参加。その際、WAPが出払っていたため、彼はDr.ギルモアが用意したB.D.試作機で出撃した。交戦中にシステムが暴走した試作機は敵の集中砲火を浴びて大破し、彼はその爆発により死亡している。

リンクス小隊



Silver Lynxes

■ 年齢
■ 身長／体重
■ 出身
■ 階級
■ 戦闘（成長）タイプ
■ 搭乗WAP
■ 登場ステージ
（OM＝O.C.U.編 UM＝U.S.N.編）
■ 加入条件

リンクス小隊隊長

ケビン・グリーンフィールド
Kevin Greenfield

1 23歳
2 174cm／58kg
3 U.S.N.
4 U.S.N.軍少尉
5 All rounder
6 Lynx
7 UM01～
8 —



元統合参謀本部議長グリーンフィールド中将を父に持つU.S.N.軍少尉。海兵隊の特殊部隊で訓練を積んだ後、ブラックハウンドに転属してＢチームの小隊長を務めたが、反政府組織「自由の星」の拠点壊滅作戦で命令違反を犯し、特務機関ニルバーナへ配置転換された。ニルバーナ在籍中にはラーカス事件の現場に居合わせ、機関の行う研究の実体を追究しようとしたが、第２次ハフマン紛争勃発直後に三度の転属辞令が下り、以降は第334大隊112特機中隊に編制された小隊の隊長を務めた。

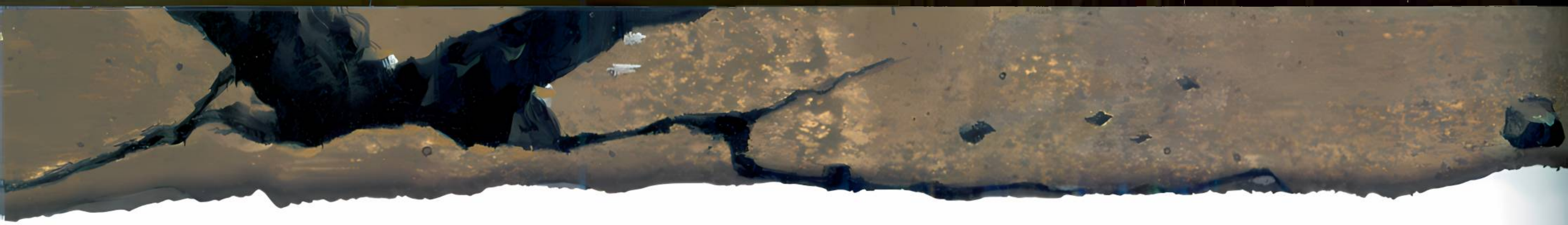
彼は、入隊当初よりB.D.マテリアルの候補としてニルバーナ機関の監視下にあった。紛争末期、自らの境遇をほかならぬ監視担当員から聞いた彼は、事実の告発を試み、１度は身柄を拘束される。しかし、陰謀勢力の調査に動いていた情報省との取り引きに応じて自由の身となり、陰謀の中心人物であったウインガー准将を追い詰め、計画の阻止に貢献した。

Personal History

年	月日	出来事
2067	—	誕生
2085	—	U.S.N.海軍兵学校に入学
2087	—	U.S.N.軍海兵隊に入隊
2088	—	ブラックハウンドに配属、ブラボーチーム小隊長に就任
2089	—	自由の星の拠点壊滅作戦での命令違反により、ニルバーナ機関へ配置転換される
2090	6.4	第２次ハフマン紛争勃発
	—	陸軍第334大隊112特機中隊に編入、小隊長に就任
2091	8.9	第２次ハフマン紛争終結
	10	ニルバーナ機関の研究員を人質に取り、命令無視による戦闘を行い、逮捕・拘留される
	10	第三者の手引きにより拘留所を脱走。その後他の隊員たちと合流し、海軍空母サンタバーバラを襲撃
	10	ウインガー准将の逮捕・起訴手続きが極秘裏に処理される
2092	3	陰謀の被疑者６名は不起訴処分となる。ウインガーは軍の信用を失墜させた責任を取り自主退役を申請、受理された
—	—	――――

Kevin Greenfield





リンクス小隊副隊長

ジョニー・サンダース

Johnny Sanders



1 42歳
2 —
3 —
4 U.S.N.軍曹長
5 Assault（Gunner）
6 Mirage
7 UM01～
8 —

リンクス小隊の副隊長を務めるU.S.N.軍曹長。かつて所属していた海兵隊でグリーンフィールド少尉の副官を務めて以来、彼の転属のたびに配属先へ異動を希望しサポートし続けた。グリーンフィールド少尉に比べてはるかに軍歴の長い彼から見れば、上官とはいえ「親の七光り」による配置と囁かれるほど経験の浅い少尉は頼りなく感じるのが普通だろうが、彼は隊長を非常に尊敬、信頼していた。その理由についてはあくまで想像の域を出ないが、まるで少年のように青臭さ一歩手前の理想主義を愚直に貫く異質な上官の姿が、彼にある種の感銘を与えたのではないだろうか。

グリーンフィールド少尉と共に、B.D.開発計画をめぐる軍内の陰謀究明に貢献した後の動向は定かでない。ただ、事件の収束後に組織され、グリーンフィールド少尉が志願して小隊長を務めた治安維持部隊には、彼も間違いなく参加したはずである。

Personal History

年	月日	出来事
2048	—	誕生
2066	—	U.S.N.軍海兵隊に入隊
2070	—	第1次ハフマン紛争勃発（2072年停戦条約調印）
—	—	グリーンフィールド少尉が指揮する小隊に配属され副官を務める
—	—	グリーンフィールド少尉と共にブラックハウンドに転属
2089	—	隊長の転属処置の際に、同じくニルバーナ機関への転属を志願
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	—	リンクス小隊に配属
2091	8.9	第2次ハフマン紛争終結
	10	隊長の命令無視による逮捕・拘留に伴い、異なる拘留所へ送致される
	10	第三者の手引きにより拘留所を脱走。その後、海軍空母サンタバーバラの襲撃に加担。その後の詳細は不明
—	—	

リンクス小隊隊員

マシュー・D・ロレンツォ

Matthew D Lorenzo



1 22歳
2 —
3 —
4 U.S.N.軍伍長
5 Assault（Fighter）
6 Chestnut
7 UM01～
8 —

U.S.N.軍伍長。隊長、副隊長揃って真面目で、任務に忠実な堅物が多いリンクス小隊にあって、ただ1人作戦行動中にもユーモアを絶やすことのない、隊のムードメーカー。副長のサンダースとは異なり、クリーンフィールド少尉とはブラックハウンド配属以来の付き合いとなるが、隊長には同世代であるという親近感以上の何かを感じていたようだ。彼に寄せる信頼は、サンダースと同様に厚い。ニルバーナ機関、そしてその後のリンクス小隊への度重なる転属の際には迷うことなく一緒に転属希望を申請している。

B.D.開発計画に絡むウインガー准将ら軍内の支持勢力による陰謀阻止のために奮戦する隊長に随行し、その後の准将逮捕に繋がる活動をサポートした。事件収束以降の動向は不明だが、他の元リンクス小隊隊員同様に除隊の記録はなく、恐らくグリーンフィールド少尉の率いる治安維持部隊に参加したと思われる。

Personal History

年	月日	出来事
2068	—	誕生
2086	—	U.S.N.軍に入隊
—	—	ブラックハウンドに転属、ブラボーチームに編入される
2089	—	隊長の転属処置の際に、同じくニルバーナ機関への転属を志願
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	—	フリーダム攻略作戦を目前に控え、リンクス小隊に配属
2091	8.9	第2次ハフマン紛争終結
	10	隊長の命令無視による逮捕・拘留に伴い、異なる拘留所へ送致される
	10	第三者の手引きにより拘留所を脱走。その後、海軍空母サンタバーバラの襲撃に加担。その後の詳細は不明
—	—	

リンクス小隊隊員

ハル・ファインズ

Hal Fiennes



1 20歳
2 —
3 —
4 U.S.N.軍伍長
5 Assault（Fighter）
6 Dahlia
7 UM05～
8 —

部隊発足当初からしばらくは、ブラックハウンドから転属した3名により編制、運用されていたリンクス小隊に、増員として配属されたメカニックのスペシャリスト。フリーダムへの大規模侵攻作戦を目前にして与えられた、侵攻ルート上の対空レーダー施設の破壊任務が隊員としての初陣となった。軍入隊以来、後方支援部隊での活動経験しかなく、WAPによる戦闘や前線での状況判断などに多少の不安を抱えていた。しかし、先述の任務やフリーダムでの大規模作戦を大過なく遂行して以降は、隊になくてはならないメカニックとして地位を確立していった。

第2次ハフマン紛争末期、隊長の身柄拘束に伴い1度は拘留施設に送致されたが、その後釈放された隊長の手引きにより施設を脱走、他の隊員と共にウインガー准将の逮捕に貢献した。事件収束以降の動向は不明だが、恐らくグリーンフィールド少尉の率いる治安維持部隊に参加したと思われる。

Personal History

年	月日	出来事
2070	—	誕生
2088	—	U.S.N.軍に入隊。陸軍戦車部特機中隊に配属。機甲科でメカニックを担当
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	6	ハフマン島派遣部隊に編入
	6	フリーダム攻略作戦を目前に控え、リンクス小隊に配属
2091	8.9	第2次ハフマン紛争終結
	10	隊長の命令無視による逮捕・拘留に伴い、異なる拘留所へ送致される
	10	第三者の手引きにより拘留所を脱走。その後、海軍空母サンタバーバラの襲撃に加担。その後の詳細は不明
—	—	

リンクス小隊隊員

ハワード・ウォン

Howard Wong



1 26歳
2 —
3 —
4 U.S.N.軍兵長
5 Missiler
6 Ron
7 UM05～
8 —

メカニック担当のファインズ伍長と同じく、フリーダム侵攻の大規模作戦を前に増員としてリンクス小隊に配属された隊員。以前所属していた部隊では遠距離攻撃支援を担当しており、その確かな射撃の腕は部隊内で信頼を得ていたようだ。実際に、リンクス小隊編入後の初陣となったO.C.U.軍の対空レーダー施設破壊任務や、その後のフリーダム侵攻作戦において、その射撃の正確さを証明してみせている。非常に無口で、作戦中、外にかかわらず、必要な場面以外にはめったに口を開かないため、隊員たちは意思の疎通に慣れるまで随分苦労させられたようだ。

第2次ハフマン紛争末期、隊長の身柄拘束に伴い1度は拘留施設に送致されたが、その後釈放された隊長の手引きにより施設を脱走。他の隊員と共にウインガー准将の逮捕に貢献した。事件収束以降の動向は不明だが、恐らくグリーンフィールド少尉の率いる治安維持部隊に参加したと思われる。

Personal History

年	月日	出来事
2064	—	誕生
2086	—	U.S.N.軍に入隊。陸軍戦車部特機中隊に配属
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	6	ハフマン島派遣部隊に編入
	6	フリーダム攻略作戦を目前に控え、リンクス小隊に配属
2091	8.9	第2次ハフマン紛争終結
	10	隊長の命令無視による逮捕・拘留に伴い、異なる拘留所へ送致される
	10	第三者の手引きにより拘留所を脱走。その後、海軍空母サンタバーバラの襲撃に加担。その後の詳細は不明
—	—	

リンクス小隊隊員

ジーナ
Gina



1 27歳
2 —
3 —
4 U.S.N.軍伍長
5 Assault (Gunner)
6 Breeze
7 UM13～
8 —

U.S.N.陸軍第3師団特殊情報中隊所属の伍長。O.C.U.軍がフリーダム奪回のためにベルチカ市の南に置いた前進基地に向かう部隊を襲撃した際、護衛に当たっていた傭兵部隊キャニオンクロウの反撃に遭い彼女の所属部隊は全滅。1人残された彼女は、散っていった仲間の仇を1機でも多く討ちとるために、O.C.U.軍の補給路となっている1stハフマンウェイ付近の山中に潜伏していた。逃亡や投降、友軍の救援を待つなどといった選択肢を思考から完全に排除し、ただひたすら復讐心を頼りに、たった1人で孤独な戦いを続けていたのである。

O.C.U.軍を偵察する任務のためハフマン鉄道付近を移動中だったリンクス小隊に発見され、救助された彼女は、後に正式な隊員となりB.D.開発計画に絡む陰謀阻止に貢献した。事件収束以降の動向は不明だが、恐らくグリーンフィールド少尉の率いる治安維持部隊に参加したと思われる。

Personal History

年	月日	出来事
2063	—	誕生
2083	—	U.S.N.軍に入隊。陸軍第3師団特殊情報中隊に配属
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	—	ハフマン島派遣部隊に編入
2091	—	O.C.U.軍輸送部隊襲撃の際、敵護衛の反撃により部隊が全滅
	—	1stハフマンウェイ付近で単独交戦中にリンクス小隊に救助され、以降同隊に編入された
	8.9	第2次ハフマン紛争終結
	10	隊長の命令無視による逮捕・拘留に伴い、異なる拘留所へ送致される
	10	第三者の手引きにより拘留所を脱走。その後、海軍空母サンタバーバラの襲撃に加担。その後の詳細は不明
—	—	—



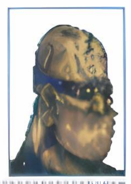
地獄の壁

HELL'S WALL

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘(成長)タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
(OM=O.C.U.編 UM=U.S.N.編)
8 加入条件

地獄の壁隊長

グリーグ・デミートリアス
Grieg Demetrius



1 36歳
2 186cm／90kg
3 —
4 U.S.N.軍大尉
5 —
6 Mad Bull
7 —
8 —

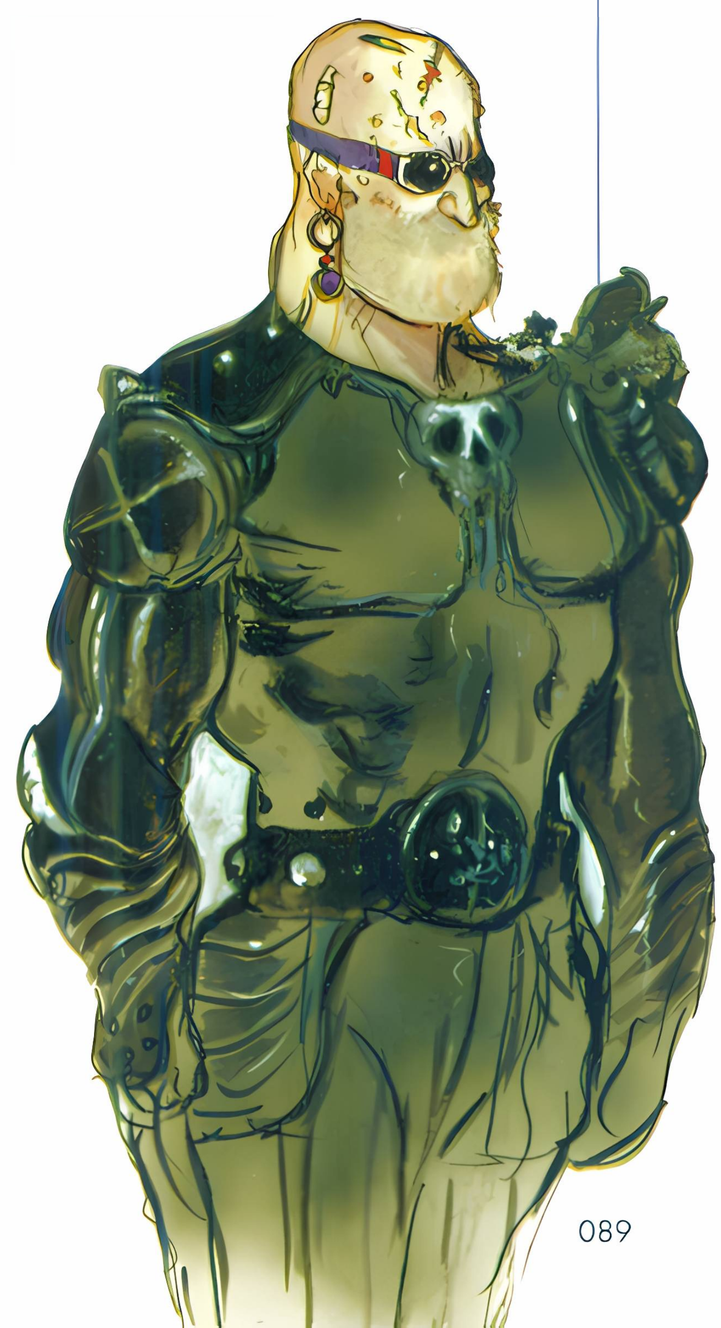
U.S.N.陸軍大尉。全軍屈指の精鋭WAP部隊として知られ、任務の苛酷さから通称「地獄の壁」と呼ばれた陸軍戦車師団特機中隊第64機動戦隊隊長を務めた。隊員の選出には軍歴や階級ではなく、単純にWAPの操縦技術およびこれまでの戦績が重視された。一介のWAPパイロットであり続けることに誇りを持っており、階級こそ大尉であるが、部隊の輝かしい実績もあって、軍での発言力と影響力は、佐官以上であったと言われている。

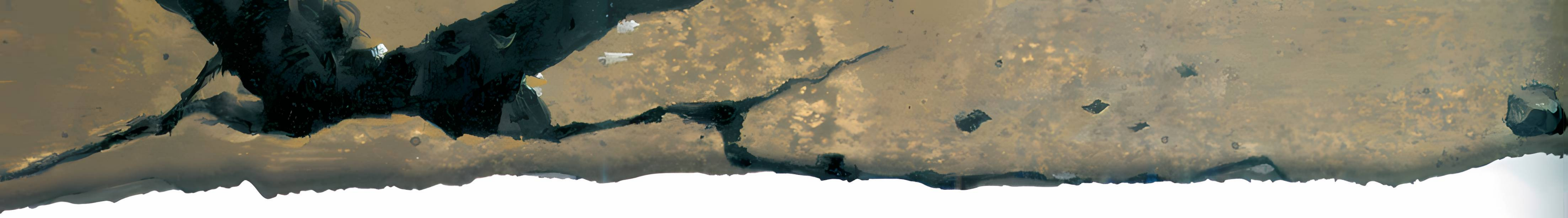
第2次ハフマン紛争でもフリーダム侵攻作戦をはじめ、多くの重要任務で戦功をあげた。しかし、2091年8月のO.C.U.軍によるフリーダム奪回作戦の際、市の近郊で展開された防衛戦で隊員の大半を失い、部隊は壊滅。その後、停戦間近に決行されたO.C.U.軍のフォートモーナス侵攻時に、大型機動兵器を駆って防衛部隊に参加したが、市の中心部に到達した制圧部隊に撃破され死亡している。

Personal History

年	月日	出来事
2055	—	誕生
2073	—	U.S.N.軍に入隊
—	—	戦車師団特機中隊内に、中隊の最前衛を務める選りすぐりの精鋭のみによる小隊を組織
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	6.11	フリーダム侵攻作戦に参加し、作戦を成功に導く
2091	8	フリーダム奪還に向け進軍するO.C.U.軍を近郊の前線基地で迎撃するも、敵傭兵部隊により甚大な損害を被る
	8.2	O.C.U.軍、フリーダム市奪回
	8.9	O.C.U.軍のフォートモーナス侵攻を防ぐ防衛戦に参加。この戦闘でU.S.N.軍部隊は壊滅。生存は確認されず
—	—	—

Grieg Demetrius





地獄の壁隊員

ジョッシュ・ダリン
Josh Dalin



1 28歳
2 174cm／68kg
3 —
4 U.S.N.軍曹長
5 —
6 Stray Cat
7 —
8 —

U.S.N.陸軍曹長。身体能力や体格に優れる者が多い地獄の壁で最も小柄な隊員で（といっても174cmある）、そのことに非常なコンプレックスを感じていた。歩兵部隊に比べれば体格による影響は小さく、WAPの窮屈なコクピットではむしろ有利でさえあったが、そういった事実は彼の自尊心を満たす、いささかの役にも立たなかったようだ。その劣等感に対する反動か、はたまた意地の表れか、重装備のWAPを嫌い、反応速度と軽快な機動を重視したセッティングを駆使し、生身の彼が自負するスピードと瞬発力を活かした戦闘を展開した。

第２次ハフマン紛争では、フリーダム侵攻作戦の成功をはじめ、多くの任務で期待通りの働きを見せた。しかし、翌91年８月のO.C.U.軍のフリーダム奪回作戦の際、市近郊の前線基地で展開された防衛戦において、敵侵攻部隊に参加していたキャニオンクロウとの交戦で撃破され、死亡している。

Personal History

年	月日	出来事
2063	—	誕生
2081	—	U.S.N.軍に入隊
—	—	グリーグのスカウトにより、地獄の壁に配属
2090	6.4	第２次ハフマン紛争勃発
	6.11	フリーダム侵攻作戦に参加し、作戦を成功に導く
2091	8	フリーダム奪還に向け進軍するO.C.U.軍を近郊の前線基地で食い止める要撃作戦に参加。敵傭兵部隊との戦闘中に死亡

地獄の壁隊員

デイブ・スターリング
Dave Starling



1 32歳
2 192cm／80kg
3 —
4 U.S.N.軍中尉
5 —
6 Perfect Winner
7 —
8 —

U.S.N.陸軍中尉。精鋭揃いの地獄の壁にあって、規格外の隊長を別にすれば、その能力を高く評価された隊員。特に近距離射撃のスキルに関しては、隊長に次ぐナンバー２の実力の持ち主と認識されていた。隊長よりもいくぶん細身ながら、恵まれた体格で身長は隊員の中でも一番高い。もちろんWAP操縦の腕は一流であり、まさに完成された理想的兵士といっていいだろう。そんな高レベルの能力に比例するかのようにプライドが非常に高く、当然のように極度の自信家である。WAPに付けているコードネームからも、その一端がうかがい知れる。

第２次ハフマン紛争初期のフリーダム侵攻作戦を成功させるなど、多くの任務で、地獄の壁として期待された通りの戦果をあげた。しかし、翌年実施されたO.C.U.軍の反攻の最中、フリーダム近郊の前線基地の戦いにおいて、キャニオンクロウと交戦し、搭乗WAPが撃破されている。

Personal History

年	月日	出来事
2059	—	誕生
2077	—	U.S.N.軍に入隊
2090	6.4	第２次ハフマン紛争勃発
	6	グリーグのスカウトにより、地獄の壁に配属
	6.11	フリーダム侵攻作戦に参加し、作戦を成功に導く
2091	8	フリーダム奪還に向け進軍するO.C.U.軍を近郊の前線基地で食い止める要撃作戦に参加。敵傭兵部隊との戦闘中に死亡

地獄の壁隊員

ミリガン・アシュトン
Milligan Ashton



1 30歳
2 190cm／82kg
3 —
4 U.S.N.軍中尉
5 —
6 Dandelion
7 —
8 —

U.S.N.陸軍中尉。地獄の壁では遠距離支援攻撃を担当し、隊長をはじめ他の隊員からの信頼も厚かった。かつてはU.S.N.を中心に活躍する有名なモデルだったが、撮影中の事故で商売道具の顔に大きな傷を負い廃業。絶頂期の挫折に半ば自棄になってU.S.N.軍の門を叩いた。なぜ軍なのか、との問いに本人が本音を語ったことはないが、美しさを磨き維持することに他人の何倍も気を使ってきたそれまでの生活を捨て、とにかく正反対の価値観の中で生きようとしたのかもしれない。その証左に、頬の傷は確立されて久しい再生処理も施さず、当時のまま残されている。なお余談だが、WAPのコードネームにしているタンポポの花言葉には、「真心の愛・神のお告げ・愛の神託・思わせぶり・別離」などといったものがある。

第２次ハフマン紛争末期、O.C.U.軍によるフリーダム奪回作戦の際、守備隊に参加、キャニオンクロウとの交戦で死亡している。

Personal History

年	月日	出来事
2061	—	誕生
—	—	モデル活動を開始
—	—	撮影中の事故で頬に大怪我を負い、モデルを廃業
2087	—	U.S.N.軍に入隊
2088	—	グリーグのスカウトにより、地獄の壁に配属
2090	6.4	第２次ハフマン紛争勃発
	6.11	フリーダム侵攻作戦に参加し、作戦を成功に導く
2091	8	フリーダム奪還に向け進軍するO.C.U.軍を近郊の前線基地で食い止める要撃作戦に参加。敵傭兵部隊との戦闘中に死亡

地獄の壁隊員

リーバス・ビクター
Robus Victor



1 32歳
2 190cm／81kg
3 —
4 U.S.N.軍伍長
5 —
6 Happy Rang
7 —
8 —

U.S.N.陸軍伍長。音楽をこよなく愛する陽気なアフリカ系アメリカ人パイロット。その音楽好きぶりは、交戦中にも彼の鼻歌交じりの通信が聞こえてくるほどで、かなりの個性的人物が揃った地獄の壁にあっても、そのキャラクターの特異さは突出していた。ただし、それは決してふざけているのではなく、彼の祖先に根ざす本能的な振る舞いであり、無意識に行われるほど自然な、ある種の精神集中法であった。なお、任務に対する姿勢は、いたって真摯かつ真面目であったという。任務では、主として遠距離攻撃支援を担ったが、様々な状況に対応可能な武装を好んで使用した。

第２次ハフマン紛争中は、その戦死のときまで、地獄の壁の一員として行動した。部隊が大きな戦果を上げたフリーダム侵攻作戦はもちろんのこと、事実上の解隊に追い込まれたフリーダム防衛戦に至るまで、地獄の壁が経験したすべての戦いに参加している。

Personal History

年	月日	出来事
2059	—	誕生
2077	—	U.S.N.軍に入隊
—	—	グリーグのスカウトにより、地獄の壁に配属
2090	6.4	第２次ハフマン紛争勃発
	6.11	フリーダム侵攻作戦に参加し、作戦を成功に導く
2091	8	フリーダム奪還に向け進軍するO.C.U.軍を近郊の前線基地で食い止める要撃作戦に参加。敵傭兵部隊との戦闘中に死亡

地獄の壁隊員

ゲッタ・セドリック

Ghetta Cedric



1. 24歳
2. 183cm／74kg
3. U.S.N.
4. U.S.N.軍伍長
5. Assault（Fighter）
6. Nothing
7. UM17～
8. —

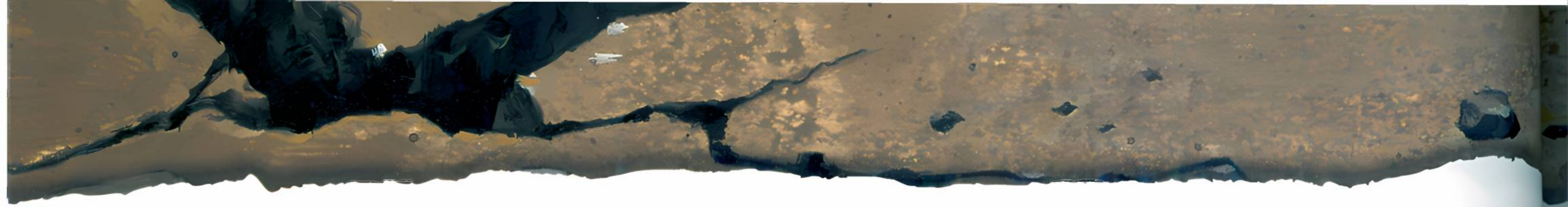
U.S.N.陸軍伍長。地獄の壁の最年少メンバー。歴戦の兵が集う同部隊にあっては若干能力的に劣る部分も見られたが、格闘戦のセンスは人並み外れており、格闘戦に特化したWAPで常にフロントを務めた。また、戦闘をゲーム感覚で楽しむ独特の感性を持っており、そのせいか敵に対して発揮される残虐性はときに常軌を逸するほどであったという。

2091年8月のO.C.U.軍によるフリーダム奪回作戦の際、前線基地で展開された防衛戦において、地獄の壁は壊滅に追い込まれたが、彼はぎりぎりのところでウェイン山へ逃れた。この判断と強運によって、彼は第2次ハフマン紛争を唯一生き延びた地獄の壁隊員となる。ウェイン山中で同じく敗走し、孤立していたロラン少尉率いる小隊に合流。その後、リンクス小隊に救助された彼は、他の隊員とともにB.D.開発計画に絡む陰謀の阻止およびウインガー准将逮捕に貢献している。

Personal History

年	月日	出来事
2067	—	誕生
2085	—	U.S.N.軍に入隊
—	—	グリーグのスカウトにより、地獄の壁に配属
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	6.11	フリーダム侵攻作戦に参加し、作戦を成功に導く
2091	8	フリーダム近郊での防衛戦に参加。この戦闘でU.S.N.軍側は壊滅し、わずかに残った他の小隊と民間人を伴いウェイン山中へ逃走
	8	ウェイン山中でリンクス小隊と合流、以降同隊に同行
	8.9	第2次ハフマン紛争終結
	10	リンクス小隊隊長の逮捕・拘留に伴い、拘留所へ送致される
	10	第三者の手引きにより拘留所を脱走。その後、海軍空母サンタバーバラの襲撃に加担。その後の詳細は不明
—	—	——





ニルバーナ機関

NIRVANA INSTITUTE

NIRVANA INSTITUTE

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
（OM＝O.C.U.編 UM＝U.S.N.編）
8 加入条件

ニルバーナ機関研究員

Dr.ギルモア

Dr.Gilmore



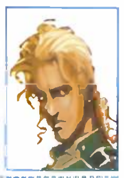
1 —
2 —
3 —
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —

U.S.N.陸軍兵器開発特務機関ニルバーナの研究員。かつてO.C.U.軍で、人工授精によって生まれた胎児の脳を使用した生体コンピュータの研究に携わっていたが、研究主任が大半の研究データを持って失踪し研究は頓挫してしまった。その後、ドリスコルの誘いによりニルバーナ機関に迎えられ、成人兵士の脳を使用した現在のB.D.におけるB型・S型両デバイスの開発に着手。B型については、第2次ハフマン紛争末期に実戦投入可能な数機の試作機を完成させていた。陰謀の露見で機関が解散した後の動向は不明だが、その後もS型については軍内で開発が続行されている。

第212独立部隊隊長

ドリスコル

Driscoll



1 28歳
2 190cm／81kg
3 ザーフトラ共和国
4 U.S.N.軍大尉
5 —
6 Sakata type 11 DS（Raven）
7 —
8 —

ニルバーナ機関所属の第212独立部隊の隊長を務めるU.S.N.軍大尉。B.D.開発計画における中心的な役割を担い、B.D.マテリアルの候補となる人間の確保から機関運営までを指示する立場にあった。階級は大尉だが、支持勢力は上層部にまで及んでおり、正規の指揮系統外にある旅団規模の兵力を自由にできる権力を持っていた。

当人の死亡と関連資料紛失のせいで推測の域を出ないが、情報部の調査によれば、彼はザーフトラ共和国から派遣された人間であり、先述の計画の推進以外にも何らかの目的を持っていたと目されている。ウインガー准将の失脚をもって真相の究明には幕が引かれてしまったが、停戦へのPMOの介入を足掛かりとしたザーフトラの発言力拡大への見事な流れは、シナリオに沿った芝居を見ているようであった。もし彼が第2次ハフマン紛争を生き延びていたなら何を語ったであろうか？ 残された疑問への興味は尽きない。

Personal History

年	月日	出来事
2075	—	U.S.N.軍に入隊
—	—	ニルバーナ機関の設立に携わる
—	—	B.D.マテリアルの本格的な確保、および運用試験を開始
2090	6.3	O.C.U.軍が偵察隊を派遣したラーカス地区の研究所を破棄
	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
2091	—	B.D.マテリアルの試験・保護用施設の1つであった、グレイロックの病院を破棄
	8.9	第2次ハフマン紛争終結
	—	ラーカス地区の廃工場跡でロイド一味と交戦、重症を負う
	—	ニルバーナ機関の医療施設でS型デバイスへの転換手術を受け、ロングリバース島の地下基地へ移送される
	—	ロングリバース島で大規模な爆発が観測され、各メディアでハフマンの魂の集団自決ではないかとの情報が報道される
—	—	———

ランドデストロイヤー

LAND DESTROYER

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
（OM＝O.C.U.編 UM＝U.S.N.編）
8 加入条件

ランドデストロイヤー司令官

ザイバー・F・カークランド

Zaiber F.Kirkland



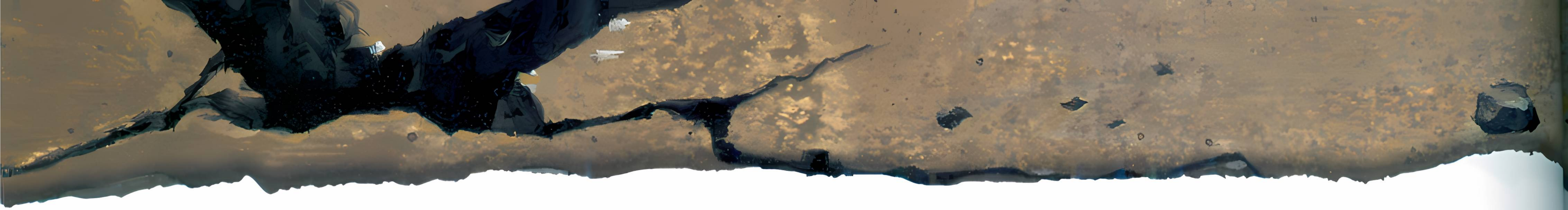
1 —
2 —
3 —
4 U.S.N.軍大佐
5 —
6 —
7 —
8 —

U.S.N.陸軍大佐。陸の戦艦「ランドデストロイヤー」の異名を持つモーガン要塞の守備隊長を務める。モーガン要塞はフォートモーナス市の北に建設された重要拠点で、本来監視所として運用されていたものを、2代目守備隊長として赴任したカークランドが、半ば独断で堅牢な巨大要塞に改造させたとされている。第2次ハフマン紛争末期、メール河防衛ラインの崩壊以降に戦線を後退させ続けたU.S.N.軍の敗勢は、フォートモーナス防衛の要衝であった当要塞の陥落により決定的となった。この戦闘において大佐の死亡は報告されていないが、彼のその後の動向については今のところ不明である。



Image Illustration Gallery







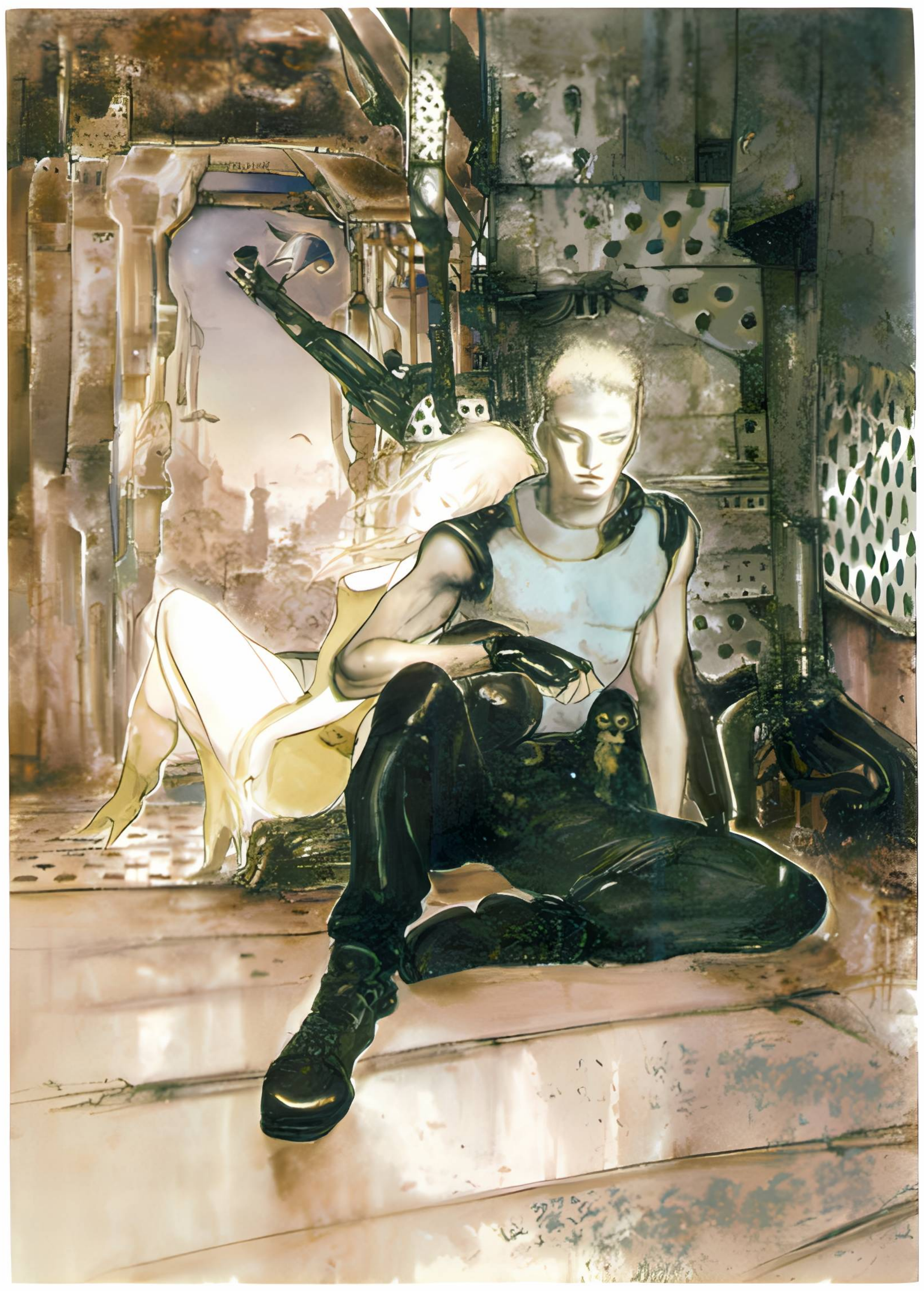




Image Illustration Gallery



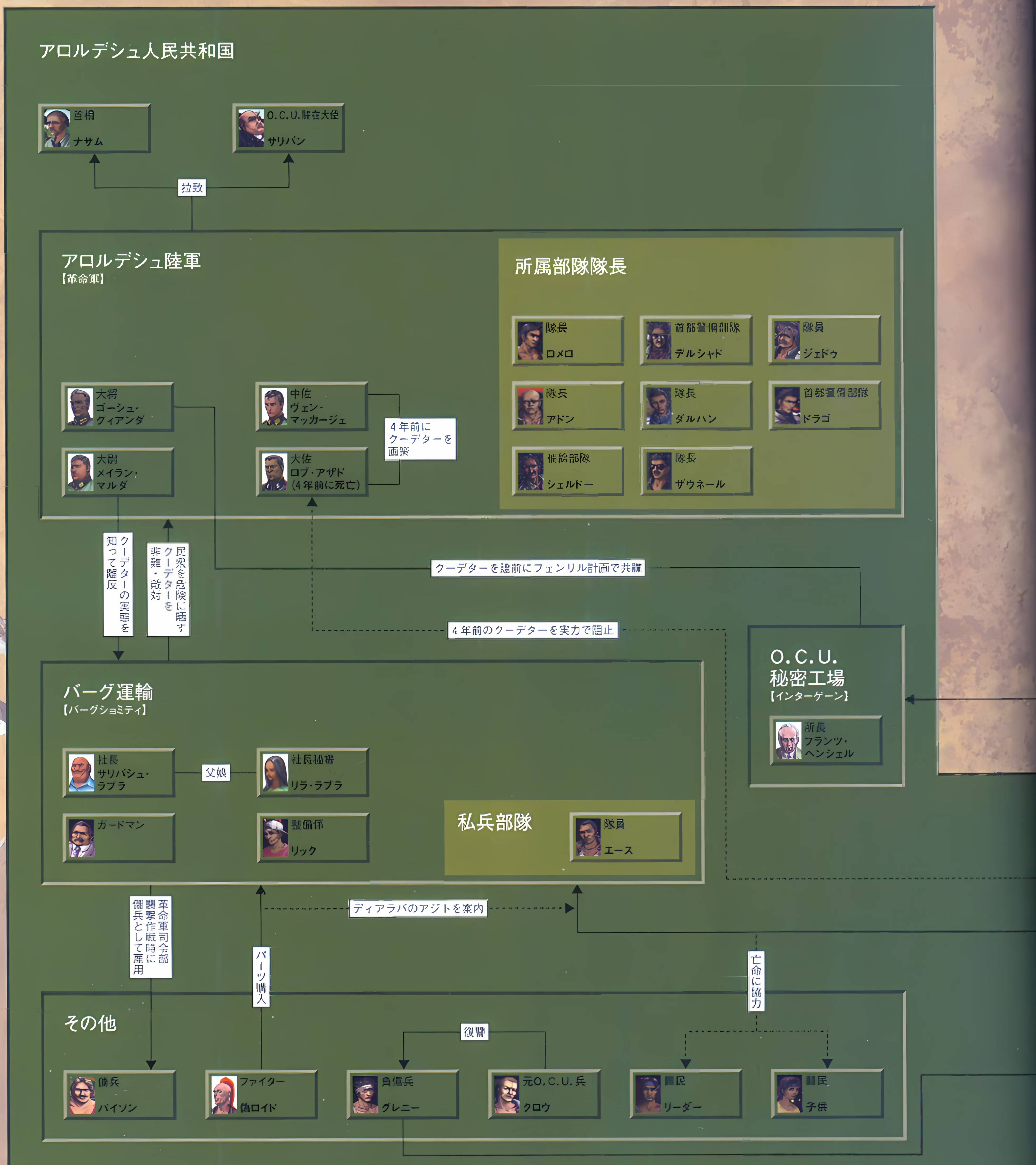




2nd Character Correlation Chart

2102 年 6 月、O.C.U. からの独立を掲げアロルデシュ陸軍の一部勢力がクーデターを敢行。ここでは、クーデターに関与した主な組織および人物の関係をまとめている。

O.C.U.
オシアナ共同連合




U.S.N.
ニューコンチネント合衆国
所属不明
諜報員
レイブン回収のため追跡
連合中央情報局
【C.I.S.U.】
エージェント
バイク・A・
ライシャワー
協力者
情報屋
コーディ・
ホッファ
元エンジニア
グライコフ
フェンリルの調査で入国後接触
任務への協力を依頼
ある人物からの依頼でレイブンを届ける
O.C.U.陸防軍
情報部部長(少将)
パン・
チャンジャン
大佐
アンドリュー・
ホードマン
情報部情報2課
大尉
リーザ・
スタンリー
少尉
サユリ・ミツヅカ
陸防第1軍
戦略研究所
【ダークギース】
大尉
ドミンゴ・
カイアット
8年前からアロルデシュで
フェンリル開発を開始
捕虜救出作戦の総指揮を執る
フェンリル回収のため派遣
捕虜救出作戦のアドバイザーとして派遣／また、フェンリル計画の機密保持の特命を負う
O.C.U.アロルデシュ駐留軍
陸防軍第1軍第89機動大隊
【ダル・スタッグス】
大尉
トマス・
ノーランド
軍曹
ロッキー・
アーミテジ
軍曹
ロズウェル・
タラーナ
海防軍総海部第41上陸機動大隊
【マディオッターズ】
軍曹
グリフ・バーナム
伍長
アッシュ・
ファルーク
一等海兵
エイミア・
マッカラム
一等海兵
ジョイス・S・
ホイットフィールド
基地を脱出後、合流して
バーグショミティに
協力を求める
O.C.U.軍時代からの旧友

Leading Figures

O.C.U.からの独立を掲げて軍の一部勢力が蜂起したアロルデシュクーデター。その陰では、O.C.U.軍の新兵器実験計画が進められていた。本項では、これら一連の事件に関わった主要人物について解説している。

O.C.U.海防軍

O.C.U.
Maritime Defense Force

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

O.C.U.海防軍総海部第41上陸機動大隊所属

アッシュ・ファルーク
Ash Faruk



1 25歳
2 178cm／75kg
3 O.C.U.アロルデシュ
4 O.C.U.海防軍伍長
5 Assault
6 Bounder
7 M01～
8 ―

アロルデシュクーデター発生時に革命軍（アロルデシュ軍のクーデター勢力）の襲撃を受けた、O.C.U.海防軍リミアン駐留基地で任務に着いていた海防軍伍長。かつてはアロルデシュ陸軍の将校だった。しかし、4年前に計画されたクーデターの首謀者ロブ・アザド大佐を殺害して計画阻止に成功した際、戦闘時の衝撃で記憶を失い、追放同然で軍を除隊させられた。祖国を裏切った罪の意識に苛まれた彼は、その後オーストラリアへ渡りO.C.U.軍に入隊したものの、皮肉にも駐留軍として祖国へ配置されたのであった。

リミアン基地を脱出した彼は、インド国境へ向かう途中でラマンストン基地を脱出した陸防軍部隊と接触。バーグショミティの協力を得て一時は捕虜救出部隊の制海艦モントへ逃れたが、基地脱出時にはぐれた仲間を救出するため再上陸。以降はバーグショミティ部隊として、クーデターおよびフェンリル計画の阻止に貢献した。

Personal History

年	月日	出来事
2077	4.11	誕生
2096	―	アロルデシュ陸軍に志願入隊。訓練課程でWAP操縦資格取得
2096	―	陸軍第6機械化師団に配属。配属時の階級は上等兵
2098	―	陸軍少尉に昇進。陸軍第4機械化師団に配置転換
	―	アロルデシュ陸軍を除隊
2100	―	O.C.U.軍に追加志願兵として入隊
	―	海防軍リミアン駐留基地に派遣
2102	6.12	アロルデシュクーデター発生
	6.14	制海艦モントに収容
	6.17	バーグショミティに合流
	6.18	首都ダカで大規模な交戦。革命軍の爆撃で多数の犠牲者
	6.23	ディーアン空軍基地をバーグショミティ部隊が占拠。マッカージェ中佐がクーデターの失敗を全軍に宣言後、逃走
	6.24	インターゲーンがフェンリルの打ち上げに成功、稼動試験を開始。その後、ロケットにより撃墜
―	―	――

O.C.U.海防軍総海部第41上陸機動大隊所属

ジョイス・S・ホイットフィールド
Joyce S. Whitfield



1 26歳
2 180cm／80kg
3 O.C.U.オーストラリア
4 O.C.U.海防軍1等総兵
5 Sniper／Missiler
6 Duskman
7 M01～
8 ―

アロルデシュクーデター発生時に革命軍の襲撃を受けた、O.C.U.海防軍リミアン駐留基地で任務に着いていた海防軍1等総兵。詳細な記録はないが2年前に訓戒処罰を受けているほどのプレイボーイとして、部隊でも名を知られる人物。だが、そうした軽薄な振る舞いの一方で、人情に厚く、仲間を大事に思う好青年の一面も垣間見せる。また、部隊の後衛を務めることが多いせいか、状況把握や判断能力に長け、行動に迷いの生じた仲間に、豊富な人生経験に裏打ちされた効果的な助言を施すことで、各人の意思決定に貢献していた。

革命軍の襲撃を逃れ、彼は同僚のファルーク伍長、マッカラム1等総兵と共にリミアン基地を脱出。一時は捕虜救出部隊の制海艦モントへ逃れたが、リラ・ラブラに対する個人的な理由もあり、バーナム軍曹救出のために再上陸。以降はバーグショミティ部隊として、クーデターおよびフェンリル計画の阻止に貢献した。

Personal History

年	月日	出来事
2076	1.30	誕生
2094	―	ヨーク高等学校卒業。O.C.U.軍に志願入隊
2095	―	WAP操縦資格を取得
	―	海防軍総海部第16上陸機動大隊へ配属
2100	―	女性問題による訓戒を受ける
	―	現所属部隊に配置転換
	―	海防軍リミアン駐留基地に派遣
2102	6.12	アロルデシュクーデター発生
	6.14	制海艦モントに収容
	6.17	バーグショミティに合流
	6.18	首都ダカで大規模な交戦。革命軍の爆撃で多数の犠牲者
	6.23	ディーアン空軍基地をバーグショミティ部隊が占拠。マッカージェ中佐がクーデターの失敗を全軍に宣言後、逃走
	6.24	インターゲーンがフェンリルの打ち上げに成功、稼動試験を開始。その後、ロケットにより撃墜
―	―	――

O.C.U.海防軍総海部第41上陸機動大隊所属

エイミア・マッカラム
Amia McCalum



1 25歳
2 165cm／56kg
3 O.C.U.オーストラリア
4 O.C.U.海防軍1等総兵
5 Assault
6 Cute Bird
7 M01～
8 ―

アロルデシュクーデター発生時に革命軍の襲撃を受けた、O.C.U.海防軍リミアン駐留基地で任務に着いていた海防軍1等総兵。航空大学卒の経歴を持つ彼女は、最初輸送機のパイロットとして総海部第4陸上支援航空団に配属された。しかし、翌年1等飛兵への昇進時に下った同空挺師団への配属辞令を拒否。地上勤務への配置転換を希望し、現在の所属となった。辞令拒否の理由については、記録がなく定かではない。ただ、普段から危険に敏感だったことから、空挺部隊における作戦が主任務となることで、危険度が上昇することを忌避したためとも噂されている。

革命軍の襲撃を逃れ、彼女はファルーク伍長らと共にリミアン基地を脱出。一時は制海艦モントへ逃れたが、バーナム軍曹救出へ向かう伍長らの説得により、再上陸に使用された輸送機の操縦を務めた。それ以降も彼らに同行し、結局クーデターおよびフェンリル計画の阻止に貢献している。

Personal History

年	月日	出来事
2077	6.2	誕生
2097	―	ウィルナ航空大学卒業。O.C.U.軍へ志願入隊
2098	―	海防軍総海部第4上陸支援航空団の輸送機パイロットに着任。着任時の階級は2等飛兵
2099	―	1等飛兵に昇進。同空挺師団輸送パイロット着任の辞令を拒否し、地上勤務を希望
	―	WAP操縦資格を取得
2100	―	現所属部隊に配置転換を希望
	―	海防軍リミアン駐留基地に派遣
2102	6.12	アロルデシュクーデター発生
	6.14	制海艦モントに収容
	6.17	バーグショミティに合流
	6.18	首都ダカで大規模な交戦。革命軍の爆撃で多数の犠牲者
	6.23	ディーアン空軍基地をバーグショミティ部隊が占拠。マッカージェ中佐がクーデターの失敗を全軍に宣言後、逃走
	6.24	インターゲーンがフェンリルの打ち上げに成功、稼動試験を開始。その後、ロケットにより撃墜

O.C.U.海防軍総海部第41上陸機動大隊所属

グリフ・バーナム
Griff Burnam

1. 32歳
2. 182cm／106kg
3. O.C.U.オーストラリア
4. O.C.U.海防軍軍曹
5. Striker
6. Kasumi
7. M01、06～
8. ---



アロルデシュクーデター発生時に革命軍の襲撃を受けた、O.C.U.海防軍リミアン駐留基地で任務に着いていた海防軍軍曹。O.C.U.日本のビナーズ駐留基地に赴任していた際に知り合った日本人の妻と子供を持つよき家庭人であるが、一方で軍での出世の遅さに悩んでいた。そして、士官学校出ではない彼が考えた末に出した将来への回答は、兵器の横流しに手を貸すことで得られる金であった。クーデター発生当日、脱出する仲間に同行しなかったのは、基地近くの射撃訓練場に隠していた「出荷前の横流し品」を確保するためだった、というのが真相である。

基地を襲撃した革命軍に捕らえられ、収容所へ移送される直前、彼はO.C.U.軍情報部のスタンリー大尉らに救助される。その後は同僚らと共にバーグショミティ部隊として、クーデターおよびフェンリル計画の阻止に貢献。その際、彼の罪の告白によってフェンリルの所在が特定されている。

Personal History

年	月日	出来事
2067	8.19	誕生
2088	---	ブランドル工業高校卒業。O.C.U.軍へ志願入隊
2089	---	WAP操縦資格を取得
	---	海防軍総海部第25上陸機動大隊へ配属
2092	---	O.C.U.日本福岡、海防軍ビナーズ駐留基地のWAP教導隊へ転属
2101	---	海防軍リミアン駐留基地に転属
2102	6.12	アロルデシュクーデター発生。革命軍の捕虜になる
	6.14	情報部の部隊により救出される
	6.16	バーグショミティに合流。ディアラバへの移動中に革命軍の捕虜になる
	6.18	マルダ大尉の手引きにより脱走
	6.23	ディーアン空軍基地をバーグショミティ部隊が占拠。マッカージェ中佐がクーデターの失敗を全軍に宣言後、逃走
	6.24	インターゲーンがフェンリルの打ち上げに成功、稼動試験を開始。その後、ロケットにより撃墜
—	—	—



O.C.U.陸防軍

O.C.U.
Ground Defense Force

1. 年齢
2. 身長／体重
3. 出身
4. 階級
5. 戦闘(成長)タイプ
6. 搭乗WAP
7. 登場ステージ
8. 加入条件

捕虜救出作戦司令官

アンドリュー・F・ホードマン

Andrew F. Hordman



1. 38歳
2. 181cm／78kg
3. O.C.U.オーストラリア
4. O.C.U.陸防軍大佐
5. —
6. —
7. —
8. —

革命軍（アロルデシュ軍のクーデター勢力）に捕らえられた捕虜救出のため、急遽設置された捕虜救出作戦司令部の司令官を務めた陸防軍大佐。同作戦はインド領の国境付近に構えた司令部と、ベンガル湾沖に停泊させた制海艦モントの２拠点の連携で推進された。クーデター発生から５日間でナサム首相を含め約50名の捕虜を救出し、さらに革命軍が制圧していた首都ダカの一部奪回に成功した。

だが、6月18日、ダカ中心部で革命軍とO.C.U.軍、バーグショミティの３勢力による大規模な戦闘が発生。革命軍の排除を目的としたバーグショミティからの共闘提案をはねつけ、O.C.U.軍による首都確保に拘泥した大佐の決定により同軍は劣勢を強いられた。さらに、革命軍によって敵対勢力の一掃を狙った爆撃が決行されたため、O.C.U.軍部隊は壊滅し、現場で指揮を執っていた大佐は行方不明となった。正式発表ではないが、死亡との報告も確認されている。

Personal History

年	月日	出来事
2062	12.25	誕生
2083	—	陸防軍士官学校卒業
	—	陸防軍少尉任官。陸防第１軍第19歩兵師団に配属
2090	—	陸防軍大尉に昇進。同隊大隊長に就任
	—	ハフマン島へ派遣。交戦記録なし
2094	—	陸防軍少佐に昇進。第32機械化連隊大隊長に就任
2099	—	陸防軍中佐に昇進。同連隊長補佐に就任
2100	—	陸防軍大佐に昇進。同連隊長に就任
2102	6.12	アロルデシュクーデター発生
	6.13	インド領国境付近に司令部を設置。捕虜救出作戦を指揮
	6.16	首都ダカで、ナサム首相とサリバンO.C.U.大使他政府高官を救出
	6.18	首都ダカで大規模な交戦。革命軍の爆撃によりO.C.U.軍部隊は壊滅。大佐は行方不明
—	—	——

O.C.U.陸防第1軍第89機動大隊所属

トマス・ノーランド

Thomas Norland



1. 47歳
2. 175cm／85kg
3. O.C.U.オーストラリア
4. O.C.U.陸防軍大尉
5. Striker
6. AceJoker
7. M02～
8. —

クーデター発生時に革命軍の襲撃を受けた、O.C.U.陸防軍ラマンストン駐留基地で任務に着いていた陸防軍大尉。四半世紀の軍歴を誇るベテランで、2080年のエストニア内戦をはじめとした各国の紛争地域で、数多くの戦功を上げている。だが、その一方で軍規違反による処罰の記録も豊富で、そのせいか年齢および実績の割に階級は大尉にとどまっている。そんな波乱万丈な軍隊生活について、本人は一向に気にする様子はなく、志願転属によるアロルデシュへの赴任以降も、国際マフィアとの噂もあるバーグショミティと関わりを持つなど、いまさら襟元を正す気はないようである。また、その豪快な人柄で人望は厚く、各方面の目下の者からは「親分」の呼び名で慕われている。

革命軍の襲撃を逃れた彼らは、同じく逃走中の海防軍兵と共にバーグショミティに合流。彼らの活動に協力し、クーデターおよびフェンリル計画の阻止に貢献した。

Personal History

年	月日	出来事
2054	10.15	誕生
2077	—	陸防軍士官学校卒業。陸防第1第3機動大隊へ配属
2079	—	ガソリンの横領で起訴される
2080	—	エストニア内戦へ派遣。食料の横流しで謹慎処分。エストニア政府から受勲
2086	—	ハフマン島へ派遣
2090	6.4	第２次ハフマン紛争勃発
2091	—	紛争から帰還直後、23項目に及ぶ横領容疑で軍事裁判に出廷
2093	—	ガボン内戦に派遣
2098	—	陸防軍ラマンストン駐留基地へ志願転属
2102	6.12	アロルデシュクーデター発生
	6.18	首都ダカで大規模な交戦。革命軍の爆撃で多数の犠牲者
	6.23	ディーアン空軍基地をバーグショミティ部隊が占拠。マッカージェ中佐がクーデターの失敗を全軍に宣言後、逃走
	6.24	インターゲーンがフェンリルの打ち上げに成功、稼動試験を開始。その後、ロケットにより撃墜
—	—	——

O.C.U.陸防第1軍第89機動大隊所属

ロッキー・アーミテジ

Rocky Armitage



1. 28歳
2. 190cm／80kg
3. O.C.U.オーストラリア
4. O.C.U.陸防軍軍曹
5. Striker
6. JackArms
7. M02～
8. —

クーデター発生時に革命軍の襲撃を受けた、O.C.U.陸防軍ラマンストン駐留基地で任務に着いていた陸防軍軍曹。チームを組むノーランド大尉、およびタラーナ軍曹の社交性が目立つため、余計に強調されている感もあるが、他者に対して寡黙な印象を与えることが多い。彼が多くを語らないため、少尉任官を辞していることなどの不可解な経歴についても、真相を知る者はない。ただ、2095年頃に当時の相棒グレニーの除隊にまつわる事件に関わっており、それが軍隊生活に少なからず影響を与えたのは確かだろう。クーデターの際に知り合ったファルーク伍長に対して、彼が覚えたある種のシンパシーについては同性愛者である彼の嗜好以外にも、そういった過去が影響していることが考えられる。そんな様々な葛藤を抱えつつ、彼はファルーク伍長の支援を決意。彼らと共にクーデターおよびフェンリル計画の阻止のために戦ったのである。

Personal History

年	月日	出来事
2073	7.10	誕生
2091	—	O.C.U.軍へ志願入隊
2092	—	WAP操縦資格を取得
	—	陸防第２軍機動師第３機動遊撃隊へ配属。配属時の階級は２等陸兵
2099	—	陸防軍軍曹に昇進
	—	陸防第１軍第37機動大隊へ配属
2100	—	少尉への昇格を拒否して、陸防軍ラマンストン駐留基地へ転属を志願。現在の部隊に配属される
2102	6.12	アロルデシュクーデター発生
	6.13	バーグショミティに合流
	6.18	首都ダカで大規模な交戦。革命軍の爆撃で多数の犠牲者
	6.23	ディーアン空軍基地をバーグショミティ部隊が占拠。マッカージェ中佐がクーデターの失敗を全軍に宣言後、逃走
	6.24	インターゲーンがフェンリルの打ち上げに成功、稼動試験を開始。その後、ロケットにより撃墜
—	—	——

O.C.U.陸防第1軍第89機動大隊所属

ロズウェル・タラーナ

Roswell Tarana

1 29歳
2 168cm／62kg
3 —
4 O.C.U.陸防軍軍曹
5 Sniper／Missiler
6 Bilanola
7 M02〜
8 —

クーデター発生時に革命軍の襲撃を受けた、O.C.U.陸防軍ラマンストン駐留基地で任務に着いていた陸防軍軍曹。革命軍の襲撃を逃れた彼らは、同じく逃走中の海防軍兵と共にバーグショミティに合流。クーデターおよびフェンリル計画の阻止に貢献した。

「ちゃらんぽらん」の一語が、彼という人間を表現するのに最も適切と思われるほど、何ともいい加減でとらえ所のない人物。並べて比較するとホイットフィールド1等総兵の軽薄さも霞むほどで、自らを「美しい女性の僕」と称し、どこまでが冗談でどこからが本気なのか、その言動の真意を計るのは難しい。しかし一方で、ディーアン空軍基地攻略の際に披露した大胆な作戦など、圧倒的不利な状況の中で活路を見出す発想の柔軟さには見るべきところがある。また、国籍をはじめ軍のあらゆる経歴データに改ざんの跡があり、そのふざけた内容の意図も含めて過去は謎に包まれている。

Personal History

年	月	出来事
2072	9.8	誕生
2090	—	O.C.U.日本の美少年コンテストに3年連続で優勝
	—	O.C.U.軍からスカウトされ、入隊
2091	—	WAP操縦資格を取得
	—	陸防第1軍第3機動大隊の大隊長に着任
2097	—	陸防軍大佐に昇進
	—	第1軍第122機動大隊へ配属
2100	—	陸防軍ラマンストン駐留基地司令に着任
〜注意：以上は記録改ざんの疑い有り〜		
2102	6.12	アロルデシュクーデター発生
	6.13	バーグショミティに合流
	6.18	首都ダカで大規模な交戦。革命軍の爆撃で多数の犠牲者
	6.23	ディーアン空軍基地をバーグショミティ部隊が占拠。マッカージェ中佐がクーデターの失敗を全軍に宣言後、逃走
	6.24	インターゲーンがフェンリルの打ち上げに成功、稼動試験を開始。その後、ロケットにより撃墜
—	—	——



O.C.U.陸防軍情報部

O.C.U.
Ground Defense Force
Intelligence Agency

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

O.C.U.陸防軍情報部部長

パン・チャンジャン

Pan Chang-Jang

1 55歳
2 169cm／68kg
3 O.C.U.大韓民国
4 O.C.U.陸防軍少将
5 —
6 —
7 —
8 —



連合内外の諜報活動全般に携わる、情報部の部長を務める陸防軍少将。アロルデシュクーデターに際し、当時リミアン駐留基地に保管されていた環誘導侵攻制御装置フェンリルの発見と回収を目的として、所属部員２名を派遣した。クーデターは、フェンリルを搭載した衛星の打ち上げおよび稼動試験を目的として、O.C.U.国防省ならびに革命軍（アロルデシュ軍のクーデター勢力）内の一部勢力が企図した計画の一環として仕組まれたものであった。だが、蜂起時の混乱でフェンリルが所在不明となったため、国防省は急遽、O.C.U.陸防軍情報部員の派遣を要請したのである。

一連の計画への少将の関与については、判断が難しい。しかし、計画内容が派遣部員に通達されていなかった上に、後日ガブリエル国防長官による計画阻止に関連した人物の暗殺命令を拒否していることから、積極的な関与を避けていたことは確かなようだ。

Personal History

年	月日	出来事
2046	5.23	誕生
2064	—	O.C.U.陸防軍士官学校入学
—	—	WAP操縦資格を取得
—	—	在学中に発表した研究論文がO.C.U.軍特総賞を受賞
2067	—	O.C.U.軍情報部へ配属
2071	—	第１次ハフマン紛争終結後に情報２課ハフマン支部部長に就任
2075	—	ハフマン島での功績により、陸防軍少佐に昇進
	—	情報部本部に転属
2087	—	情報部情報２課長に就任
2088	—	陸防軍大佐に昇進
2096	—	サカタ事件に関するO.C.U.中央議会で、証人として喚問される
2097	—	懲戒退役となったシェンバック元中将に代わり、情報部部長に就任。同時に少将に昇進
2102	6.12	アロルデシュクーデター発生。情報部員２名を現地へ派遣
	6.23	首謀者がクーデター失敗を宣言
	6.24	インターゲーンがフェンリル打ち上げに成功するも、稼動試験は妨害により失敗
—	—	—

O.C.U.陸防軍情報部部員

リーザ・スタンリー

Lisa Stanley

1 26歳
2 170cm／52kg
3 O.C.U.オーストラリア
4 O.C.U.陸防軍大尉
5 Sniper／Missilor／Assault
6 Topaz
7 M05〜
8 —



アロルデシュクーデター発生時に、所在不明となったフェンリルの発見と回収の任を帯びて現地に派遣された、情報部員の１人。陸防軍士官学校で心理学と情報工学を修めた彼女は、自身の希望により情報部へ配属された。対U.S.N.の活動などで実績を積み上げ、現在は経済的、政治的な衝突の火種を抱えた東南アジア地域での活動を担当している。彼女の能力の高さは部長のチャンジャン少将も認めるところであり、今回の派遣任務についても、能力を最優先条件としたための抜擢であった。

現地入りした彼女は、まずフェンリルが運び込まれたという情報が残っていたリミアン駐留基地へ向かう。しかし、基地では思うような情報は得られなかった。その後、一度は革命軍の捕虜となるも、マルダ大尉の離反により脱走し、バーグショミティに合流。計画の真相を知ったあとも、チャンジャン少将の退避勧告に背き、フェンリル計画の阻止に協力した。

Personal History

年	月日	出来事
2073	12.21	誕生
2093	—	O.C.U.陸防軍士官学校に入学。専攻は心理学と情報工学
2095	—	士官学校卒業。希望により情報部情報２課へ配属
2098	—	チャンジャン少将の推薦により、中尉に昇進
2101	—	U.S.N.に対する諜報活動の功績を認められ、大尉に昇進
	—	東南アジア地域担当士官に就任
2102	6.12	アロルデシュクーデター発生。捕虜救出作戦本部に派遣
	6.16	バーグショミティに合流。ディアラバへの移動中に革命軍の捕虜になる
	6.18	マルダ大尉の手引きにより脱走
	6.23	ディーアン空軍基地をバーグショミティ部隊が占拠。マッカージェ中佐がクーデターの失敗を全軍に宣言後、逃走
	6.24	インターゲーンがフェンリルの打ち上げに成功、稼動試験を開始。その後、ロケットにより撃墜
—	—	—

O.C.U.陸防軍情報部部員

サユリ・ミツヅカ

Sayuri Mitsuzuka

1 21歳
2 159cm／45kg
3 O.C.U.日本
4 O.C.U.陸防軍少尉
5 Assault
6 BoldCat
7 M05〜
8 —



アロルデシュクーデター発生時に所在不明となったフェンリルの発見と回収の任を帯びて現地に派遣された、情報部員の１人。情報部に配属されて１年、通算でもまだ３年ほどの軍歴ではあるが、2100年のベオグラードのゲリラ事件であげた功績などが評価され、現部署に配置転換後、スタンリー大尉とコンビを組んでいる。情報部員としての能力については、未知数というのが正直なところではあるが、前述のゲリラ事件での優れた状況判断と対応能力に加え、知識および技術の飲み込みの早さは上官の折紙付きである。なお、入隊以前からの友人に優秀な情報屋がおり、意識的かどうかはともかく、職務適正の下地は備わっていたといえるかもしれない。

現地入りした２人は表向きは捕虜救出作戦に参加しつつ、情報屋の協力を得てフェンリルの捜索に全力をあげた。そして最終的には本来の派遣の意向に背き、フェンリル計画の阻止に加担している。

Personal History

年	月日	出来事
2080	9.30	誕生
2099	—	O.C.U.軍へ志願入隊
2100	—	陸防第１軍第126歩兵師団に、２等陸兵として配属
	—	ベオグラードへ派遣。作戦は失敗、撤退時に部隊を全滅の危機から救う。戦地殊勲賞を受ける
2101	—	第２軍情報部情報２課に配置転換。少尉に昇進
	—	WAP操縦資格を取得
2102	6.12	アロルデシュクーデター発生。捕虜救出作戦本部に派遣
	6.16	バーグショミティに合流。ディアラバへの移動中に革命軍の捕虜になる
	6.18	マルダ大尉の手引きにより脱走
	6.23	ディーアン空軍基地をバーグショミティ部隊が占拠。マッカージェ中佐がクーデターの失敗を全軍に宣言後、逃走
	6.24	インターゲーンがフェンリルの打ち上げに成功、稼動試験を開始。その後、ロケットにより撃墜
—	—	—

CISU
The Central Intelligence Service of the Union

連合中央情報局

The Central Intelligence Service of the Union [C.I.S.U.]

1. 年齢
2. 身長／体重
3. 出身
4. 階級
5. 成長（成長）タイプ
6. 搭乗WAP
7. 登場ステージ
8. 加入条件

C.I.S.U.エージェント

パイク・A・ライシャワー

Pike A. Reischauer

1. 30歳
2. 173cm／65kg
3. —
4. —
5. Sniper／Missiler
6. Basurero
7. M10〜
8. —

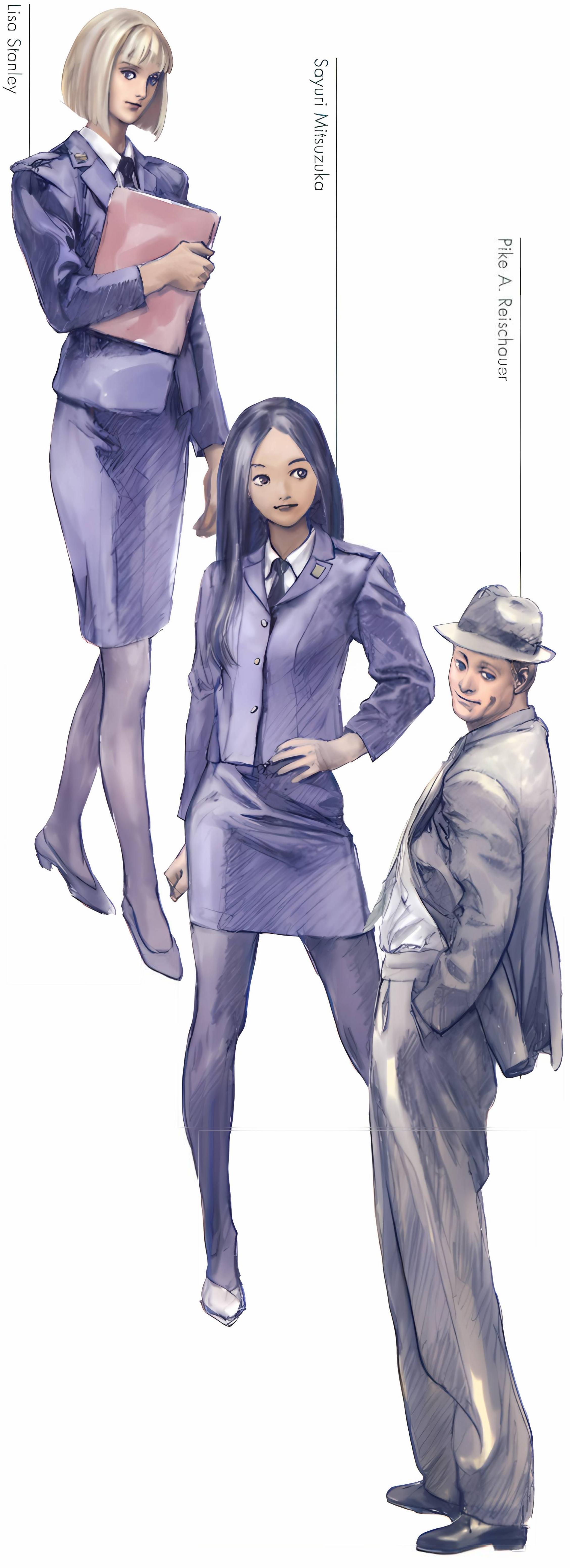


O.C.U.内外で広く諜報活動を行う巨大情報組織、C.I.S.U.（連合中央情報局）に所属するエージェント。フェンリル計画の本格始動を控えて、フェンリルがリミアン基地へ移送されたとの情報をつかんだ同局により、フェンリル計画が存在する証拠の獲得および暴露を目的として派遣された。アロルデシュ入国に際し、彼は捕虜救出作戦の拠点となっていた制海艦モントに同乗。ファルーク伍長たちと共に輸送機で上陸している。現地の情報収集を兼ねていたとはいえ、なぜ軍所属の船を選んだのかなどに疑問は残るが、乗員に素性が知られていなかったことから、軍内部に協力者が存在していたと考えられる。

上陸後、彼はそのままファルーク伍長らに同行し、バーグショミティと合流。彼らの反革命軍活動に協力しながら、フェンリル計画の阻止を達成した。だが、真相の暴露については、今しばらくの時間が必要となるだろう。

Personal History

年	月日	出来事
2072	—	誕生
2102	6.12	アロルデシュクーデター発生。フェンリル発見および計画の公表を目的に派遣される
	6.16	O.C.U.軍制海艦モントから、ファルーク伍長たちと共に輸送機でアロルデシュへ上陸
	6.17	バーグショミティアジトに合流
	6.18	首都ダカで大規模な交戦。革命軍の爆撃で多数の犠牲者
	6.19	偵察中に発見した革命軍部隊を撃破。O.C.U.陸防軍情報部の派遣部隊と接触し、合流
	6.20	フェンリルの所在を突き止めるも、一足先に革命軍に奪われる
	6.23	ディーアン空軍基地をバーグショミティ部隊が占拠。マッカージェ中佐がクーデターの失敗を全軍に宣言後、逃走
	6.24	インターゲーンがフェンリルの打ち上げに成功、稼動試験を開始。その後、ロケットにより撃墜
—	—	——



ダークギース

Dark Geese

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

ダークギース隊長

ドミンゴ・カイアット

Domingo Kyalt



1 37歳
2 183cm／80kg
3 O.C.U.オーストラリア
4 O.C.U.陸防軍大尉
5 —
6 ジャウアーG3
7 —
8 —

O.C.U.陸防第１軍戦略研究所に所属する戦略コンサルタント。アロルデシュクーデター時には、ホードマン大佐が指揮する捕虜救出作戦の司令部に派遣され、作戦の現場指導を担当していた。しかし、これはあくまで表向きであり、実際はフェンリル計画の成否に関わらず、真相露見防止のための関係者暗殺などの工作を目的としていた。彼を含め、裏工作に従事したチームは、一部で「ダークギース」と呼ばれている傭兵部隊で、活動内容はもちろん、その存在自体が、編成を推進したガブリエル国防長官ほか、一部の上級将校以外には極秘事項とされていた。

革命軍（アロルデシュ軍のクーデター勢力）による首都爆撃時に重傷を負い、一時、隊を離脱していたが、ノトゥンクミラで旧友のノーランド大尉に救われ、任務に復帰。フェンリル計画の真相を知る関係者の暗殺を続行したが、関係者を乗せた制海艦モントを襲撃した際の戦闘で死亡している。

Personal History

年	月日	出来事
2063	10.4	誕生
2082	—	O.C.U.軍へ志願入隊
	—	陸防第１軍輸送師団教導隊で訓練を受け、戦闘ヘリ操縦資格を取得
2085	—	陸防第１軍第86支援航空隊に戦闘ヘリパイロットとして配属
2087	—	VTOL攻撃機の操縦資格を取得
2088	—	WAP操縦資格を取得
	—	陸防特殊部隊教導隊に特殊部隊員候補生として配置転換
2089	—	陸防軍特殊部隊へ配属
2090	—	ハフマン島で特殊作戦に従事
2092	—	紛争終結後、グレイトフォックス勲章を受勲
2093	—	陸防軍大尉に昇進
	—	ガボン内戦で捕虜救出作戦に参加。18名を救出
2097	—	O.C.U.軍を退役
2102	—	陸防第1軍戦略研究所にて、戦略コンサルタント任務に就く
	6.12	アロルデシュクーデター発生。捕虜救出作戦本部へ派遣
	—	制海艦モントを襲撃
—	—	——

アロルデシュ軍

The Force of Alordesh

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

アロルデシュ陸軍／海軍／空軍総司令官

ゴーシュ・グィアンダ

Gorsh Guianda



1 53歳
2 182cm／72kg
3 O.C.U.アロルデシュ
4 アロルデシュ陸軍大将
5 —
6 —
7 —
8 —

アロルデシュクーデターが発生した際、O.C.U.中央政府との交渉のために革命軍が捕虜とした軍関係者の１人。しかし、これは革命軍の自作自演によるカモフラージュであり、実際にクーデターの実権を握っていたのは他ならぬグィアンダであった。彼はフェンリルを開発したインターゲーン（実体はO.C.U.軍の秘密工場）の所長フランツ・ヘンシェルの協力を得、捕虜とフェンリル計画の２つの切り札を手にしたことでクーデターの完遂に絶対の自信を持っていた。だが、当初はそれなりの純粋さがあったはずの彼の革命理念は、絶対的な切り札を手中に収めたことで次第に祖国の独立という、本来の目的から乖離していってしまう。

フェンリルの奪取で革命軍は一時勝利を宣言したが、その後戦況は劣勢に転じ、ディーアン空軍基地の陥落で敗勢は決定的となった。将軍はクーデター首謀者のマッカージェ中佐が逃亡した後の基地で、遺体として発見されている。

Personal History

年	月日	出来事
2048	12.14	誕生
2067	—	バングラディシュ陸軍士官学校に入学
2069	—	陸軍第３機械化師団第1装甲中隊に配属
2073	—	中尉に昇進
2078	—	陸軍第１機械化師団第1装甲中隊の中隊長に就任
2080	—	中佐に昇進
	—	陸軍第１師団の師団長に就任
2084	—	大佐に昇進
2090	—	少将に昇進。陸軍総司令部に配属
2094	—	O.C.U.加盟に伴う軍の再編成において、陸・海・空軍の総司令長官に就任。陸軍大将となる
2098	—	アザド大佐によるクーデター未遂事件で、一時監禁される
2102	6.12	アロルデシュクーデター発生。革命軍の捕虜となる
	6.23	ディーアン空軍基地をバーグショミティ部隊が占拠。マッカージェ中佐がクーデターの失敗を全軍に宣言。中佐の逃走後、基地内で遺体が発見される

革命軍リーダー

ヴェン・マッカージェ

Ven Mackage



1 26歳
2 178cm／65kg
3 O.C.U.アロルデシュ
4 アロルデシュ陸軍中佐
5 —
6 ISV09-S
7 —
8 —

アロルデシュクーデターの首謀者として声明を発し、重要作戦の陣頭指揮も担当したアロルデシュ陸軍中佐。一時はO.C.U.の工業生産基地として栄えたアロルデシュの衰退に対する憂慮と、確たる対策を講じない中央政府に対する強い憤りを抱いており、4年前のアザド大佐によるクーデター未遂事件の際も実行部隊を指揮していた。民衆の利益を中心に据えた彼の革命理念は、結局はフェンリル計画の推進に利用されることになってしまった。その暴走を阻止したのが、方法は違えど民衆のための革命を望む彼の義父を中心としたバーグショミティであったのは、実に皮肉な結果といえる。

クーデター失敗宣言の後、彼はヘンシェルの殺害を目論んだが、アロルデシュ軍の武器集積場跡でダークギースに殺害された。彼が残した「新たな革命」という言葉は何を示していたのか、それはこの国の行く先を見守ることでいずれ明らかになるのかもしれない。

Personal History

年	月日	出来事
2076	6.3	誕生
2094	—	アロルデシュ陸軍に志願入隊。訓練課程でWAP操縦資格を取得
	—	陸軍第4機械化師団に配属
2095	—	陸軍総合訓練のWAP競技会において、大会記録得点で優勝
	—	陸軍第3機械化師団のWAP小隊長に任命。同時に軍曹に昇進
2096	—	陸軍第3機械化師団第1機動中隊の中隊長補佐に就任
2097	—	同隊の中隊長に就任
2098	—	陸軍第1機械化師団に転属。アザド大佐の補佐官として第1機動中隊の中隊長に就任
	—	クーデター未遂事件への関与を追及されるも、未処分
2100	—	中佐に昇進。師団長に就任
2102	6.12	クーデターを宣言
	6.16	首都ダカで大規模な攻勢。爆撃でO.C.U.軍を壊滅させる
	6.23	ディーアン空軍基地が陥落。クーデター失敗を全軍に宣言し、逃走
	6.24	アロルデシュ軍武器集積場跡にて、ダークギースに殺害される



革命軍参加者

メイラン・マルダ
Maylon Malda



1 36歳
2 176cm／88kg
3 O.C.U.アロルデシュ
4 アロルデシュ陸軍大尉
5 Striker
6 Nouko
7 M15～
8 —

マッカージェ中佐の側近として、革命軍（アロルデシュ軍のクーデター勢力）の実行部隊を指揮したアロルデシュ陸軍大尉。中佐の理想に強い共感を感じ、彼のために働くことを誇りとしていた。だが、決行されたクーデターは、手段を選ばぬ強攻策を断行するグィアンダ将軍と、彼が手を結んだインターゲーン所長のヘンシェルによって、しだいに歪められていった。そんな実体に対する彼の疑念は、6月18日に決行された首都中心部への爆撃によって決定的となる。そして、当日の交戦でマッカージェ中佐がバーグショミティに拘束され、一時行方不明となったことで革命軍に忠義を立てる理由を失い、司令部近くに収容されていたスタンリー大尉ら数名の捕虜を連れて離反。バーグショミティに合流したのであった。その後、中佐の生存は確認されたものの、彼の反革命の決心は変わらず、以降もクーデターおよびフェンリル計画の阻止活動に協力している。

Personal History

年	月日	出来事
2065	7.25	誕生
2084	—	バングラディシュ陸軍士官学校に入学
2086	—	WAP操縦資格を取得
2096	—	陸軍第6機械化師団に配属
2090	—	第6機械化師団第2機動中隊の中隊長に就任
2098	—	第1機械化師団第2機動中隊の中隊長に配置転換
	—	クーデター未遂事件への関与を追及されるも、未処分
2100	—	第1機械化師団の副師団長に就任。同時に大尉に昇進
2102	6.12	革命軍に参加
	6.18	首都ダカの大規模交戦でマッカージェ中佐が行方不明となり、捕虜数名を連れ脱走。その後バーグショミティに合流
	6.23	ディーアン空軍基地をバーグショミティ部隊が占拠。マッカージェ中佐がクーデターの失敗を全軍に宣言後、逃走
	6.24	インターゲーンがフェンリルの打ち上げに成功、稼動試験を開始。その後、ロケットにより爆破

バーグ運輸
Bergh Transportation

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

バーグ運輸社長

サリバシュ・ラブラ
Saribash Labra



1 50歳
2 168cm／98kg
3 O.C.U.アロルデシュ
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —

首都ダカの郊外にオフィスを構えるバーグ運輸の社長。鉄鋼工場の一工員から身を立てた苦労人で、経済的に立ち遅れていた時代から今日まで、祖国の盛衰を目の当たりにしてきた。そんな経験から、民衆による自立発展を訴え、バーグショミティと呼ばれる地下組織を築き、O.C.U.の影響力を排除するため、支持勢力への武器密輸などの不法行為にまで手を染めている。クーデターの首謀者であるマッカージェ中佐は工員時代の親友の息子で、親友の急逝後、彼が養子に迎えた。しかし、息子は軍主導によるクーデターを選び、2人の対立は溝を埋められぬまま、結局は対決に至った。

バーグ運輸社長秘書

リラ・ラブラ
Lira Labra



1 18歳
2 162cm／43kg
3 O.C.U.アロルデシュ
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —

バーグショミティの表の顔であるバーグ運輸で、社長秘書を務めているサリバシュ・ラブラの娘。父を尊敬し、その裏の顔であるバーグショミティの活動についても理解しているが、義理の兄であり、それ以上の感情を寄せてもいるヴェン（マッカージェ中佐）と対立することに強く心を痛めていた。そんな板挟みの中でバーグショミティの活動に参加していたが、革命軍司令部が置かれた国会議事堂を襲撃した際に重症を負ったうえ、革命軍に捕らわれてしまう。革命軍ではヴェンの保護下にあったが、後日救出される。そのときの傷は回復したが、彼女は何よりも大切な愛する人を失ってしまった。

サリバシュ部隊隊員

エース
Ace



1 —
2 —
3 O.C.U.アロルデシュ
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —

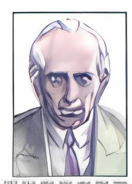
アロルデシュクーデターにおける活動で身の危険が拡大していることを懸念し、サリバシュ・ラブラが自らの護衛を目的に組織した私兵部隊「サリバシュ部隊」の隊員。しかし、編成したはいいものの、隊員は町の用心棒に毛が生えた程度の力量しかなく、WAP操縦資格を持っているとはいえ、とても軍隊を相手にできる戦力ではなかった。そこでサリバシュは、革命軍の襲撃を逃れ、バーグショミティに協力を頼ってきた海防軍兵士に部隊の教練を依頼。教官に抜擢されたマッカラム1等総兵による地獄の実戦訓練によって、サリバシュ部隊は、ようやく実戦スキルを獲得したのである。

インターゲーン
INTER GEHEN

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

インターゲーン責任者

フランツ・ヘンシェル
Franz Henshell



1 —
2 —
3 —
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —

クーデターの裏で進められていたフェンリル計画の立案者であり、O.C.U.軍が同計画のためにアロルデシュに設立した秘密工場インターゲーンの責任者を務めた人物。電磁誘導攻撃制御装置フェンリルは8年前に開発されたもので、本来ならば4年前のクーデターに乗じて打ち上げられ、稼動試験が行われるはずであったが、クーデターと共に頓挫した。

4年前の失敗を踏まえ、今回の計画はアロルデシュ陸軍大将をも抱き込む万全の準備をしていた。しかし、計画はバーグショミティ部隊の工場襲撃によってまたも土壇場で阻止され、彼はその際にサリバシュによって殺害されている。


Lira Labra
Franz Henshell
Saribash Labra

その他

Others

- 年齢
- 身長／体重
- 出身
- 階級
- 戦闘（成長）タイプ
- 搭乗WAP
- 登場ステージ
- 加入条件

フリーの情報屋

コーディ・ホッファ

Cody Hoffa

1 26歳
2 178cm／65kg
3 O.C.U.アロルデシュ
4 —
5 Striker
6 Durablor
7 M06〜
8 —



O.C.U.内を中心に活動している、フリーの情報屋。取引相手は様々で、依頼によっては海外での諜報活動を行うこともある。普段拠点としているドゥカンディの闘技場で、ソロ競技のチャンピオンに君臨するほどの卓越したWAP操縦技術を持っている。そのためファイターとしては名を知られているが裏の顔は完璧に隠し通し、彼女が情報屋であることを知る者は、闘技場関係者にも存在しない。

ミツヅカ少尉との交友がいつから始まったのかは不明。ベオグラードのゲリラ事件についての語りようでは、それが初対面といった印象ではないため、少なくともそれ以前からの付き合いであろう。なかなか接点を見出せない2人だが、妙にウマが合うようで、その関係は情報部員と情報屋というよりは、友人のようである。そのせいか、アロルデシュクーデターに際しても、情報提供の代わりに少尉らの活動に同行するという、風変わりな関わり方をしている。

Personal History

年	月日	出来事
2076	—	誕生
2102	6.12	アロルデシュクーデター発生
	6.14	O.C.U.陸軍情報部の派遣部員からの依頼を受け、以降同行
	6.16	バーグショミティに合流。ディアラバへの移動中に革命軍の捕虜になる
	6.18	マルダ大尉の手引きにより脱走
	6.23	ディーアン空軍基地をバーグショミティ部隊が占拠。マッカージェ中佐がクーデターの失敗を全軍に宣言後、逃走
	6.24	インターゲーンがフェンリルの打ち上げに成功、稼働試験を開始。その後、ロケットにより撃墜
—	—	—

Cody Hoffa



Graffiti





3rd Character Correlation Chart

2112年、新型兵器M.I.D.A.S.を巡り大漢中およびO.C.U.各国を舞台に様々な事件、騒乱が発生した。
ここでは、それらに関与した組織および人物の関係をまとめている。



Leading Figures

U.S.N.軍の新型爆弾M.I.D.A.S.を巡る争奪戦に端を発し、発生する日本国防軍（日防軍）のクーデターと大漢中の反政府組織華蓮団の大規模反抗。本項では、これらの事件に関わった主要人物を組織ごとに解説している。

日本国防軍

Japan Defense Force

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
（EM＝エマ編／AM＝アリサ編）
8 加入条件

機動強襲群状況対策課課長

黒井 優二
Yuji Kuroi

1 32歳
2 180cm／75kg
3 O.C.U.日本
4 国防陸軍少佐
5 —
6 111式 春陽
7 —
8 —



国内テロをはじめとした有事における初動作戦や統合軍司令部の警護等を担う、機動強襲群の状況対策課課長。階級は少佐。クーデター後のO.C.U.アロルデシュで治安維持活動に参加し、帰国後佐々木参謀長の腹心として同課に配属。クーデター派の実行部隊指揮を担当した。

「自国を守る軍隊」の姿が、様々な建前を押し付けられて歪んでいくことに憂いを抱いており、己の権力欲に溺れていった佐々木参謀長を見ながらも、黒井は彼の信じる理想の日本国防軍の姿をひたすら追い求めていた。だが、クーデターの失敗、そして彼の死によりその理想は遂に実現しなかった。

国防陸軍関東方面隊司令官

佐々木 正雄
Masao Sasaki

1 52歳
2 —
3 O.C.U.日本
4 統合軍参謀長
5 —
6 —
7 —
8 —



日本国防軍（日防軍）の軍令上の最高機関である、統合軍司令部の参謀長を務める。第２次ハフマン紛争に参加した経歴を持ち、帰国後陸軍第１師団長などを歴任した後に、現在の地位に就いている。

世界に対する発言力の拡大を目的とした「積極的防衛構想」とそれに伴う軍備の増強を主張。構想実現と自身の政治的野心の結実へ向け、首相を拉致して軍事クーデターを決行した。彼らはU.S.N.軍が開発していた新型兵器M.I.D.A.S.を強奪し、密かに解析研究を進めて、首相拉致と並ぶクーデターの切り札とした。しかし、反クーデター派の尽力により、結局彼の野望は挫かれることになった。

反クーデター派リーダー

武村 伊佐夫
Isao Takemura

1 42歳
2 178cm／74kg
3 O.C.U.日本
4 国防陸軍大佐
5 —
6 —
7 —
8 —



国防陸軍大佐。横須賀基地の爆発事故現場に居合わせたことで指名手配された容疑者の１人、武村和輝の父。その後起こった日本国防軍のクーデターでは、内戦状態に陥ることを懸念し、当初は中立、静観の立場を守っていたが、C.I.S.U.の水面下の介入もあり、最終的には反クーデター派の中心となって、中立勢力およびクーデター勢力の説得を行うなど、事態沈静のために尽力した。

「昭和の頑固親父」の表現がぴったりの堅物で、武道の心得は合計12段位を数える。７年前に妻を亡くしており、そのときの対応が原因で息子である和輝との間には、いまだ埋まらない確執がある。

日本警察機構

Japan Police Organization

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
（EM＝エマ編／AM＝アリサ編）
8 加入条件

交通課特殊車両班班員

新条 美穂
Miho Shinjo

1 23歳
2 165cm／57kg
3 O.C.U.日本
4 —
5 Assault
6 108式 強襲
7 AM07～
8 —



横須賀基地の爆発事故現場に居合わせたことで指名手配された武村和輝らの、逃亡を手助けした警察官。所属は日本警察機構の交通課特殊車両班だが、実際は国防陸軍情報部に所属する黒井のシンパであった。

移送された新型兵器M.I.D.A.S.を追う武村和輝一味に、国内におけるM.I.D.A.S.の研究のカギを握る武村アリサが同行していたため、彼女はその動向を監視する任務を黒井から与えられていたと思われる。だが、一味と共にM.I.D.A.S.を追って世界中を渡り歩くうちに心境に変化があったのか、再入国後は反クーデター派として一味の活動に協力した。

霧島重工

KIRISHIMA Industries

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
（EM＝エマ編／AM＝アリサ編）
8 加入条件

特車事業部研究員

小池 英一
Eiichi Koiko

1 —
2 —
3 O.C.U.日本
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



O.C.U.日本で最大の生産規模を誇る重工業メーカー、霧島重工。そのWAP開発研究部門である、特車事業部に所属する研究員。日本国防軍への納入契約が決定していた最新鋭機「111式 春陽」の開発に携わっていた。この春陽のテストパイロットを務めたのが、武村和輝と草間亮五であり、後に横須賀基地爆発事件の容疑者として指名手配される２人の高専生である。最終テスト機体を横須賀基地へ納品する際に件の爆発事故が発生。同行したテストパイロットと共にテスト機も失われた。その後、日本国防軍との契約がどうなったかは不明だが、莫大な損失を被ったのは間違いない。

Leading Figures

U.S.N.軍の新型爆弾M.I.D.A.S.を巡る争奪戦に端を発し、発生する日本国防軍（日防軍）のクーデターと大漢中の反政府組織華蓮団の大規模反抗。本項では、これらの事件に関わった主要人物を組織ごとに解説している。

日本国防軍

JDF Japan Defense Force

Japan Defense Force

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ（EM＝エマ編／AM＝アリサ編）
8 加入条件

機動強襲群状況対策課課長

黒井 優二

Yuji Kuroi

1 32歳
2 180cm／75kg
3 O.C.U.日本
4 国防陸軍少佐
5 —
6 111式 春陽
7 —
8 —



国内テロをはじめとした有事における初動作戦や統合軍司令部の警護等を担う、機動強襲群の状況対策課課長。階級は少佐。クーデター後のO.C.U.アロルデシュで治安維持活動に参加し、帰国後佐々木参謀長の腹心として同課に配属。クーデター派の実行部隊指揮を担当した。

「自国を守る軍隊」の姿が、様々な建前を押し付けられて歪んでいくことに憂いを抱いており、己の権力欲に溺れていった佐々木参謀長を見ながらも、黒井は彼の信じる理想の日本国防軍の姿をひたすら追い求めていた。だが、クーデターの失敗、そして彼の死によりその理想は遂に実現しなかった。

国防陸軍関東方面隊司令官

佐々木 正雄

Masao Sasaki

1 52歳
2 —
3 O.C.U.日本
4 統合軍参謀長
5 —
6 —
7 —
8 —



日本国防軍（日防軍）の軍令上の最高機関である、統合軍司令部の参謀長を務める。第2次ハフマン紛争に参加した経歴を持ち、帰国後陸軍第1師団長などを歴任した後に、現在の地位に就いている。

世界に対する発言力の拡大を目的とした「積極的防衛構想」とそれに伴う軍備の増強を主張。構想実現と自身の政治的野心の結実へ向け、首相を拉致して軍事クーデターを決行した。彼らはU.S.N.軍が開発していた新型兵器M.I.D.A.S.を強奪し、密かに解析研究を進めて、首相拉致と並ぶクーデターの切り札とした。しかし、反クーデター派の尽力により、結局彼の野望は挫かれることになった。

反クーデター派リーダー

武村 伊佐夫

Isao Takemura

1 42歳
2 178cm／74kg
3 O.C.U.日本
4 国防陸軍大佐
5 —
6 —
7 —
8 —



国防陸軍大佐。横須賀基地の爆発事故現場に居合わせたことで指名手配された容疑者の1人、武村和輝の父。その後起こった日本国防軍のクーデターでは、内戦状態に陥ることを懸念し、当初は中立、静観の立場を守っていたが、C.I.S.U.の水面下の介入もあり、最終的には反クーデター派の中心となって、中立勢力およびクーデター勢力の説得を行うなど、事態沈静のために尽力した。

「昭和の頑固親父」の表現がぴったりの堅物で、武道の心得は合計12段位を数える。7年前に妻を亡くしており、そのときの対応が原因で息子である和輝との間には、いまだ埋まらない確執がある。

日本警察機構

Japan Police Organization

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ（EM＝エマ編／AM＝アリサ編）
8 加入条件

交通課特殊車両班班員

新条 美穂

Miho Shinjo

1 23歳
2 165cm／57kg
3 O.C.U.日本
4 —
5 Assault
6 108式 強襲
7 AM07～
8 —



横須賀基地の爆発事故現場に居合わせたことで指名手配された武村和輝らの、逃亡を手助けした警察官。所属は日本警察機構の交通課特殊車両班だが、実際は国防陸軍情報部に所属する黒井のシンパであった。

移送された新型兵器M.I.D.A.S.を追う武村和輝一味に、国内におけるM.I.D.A.S.の研究のカギを握る武村アリサが同行していたため、彼女はその動向を監視する任務を黒井から与えられていたと思われる。だが、一味と共にM.I.D.A.S.を追って世界中を渡り歩くうちに心境に変化があったのか、再入国後は反クーデター派として一味の活動に協力した。

霧島重工

KIRISHIMA Industries

KIRISHIMA Industries

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ（EM＝エマ編／AM＝アリサ編）
8 加入条件

特車事業部研究員

小池 英一

Eiichi Koike

1 —
2 —
3 O.C.U.日本
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



O.C.U.日本で最大の生産規模を誇る重工業メーカー、霧島重工。そのWAP開発研究部門である、特車事業部に所属する研究員。日本国防軍への納入契約が決定していた最新鋭機「111式 春陽」の開発に携わっていた。この春陽のテストパイロットを務めたのが、武村和輝と草間亮五であり、後に横須賀基地爆発事件の容疑者として指名手配される2人の高専生である。最終テスト機体を横須賀基地へ納品する際に件の爆発事故が発生。同行したテストパイロットと共にテスト機も失われた。その後、日本国防軍との契約がどうなったかは不明だが、莫大な損失を被ったのは間違いない。



横須賀高等電機学院

Yokosuka National College of Electrical Engineering

1. 年齢
2. 身長／体重
3. 出身
4. 階級
5. 戦闘（成長）タイプ
6. 搭乗WAP
7. 登場ステージ（EM＝エマ編／AM＝アリサ編）
8. 加入条件



横須賀高等電機学院 機械科

武村 和輝

Kozuki Takemura

1. 19歳
2. 183cm／75kg
3. O.C.U.日本
4. —
5. Assault
6. ゼニスレヴ
7. EM01～／AM01～
8. —



霧島重工特殊車両事業部に所属するテストパイロット。普段は横須賀高等電機学院に通う学生である。日本国防軍の横須賀基地で発生した爆発事故の際に行われた戦闘行為に関与し、その後現場から逃亡したことで重要参考人として全国に指名手配された。一度は国外脱出を図るが、日本国防軍のクーデターによる混乱期に帰国。父である武村大佐を中心とした反クーデター派に加担し、クーデター派の鎮圧に協力した。

横須賀基地では、妹アリサを救出しようとするあまりにとった彼の軽挙が騒ぎを拡大した大きな要因だったが、その後の混乱で結局うやむやになったようだ。



横須賀高等電機学院 機械科

草間 亮五

Ryogo Kusama

1 19歳
2 172cm／60kg
3 O.C.U.日本
4 —
5 Assault
6 107式 強腕
7 EM01～／AM01～
8 —



霧島重工特殊車両事業部に所属するテストパイロット。武村和輝とは中学からの親友であり、同じ進路を選んだので、現在は横須賀高等電機学院の学生である。軽薄を絵に描いたような若者であるが、交友関係の広さの割に、異性関係で明確な実績はあげられていない。また、和輝と共に日本国防軍向けの戦略商品である最新鋭機のテストを担当するだけあって、パイロットとしては優秀である。

日本国防軍横須賀基地の爆発事件に関与したことで、和輝共々指名手配の身となり、国外へ逃亡。その後の日本国防軍のクーデターにおける反クーデター派への加担時にも、行動を共にした。

帝北大学

Taihoku University

1. 年齢
2. 身長／体重
3. 出身
4. 階級
5. 戦闘(成長)タイプ
6. 搭乗WAP
7. 登場ステージ
(EM＝エマ編／AM＝アリサ編)
8. 加入条件

帝北大学理学部放射線学科1年生

武村 アリサ

Arisa Takemura

1. 19歳
2. 160cm／49kg
3. O.C.U.日本
4. —
5. Missiler
6. メレイデンM1
7. AM04〜
8. —



日本国防軍大佐の武村伊佐夫が10年前に友人から引き取り、養女とした少女。1人っ子だった兄（同い年だが）の和輝は、やや世間の兄妹像を逸脱した溺愛ぶりを見せる。これは、一度は失われた武村家の母性に対する執着が関係していたとみられる。

現在は、帝北大学理学部放射線学科に在籍。民間の放射線研究プロジェクトに参加し、詳しい経緯は不明だが、日本国防軍横須賀基地の地下施設で行われていた新型兵器M.I.D.A.S.の研究と複製作業に加わる予定になっていた。しかし、その出勤初日に同基地で爆発事故が発生し、その後の騒動に巻き込まれることになった。

フィリピン軍

The Forces of Philipines

1. 年齢
2. 身長／体重
3. 出身
4. 階級
5. 戦闘(成長)タイプ
6. 搭乗WAP
7. 登場ステージ
(EM＝エマ編／AM＝アリサ編)
8. 加入条件

ルソン島タール基地司令官

セマウン

Samaun

1. —
2. —
3. O.C.U.フィリピン
4. —
5. —
6. —
7. —
8. —



ルソン島南部、首都マニラのさらに南に位置するフィリピン軍タール基地の司令官を務める。タール基地はタール湖畔の山岳地帯に築かれた航空部隊の拠点で、滑走路や通信設備等の地上施設以外に、地下に巨大な研究施設がある。

日本から空輸された新型大量破壊兵器M.I.D.A.S.（日本で作られたコピーのうちの1基）は当基地に収容されていた。フィリピン軍がこれをどうする予定だったのか、今となっては定かではない。反政府軍（フィリピン自由主義党）のバタンガス上陸開始と同時刻に襲撃を受け、焦ったセマウンはM.I.D.A.S.をバタンガス湾へ投下してしまったのである。

ネグロス島ネグロス要塞司令官

マナロ

Manalo

1. —
2. —
3. O.C.U.フィリピン
4. —
5. —
6. —
7. —
8. —



パナイ島とミンダナオ島に挟まれた位置にある、フィリピン諸島で4番目に大きなネグロス島。その中心部のジャングルに覆われた山間部に、彼女が司令官を務める要塞が築かれている。同要塞は外部からの侵入や攻撃が困難な立地であることから、非常時における総司令部（マニラ）の代替施設とされた重要拠点であった。

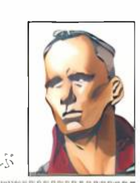
パナイ島のミサイル基地を沈黙させて本格的に北上を開始した反政府軍（フィリピン自由主義党）に対し、彼女は最初の要衝である同要塞で進攻阻止に当たった。しかし、内部への侵入に目標を絞った反政府軍の作戦により、要塞機能は沈黙させられてしまった。

元フィリピン軍中尉

ホセ・アストラーダ

Jose Astrada

1. 32歳
2. 183cm／75kg
3. O.C.U.フィリピン
4. —
5. Sniper
6. 110式 跳闘
7. EM13-B4〜
8. EM13のルート選択で「山側」を選ぶ



フィリピン軍の狙撃部隊に所属していたWAPパイロット。当時の階級は中尉。市街地での作戦行動において、軍の命令で恋人を犠牲にしてしまい、そのショックで生きる希望を失った。その後は度重なる命令違反を犯して軍法会議にかけられ、タール基地地下の営倉で長期にわたる拘留生活を送っていた。

反政府軍（フィリピン自由主義党）のバタンガス上陸にタイミングを合わせて、M.I.D.A.S.奪取部隊がタール基地を襲撃。戦闘意欲などとうの昔に失っていたが、セマウンの「釈放と除隊」を提示した取引に応じたため、彼は再び戦いの舞台へ引きずり出される。

フィリピン自由主義党

Philippines Liberalism Party

1. 年齢
2. 身長／体重
3. 出身
4. 階級
5. 戦闘(成長)タイプ
6. 搭乗WAP
7. 登場ステージ
(EM＝エマ編／AM＝アリサ編)
8. 加入条件

フィリピン自由主義党党首

マガルダ・バマラム

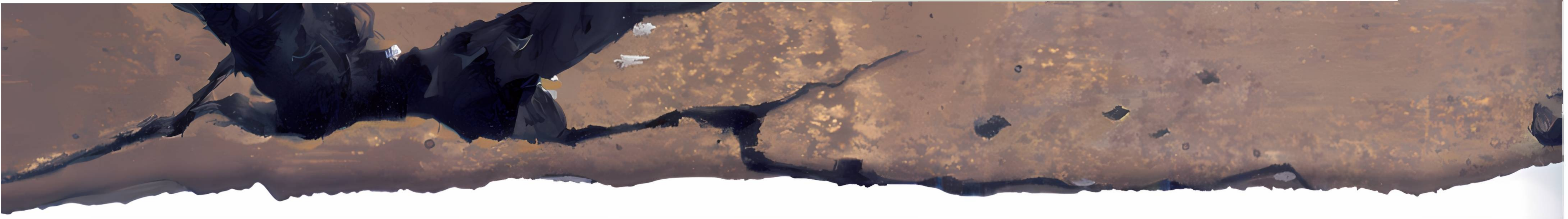
Magarda Bahmarum

1. —
2. —
3. O.C.U.フィリピン
4. —
5. —
6. —
7. —
8. —



フィリピンのO.C.U.からの独立を掲げる「フィリピン自由主義党」の党首。また、同国の現職第2副大統領でもある。同党は武力による反政府活動を展開する軍隊を保有しており、フィリピン有数の富豪であるルイス家の資金援助のおかげもあってそこそこの規模となっている。しかし、慢性的な兵員不足という問題を抱えており、ルソン島進攻を視野に入れた大規模な作戦の実行は難しい状態だった。

国内へM.I.D.A.S.が移送された頃、反政府軍は大漢中軍の支援を受けてルソン島への北上を開始。しかし、本隊のバタンガス上陸を目前にM.I.D.A.S.が投下され、大部分の兵力を失ってしまった。



ルイスコンツェルン
Louys Concern

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
（EM＝エマ編／AM＝アリサ編）
8 加入条件

ルイス家長女
ファム・ルイス
Pham Louys

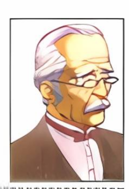


1 17歳
2 155cm／45kg
3 O.C.U.フィリピン
4 —
5 Striker
6 ゼロス
7 AM15〜
8 —

O.C.U.フィリピンにおける屈指の富豪として有名な、ルイス家の１人娘。ルイス家は主力の製鉄や建設業をはじめ、大型小売店やコンビニエンスストアといった小売業も手がけており、中東、アフリカ、オーストラリアといった海外でも事業を展開している。ファムは好奇心のはけ口として、フィリピン自由主義党に入党し、反政府軍の兵士として活動していた。WAPパイロットとしての高い適正は、同軍でも認められている。

ルソン島侵攻作戦にも参加して（アリサ編）多数の戦果を上げたが、M.I.D.A.S.が投下された後の消息は不明で、O.C.U.日本に渡ったとの情報もある。

ルイス家主任執事
ウェルズ・ピトエフ
Wells Pitoef



1 61歳
2 —
3 E.C.イギリス
4 —
5 Assault
6 永零3型
7 —
8 —

O.C.U.フィリピンのルイス家に長年主任執事として仕えている老紳士。ちなみにE.C.イギリスのウェールズ地方にあるカーディフ出身である。元々はルイス家の事務と雑事全般を取り仕切っていたが、ルイス家の１人娘であるファムがフィリピン自由主義党（反政府軍）に参加して以降は彼女の警護を最優先とし、自身もWAPパイロットとしてファムの参加する作戦行動に必ず同行している。

バタンガス湾にM.I.D.A.S.が投下された後、ファムと武村和樹らの一行は、大漢中へ向かうため輸送機で国外脱出を図った。その際に１人残って離陸の援護をした彼の、後の消息は不明である。

バリラー農園
Barilar Farm

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
（EM＝エマ編／AM＝アリサ編）
8 加入条件

畜産実験場主任
リニー・バリラー
Linny Barilar



1 23歳
2 185cm／75kg
3 O.C.U.インドネシア
4 —
5 Assault
6 PAW1バーレイ
7 EM31〜
8 —

O.C.U.インドネシアのスラウェシ島に、350エーカー（141.6万平方メートル：サッカーフィールド約220面ぶん）の農場を所有する一家の長男。一族が「バリラーコンツェルン」と呼ぶ同農場では大規模な畜産業が営まれ、家族がそれぞれ異なる部門を担当している。ちなみにリニーは畜産試験場および実験場主任に加え、父（総帥）が開発したメタンヴァンツァーの営業と販売を担当する。

家族構成は、祖父オーリック、祖母エーメ、父バーデン、母ベネットのほか、ターニャ、スカイナ、ケトレという３姉妹にリニーを加えた８人。なお、O.C.U.フィリピンのルイス家とは親類関係にある。

O.C.U.シンガポール
Republic of Singapore

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
（EM＝エマ編／AM＝アリサ編）
8 加入条件

スペンダー
ユン・ライファ【マネーメイカー】
Yun Reifa [Money Maker]



1 17歳
2 155cm／45kg
3 O.C.U.シンガポール
4 —
5 Assault
6 PAW2ブロウブ
7 EM12-A2〜ほか
8 EM1でカデンザを倒す ほか

O.C.U.シンガポールを拠点に活動しているスペンダーの少女。業界の伝説的存在として知らない者はいない「マネーメイカー」の称号を継いだ２代目で、知名度だけでなく腕も受け継いだとの評判を呼んでいる。ただし、法外な依頼料と、それを得るために業界の仁義に反する事も辞さないやり方から、要注意人物として語られることも決して少なくない。

M.I.D.A.S.がフィリピンへ輸送された際、F.I.A.（連邦情報局）のエージェントであるデニス・ヴァイカートから輸送機の飛行記録を調査する仕事を受け、その後は彼らに同行したとされる（エマ編）が、出国後の足取りは不明である。

連合中央情報局

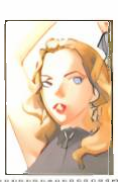
The Central Intelligence
Service of the Union
[C.I.S.U.]

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘(成長)タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
(EM=エマ編／AM=アリサ編)
8 加入条件

C.I.S.U.エージェント

メイヤー・エドワード

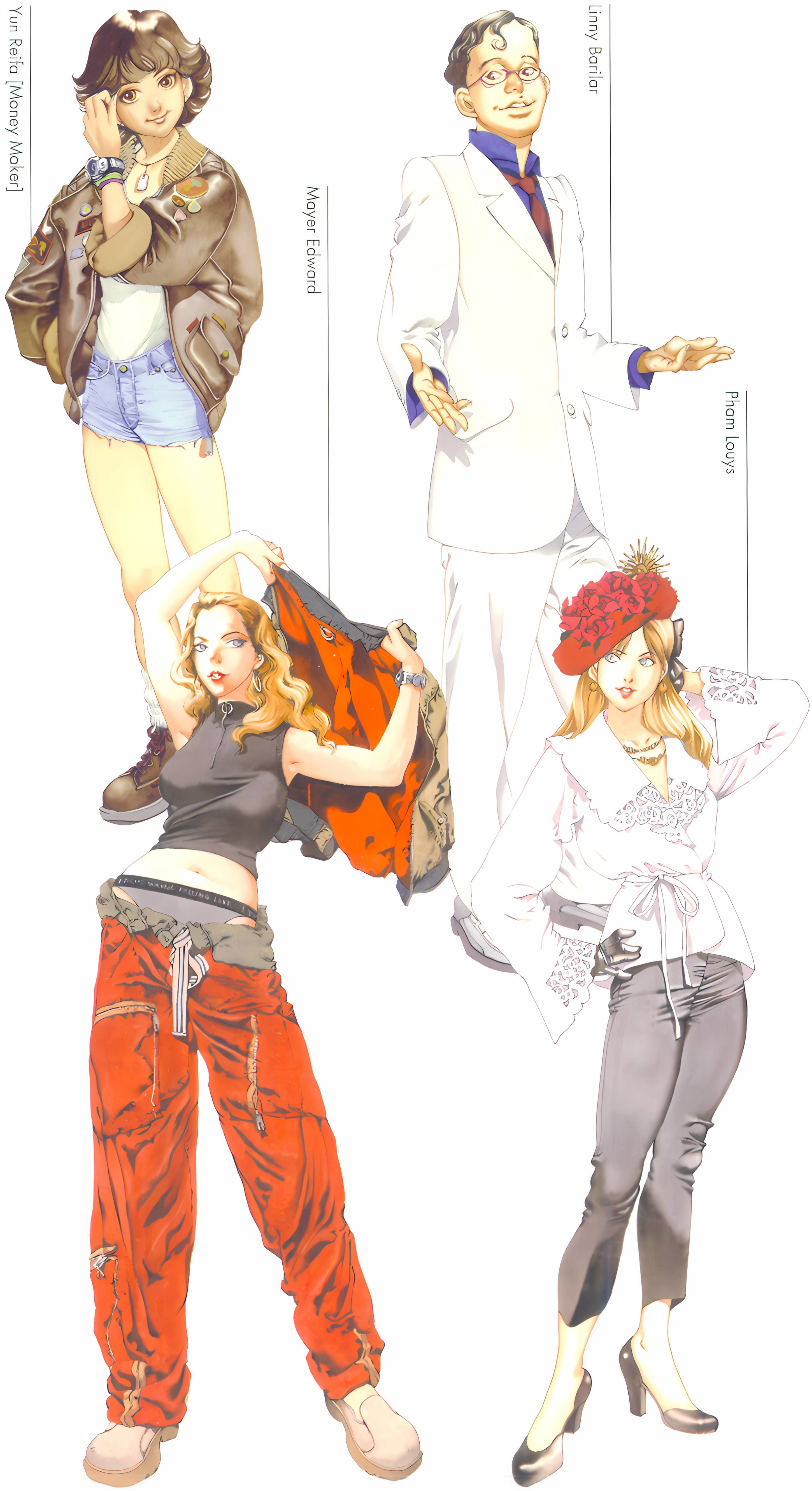
Moyer Edward



1 28歳
2 176cm／65kg
3 O.C.U.オーストラリア
4 —
5 —
6 109式炎陽
7 AM39～
8 —

O.C.U.の安全保障を目的として、内外における諜報活動を行う「C.I.S.U.（連合中央情報局：本部はO.C.U.日本の東京）」。そこに所属する海外エージェント。オーストラリア人と日本人のハーフで、幼少時を母の故郷であるO.C.U.日本で過ごした経験を持っている。

日本国防軍内の一部勢力によるM.I.D.A.S.強奪など、一連の事件を重く見た同局は、彼女を大漢中へ派遣。事件の動向を左右するカギである武村アリサへの接触と、彼女を擁するグループを監視する任務に当たった。その後、クーデターの発生したO.C.U.日本へ再入国し、同グループと共に反クーデター活動に協力している。



U.S.N.軍

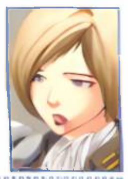
U.S.N. Armed Force

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
（EM＝エマ編／AM＝アリサ編）
8 加入条件

特殊放射線アラスカ研究所所長

エミール・クラムスコイ

Emir Kramskoi



1 22歳
2 168cm／55kg
3 ラーブヌイ共和国
4 U.S.N.軍大佐
5 Missiler
6 ドレーグM2C
7 EM02～
8 —

日本国防軍横須賀基地の事故に始まった一連の事件の原因である、新型兵器M.I.D.A.S.を完成させた、U.S.N.特殊放射線アラスカ研究所の所長を務める物理学者。ラーブヌイ共和国のオルシャ研究所で行われたイマジナリーナンバー計画で生まれた実験体の１人。

研究所から盗まれたM.I.D.A.S.の回収のためにO.C.U.日本へ渡ったF.I.A.（連邦情報局）の特殊部隊に同行し、以降はM.I.D.A.S.の行方を追って各国を転々とした。日本国防軍のクーデターが発生したO.C.U.日本へ再入国した後は、M.I.D.A.S.の力を我が物にしようとしたルカーヴ・ミナエフの計画阻止に尽力した。

U.S.N.陸軍第94機動大隊第3中隊隊長

マーカス・アレン

Marcus Allen



1 43歳
2 185cm／82kg
3 U.S.N.
4 U.S.N.軍大尉
5 Striker
6 グラップルM1
7 EM18～
8 —

第94機動大隊第３中隊長を務めるベテラン兵士。タフなU.S.N.軍人を体現したような人物であるが、家庭人としての適正には少々欠けるようで、妻スーザンと２人の娘とは現在別居状態にある。

新型兵器M.I.D.A.S.の回収任務に当たっていたF.I.A.（連邦情報局）エージェントのチームは、フィリピンでの「パープルヘイズ」の壊滅に続きリーダーを務めたルカーヴの離反により、任務続行が難しい状態に陥った。アレン大尉が率いる部隊は、F.I.A.チームを支援するために台湾エリアへ派遣され、大漠中へ侵入後、彼はF.I.A.の客員隊員として任務を継続した（エマ編）。

連邦情報局

Federal Intelligence Agency
[F.I.A.]

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
（EM＝エマ編／AM＝アリサ編）
8 加入条件

西部・太平洋方面課主任

デニス・ヴァイカート

Dennis Vicarth



1 35歳
2 180cm／75kg
3 U.S.N.
4 西部・太平洋方面課主任
5 Sniper
6 レクソンM4F
7 EM11～
8 —

目的別、管轄別に並立していた旧情報機関の統合によって誕生した、F.I.A.（連邦情報局）のエージェント。大学法学部卒業後にU.S.N.軍に入隊したが、３年で退役し、同年（2001年）F.I.A.に入局。現在は西部・太平洋方面課に所属し、ルカーヴの下で同課の主任を務める。

M.I.D.A.S.奪回の任務を帯びた彼は、パープルヘイズを伴ってO.C.U.日本へ渡った。しかし、横須賀基地の研究施設爆発事故の調査中、M.I.D.A.S.は研究所勤務の科学者共々国外へ移送されてしまう。想定外の事態に見舞われつつも、フィリピンでM.I.D.A.S.が投下された後は、武村アリサの救出を最優先として任務を続行した。

パープルヘイズ

PURPLE HAZE

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
（EM＝エマ編／AM＝アリサ編）
8 加入条件

パープルヘイズ隊長

ジョー・ペイカー

Joe Paker



1 32歳
2 —
3 U.S.N
4 —
5 Striker
6 グラップルM01
7 —
8

F.I.A.直轄の実行部隊、第6847特殊部隊パープルヘイズの隊長を務める。メキシコ州サンルイス（旧ブラジルに存在する同名の都市とは異なる）の生まれで、U.S.N.陸軍に入隊後、F.I.A.内部に直轄の特殊部隊が設立された際の募集に応じ同局へ転属した。故郷の照り付ける太陽のような、明るく屈託のない性格の持ち主で、普段の振る舞いは諜報活動に従事する情報局員のイメージからはおよそかけ離れたものである。

西部・太平洋方面課が担当するM.I.D.A.S.奪回作戦に、チームの主戦闘要員として参加。だが、フィリピンのタール基地での戦闘で部隊は壊滅し、死亡している。

パープルヘイズ副隊長

シンディー・ペザント

Cindy Peasant



1 26歳
2 —
3 U.S.N.
4 —
5 Sniper
6 レクソンM4F
7 —
8 —

F.I.A.直轄の実行部隊パープルヘイズの副隊長を務める女性隊員。マニトバ州南部のドーフィン出身。17歳でU.S.N.軍海兵隊に入隊するが、2年後に退役。その後隊長のベイカーのスカウトによりF.I.A.に入局し、パープルヘイズに配属された。本人にとってはコンプレックスの1つであるが、恵まれた体格と高い身体能力を備えており、柔道は3段の実力で黒帯の所持者である。

西部・太平洋方面課が担当するM.I.D.A.S.奪回作戦に、チームの主戦闘要員として参加。だが、コピーが移送されたフィリピンのタール基地で行われた戦闘で部隊は壊滅し、死亡している。

パープルヘイズ隊員

ガストール・マーザ

Gastor Mersa



1 40歳
2 —
3 U.S.N.
4 —
5 Striker
6 グラップルM01
7 —
8 —

F.I.A.直轄の実行部隊パープルヘイズの隊員。ウィスコンシン州の北西部、ミシガンとの州境に位置する町マリネットの出身。大学の工学部を卒業後にディアブルアビオニクス社に入社したが、10年間の勤務の後に退社し、技術サポートスタッフとしてF.I.A.に入局した。パープルヘイズ転属に際する経緯については不明。書類処理上の手違いとの噂もあるが、本人が配属に異を唱えておらず、確かであるとはいえない。

西部・太平洋方面課が担当するM.I.D.A.S.奪回作戦に、チームの主戦闘要員として参加。だが、フィリピンのタール基地での戦闘で部隊は壊滅し、死亡している。



大漢中人民共和国軍

Da Han Zhong People's Army

- 1 年齢
- 2 身長／体重
- 3 出身
- 4 階級
- 5 戦闘(成長)タイプ
- 6 搭乗WAP
- 7 登場ステージ (EM＝エマ編／AM＝アリサ編)
- 8 加入条件

大漢中軍総司令部長官

キム・ウィウェン

Kim Wiong



- 1 47歳
- 2 —
- 3 大漢中人民共和国
- 4 大漢中軍上将
- 5 —
- 6 —
- 7 —
- 8 —

250万人以上の兵員数を抱え、世界最大の常備軍として知られる、大漢中人民共和国軍の総参謀長（上将）。現国家主席ジエの腰巾着と揶揄されるほどにジエ主席との関係は深く、現在の地位を得たのもそのお陰であるというのが軍内の共通認識である。その関係は古く、一説によれば前国家主席次官の謀殺に関与したとされている。

生存が確認された前国家主席次官の息子ミン・コォワンをリーダーに掲げた華蓮団の大規模進攻作戦により、主要防衛ラインはことごとく崩壊。進攻部隊は一時南京および上海まで至ったが、周辺戦力の上海集中により、辛くも北京進攻阻止に成功した。

大漢中陸軍快速反応部隊隊長

ジュ・リエイン

Jiu Lie Yin



- 1 37歳
- 2 —
- 3 大漢中人民共和国
- 4 —
- 5 —
- 6 —
- 7 —
- 8 —

大漢中人民共和国陸軍の快速反応部隊隊長。また、同部隊の輸送を主目的に建造された移動要塞「哮天雷関」の司令官も兼任する。快速反応部隊は陸軍のエリート兵によって構成される部隊で、存在は極秘扱いとされている。その機動性の高さを活かし、大漢中国内のいかなる場所でも短時間の移動と戦力展開を可能としている。

華蓮団の上海進攻を阻止する重要防衛ラインである武漢周辺の巡回任務に当たっていた哮天雷関だが、華蓮団の襲撃により要塞としての機能を停止（エマ編）。勢いを得た華蓮団は、そのまま武漢を制圧、上海進攻への足掛かりを得ることとなった。

呉龍

Wulomg

- 1 年齢
- 2 身長／体重
- 3 出身
- 4 階級
- 5 戦闘(成長)タイプ
- 6 搭乗WAP
- 7 登場ステージ (EM＝エマ編／AM＝アリサ編)
- 8 加入条件

大漢中人民共和国国家主席

ジエ・ボリアオ【介 博了】

Jie Boliao



- 1 57歳
- 2 —
- 3 大漢中人民共和国
- 4 —
- 5 —
- 6 —
- 7 —
- 8 —

大漢中人民共和国国家主席。諸外国から「時代逆行」と非難されている社会主義政策を推し進め、各地の民主運動を弾圧している。また、かねてから国交があるラーブヌイ共和国との関係を強化し、ラーブヌイ大使と共同でイマジナリーナンバー計画を推進していた。彼の主席就任の経緯には未だにきな臭い噂が絶えず、8年前の国家主席次官ミン氏を乗せた政府専用機の墜落事故に関しても、暗殺であると言われている。

華蓮団の上海進攻による混乱の最中、大使館警護に当たっていたイマジナリーナンバー部隊が反乱を決行。ジエは大使とともに彼らに殺害されている（アリサ編）。

大漢中陸軍情報部エージェント

リュウ・ハイフォン【劉 海峰】

Ryu Hai Hong



- 1 32歳
- 2 175cm／80kg
- 3 大漢中人民共和国
- 4 —
- 5 Sniper
- 6 上帝1型
- 7 AM04～
- 8 —

大漢中軍情報部所属のエージェント。駐大ラーブヌイ大使のバール・ゴルボフスキィ（ラーブヌイ国営科学研究所所長）が推進した、イマジナリーナンバー計画において生み出された「リアルナンバー」と呼ばれる個体。厳選された人材の体外受精で生まれ、誕生後の訓練や教育によって高度な知能と身体能力、バールへの絶対的忠誠心を与えられている。

M.I.D.A.S.奪取任務を帯びてO.C.U.日本に派遣され（アリサ編）、M.I.D.A.S.開発のカギを握る武村アリサの確保に成功したが、バールの死により制御不能となる。以降は武村和輝らに同行し、ルカーヴの計画阻止に協力した。

大漢中陸軍快速反応部隊副隊長

ラン・ショウホア【藍 寿華】

Lan Shou Hua



- 1 34歳
- 2 162cm／63kg
- 3 大漢中人民共和国
- 4 —
- 5 Assault
- 6 鉄騎4型
- 7 AM39～
- 8 —

大漢中人民共和国陸軍の快速反応部隊で副隊長を務める。かつて華蓮団の戦闘に巻き込まれて夫と子供を亡くし、復讐のために軍に入隊した。何事も効率を最優先し淡々と任務を遂行する冷静さを隊長のジュから高く評価されている。ただし、民間人、特に子供の犠牲を出すことを過剰に忌避するため、作戦内容によっては任務から外れることもあった。

大規模進攻を開始した華蓮団に対し、快速反応部隊は哮天雷関を拠点とした迎撃に当たった。彼女は襲撃の最中に、哮天雷関に監禁されていた華蓮団リーダーのミン・コォワンを連れて脱走し、行方不明となっている（アリサ編）。

呉龍隊長

ルドルフ・カイザー

Rudolf Kaiser



- 1 40歳
- 2 188cm／70kg
- 3 —
- 4 —
- 5 —
- 6 グリレゼクス
- 7 —
- 8 —

世界各地の紛争地域で活動する国籍不明の傭兵組織（フォーラムアドレスはE.C.にある）呉龍のリーダーを務める、元E.C.軍少佐。優れた指揮能力と類稀な戦闘センスによって、フルメンバーでも1個分隊規模に過ぎない呉龍のポテンシャルを、1個中隊に匹敵するレベルに高めている。

上海およびその先の北京をも視野に入れた華蓮団の大規模進攻作戦に際し、大漢中軍に雇われて作戦に参加した。大漢中の内戦がひと段落した後は、C.I.S.U.に請われてO.C.U.日本へ渡り、日本国防軍のクーデター阻止に協力したとされている（アリサ編）が、詳細は不明である。

呉龍隊員

ハタリ・カウティリヤ

Hatali Kautilia



1 41歳
2 —
3 —
4 —
5 —
6 ビーネドライ
7 —
8 —

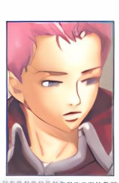
元E.C.軍情報将校という経歴を持つ、傭兵組織呉龍の所属スタッフ。組織の情報部門を担当し、長きに渡る戦場生活で培った豊富な経験と独自の情報網を駆使して、組織の運営および作戦行動を陰で支えている。リーダーのルドルフとはE.C.軍時代からの付き合いであり、2101年のアフリカにおいて、彼と共に組織の活動をスタートさせた。

上海への華蓮団の大規模進攻作戦に際し、大漢中軍に雇われて参戦。その後は、C.I.S.U.の依頼によってO.C.U.日本へ渡り、日本国防軍のクーデター阻止に協力した（アリサ編）。しかし、その際の詳細は不明である。

呉龍副隊長

レベッカ・シドンズ

Rebecca Ciddens



1 29歳
2 —
3 —
4 —
5 —
6 ウィスク
7 —
8 —

傭兵組織呉龍の副隊長を務める所属スタッフ。従軍経験はないものの、柔軟な発想力と人並み外れた勘を持っており、組織の作戦部門を担当している。ことごとく相手の分析と予測を裏切る手腕はまるで魔法のようと評され、クーデター時のアロルデシュにおける活躍から、現地ではいまだに「プリティー・リッチー」の渾名で恐れられている。また、スナイパーとしての腕も超一流である。

華蓮団の大規模進攻に際し、呉龍は大漢中軍側に立って参加した。その後は、C.I.S.U.に請われてO.C.U.日本に渡り、日本国防軍のクーデター阻止に協力している（アリサ編）。





Rudolf Kaiser



Wulong

呉龍隊員

エミリオ・グスリー

Emilio Gusly



1 17歳
2 —
3 —
4 呉龍隊員
5 —
6 ウィスク
7 —
8 —

かつてE.C.軍で兵長に任官した経歴を持つ、傭兵組織呉龍の所属スタッフ。その天才的なWAP操縦センスはE.C.軍時代から知られており、「遺伝子にWAPのOSを書き込まれて生まれてきた」という噂が、彼の戦闘能力を説明できる唯一の表現として語られている。弱冠17歳の彼が、いかにしてそれだけの戦闘技術を獲得したのかを考えると、その表現もあながち冗談とは言い切れない。

華蓮団の大規模進攻に際し、呉龍の一員として大漢中軍に雇い入れられて参戦。その後、O.C.U.日本で日本国防軍のクーデターを阻止する活動に協力していた模様である（アリサ編）。

呉龍隊員

グレゴリ・ヘリゲル

Grogory Helliger



1 33歳
2 —
3 —
4 呉龍隊員
5 —
6 ラオペフィーア
7 —
8 —

元U.S.N.軍兵士（最終階級は上級曹長）の経歴を持つ、傭兵組織呉龍の所属スタッフ。戦闘では常に戦いの先陣を切る、同部隊の突入隊長。最前線の身を切られるような緊張感を何より好み、乱戦の最中でも自分を見失わないタフな精神力と、極限まで鍛え上げられた強靭な肉体を誇る。その激しい戦いぶりは、内戦下のアフリカで「ヴィンデ・ノワール（黒き暴風）」の名を轟かせたほどであった。

華蓮団の大規模進攻に際し、大漢中軍に雇われて作戦に参加した。その後、O.C.U.日本で日本国防軍のクーデター阻止に協力したとされている（アリサ編）が、詳細は不明である。

華蓮団

Noble Lotus

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
（EM＝エマ編／AM＝アリサ編）
8 加入条件

華蓮団福州支部長

チャン・ヨウニン【張 永年】

Chang Yong Nian

1 —
2 —
3 大漢中人民共和国
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



反政府組織華蓮団の福州支部長（海を挟んで台湾島を望む、福建省の省都。南西の廈門にも支部が存在する）。華蓮団の屋台骨を支えている細胞構成員（末端のメンバー）をとりまとめる、各地区マネージャーの長を務めている。人情深く頼りがいのある性格によって団員からの信頼が厚く、支部間の調整役となって、団の円滑な運営に大きく貢献している。

武村アリサを連れ去ったルカーヴ・ミナエフを追うF.I.A.（連邦情報局）エージェントの一行は、大漢中潜入後まず福州支部を訪れた。チャンは団長に連絡を取り、一行を広州本部まで案内した後もしばらく彼らの面倒をみていた。

華蓮団団員

リン・チャオホワ【林 抄華】

Ling Chao Hoa

1 21歳
2 —
3 大漢中人民共和国
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



反政府組織華蓮団の団員。広州の華蓮団本部所属。父親が大漢中軍の制圧部隊長官を務める人物であったため、民衆の弾圧を続ける軍への反感が強い故郷で家族は常に肩身の狭い暮らしを強いられてきた。心労からか母親はすでに他界しており、残された彼女と弟は、父に頼ることなく2人で力を合わせて生き抜いてきた。彼女は父が象徴する軍へ激しい嫌悪を抱き、華蓮団に入ったのである。

2012年11月、華蓮団は陸軍総司令部のある南京へ大規模進軍を開始。同27日には南京の制圧に成功し、さらに上海への進攻に移った。しかし、彼女が進攻部隊に参加したかどうかは不明である。

ラーブヌイ共和国

Republic of Ravnui

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
（EM＝エマ編／AM＝アリサ編）
8 加入条件

華蓮団団長

ホアン・モッグション【黄 漠順】

Hoang Mo Shun

1 48歳
2 —
3 大漢中人民共和国
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



現ジエ政権の打倒を掲げる反政府組織「華蓮団」の団長。北京大学で政治を学び、数年の従軍の後に前国家主席パクの主催する国際戦略研究所に参加。その後、パク政権下で副主席にまで上りつめたが、ジエ政権の誕生によって委員会を追われる。2112年、軍および政財界の旧政権支持層や学生運動家の協力と参加を得て華蓮団を結成し、各支部を拠点とした反政府活動を開始した。

2012年11月、華蓮団は陸軍総司令部のある南京へ向け大規模進軍を開始。同27日には南京の制圧に成功し、さらに上海への進攻に移ったが、大漢中軍の本格的な防衛戦力投入により壊滅している。

華蓮団副団長

ルオ・チェン【羅 陳】

Luo Chen

1 25歳
2 —
3 大漢中人民共和国
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



反政府組織華蓮団の副団長（情報分析および事務業務を担当）。北京大学国際政治学科卒業後、ジエ政権の社会主義政策に反対する民主運動に参加。同窓の大先輩であり、前パク政権の民主政策を支えていたホアンの思想に心酔し、2112年、彼が満を持して結成した華蓮団に迷わず入団した。ホアンが政治手腕と人間的魅力で華蓮団という馬車を牽引する頑健な馬とするなら、彼女は的確な情報を与える御者といったところで、その明晰な頭脳と冷静な判断力で団長を常にサポートしている。

広州の本部勤めのため上海進攻部隊には加わらなかった。同部隊の壊滅以後の動向は不明である。

華蓮団輸送部隊隊長

リン・ウォベン【林 臥奔】

Ling Wuo Ben

1 17歳
2 —
3 大漢中人民共和国
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



反政府組織華蓮団の団員。同じく広州の華蓮団本部に所属するリン・チャオホワの弟で、輸送部隊の隊長を務める。彼の指揮する部隊は、本部から衡陽（湖南省。広州のある広東省の北に隣接する省）へ鉄道で物資を運ぶ途中、広州軍区に配備されている大漢中陸軍の常強軍部隊による襲撃に遭い、非常通信を受けた救援部隊が到着したときにはすでに壊滅していた。部隊に同行した姉チャオホワにより、彼の死亡が確認されている（エマ編）。

彼の存在を心の支えにして戦ってきたチャオホワは、この一件で一時気力を失いかけたが、華蓮団を退団することはなかった。

大漢中駐在ラーブヌイ共和国大使

バール・ゴルボフスキィ

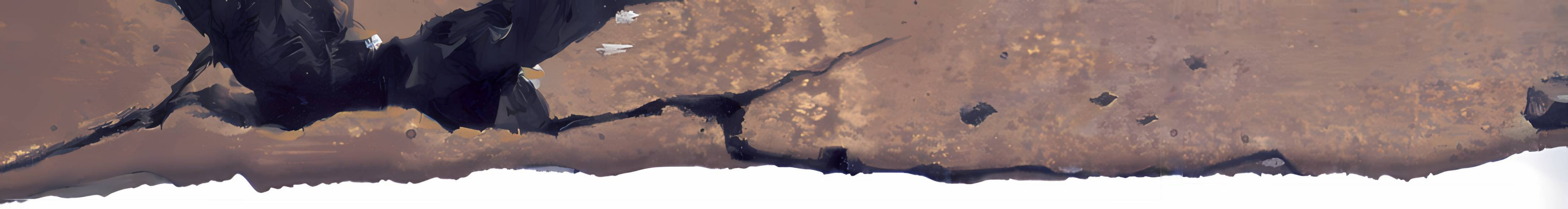
Vol Gorbovsky

1 —
2 —
3 ラーブヌイ共和国
4 駐大ラーブヌイ共和国大使
5 —
6 —
7 —
8 —



大漢中駐在のラーブヌイ共和国大使。元オルシャ国営科学研究所所長で、国家プロジェクトとして推進されていたイマジナリーナンバー計画の責任者を務めていたが、2110年、研究失敗の責任を取り辞任。翌年、駐在大使として大漢中へ派遣された。赴任後は、ジエ国家主席との間に築いた密約関係を利用し、現地での研究および大漢中国内にある完成済みサンプルの私物化を推し進めた。

大漢中軍と華蓮団による内戦の最中、M.I.D.A.S.奪取の任を与えていたルカーヴによって武村アリサの確保に成功。しかし、すでに思考制御から解放されていたルカーヴによって殺害された。



イマジナリーナンバー

Imaginary Numbers

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
（EM＝エマ編／AM＝アリサ編）
8 加入条件

F.I.A.西部・太平洋方面課課長

ルカーヴ・ミナエフ

Lukav Minaev



1 28歳
2 185cm／78kg
3 ラーブヌイ共和国
4 —
5 —
6 究黒0型、香魚2型
7 —
8 —

U.S.N.の情報機関F.I.A.の、西部・太平洋方面課長を務めるイマジナリーナンバー。研究所に残る記録では、2084年に誕生したイマジナリーナンバー第１号で、現存する個体中最高の性能とされる（氏名：ピエールヴィ・Z・ヴィェーシィ。コード：TAX001）。その後、スパイとしてU.S.N.に潜入し、2104年にはF.I.A.に入局。数々の実績を上げ現在の地位を得た。

M.I.D.A.S.製造のカギである武村アリサの確保に成功し、バールを殺害した後は、自身の野望実現へ向け行動を開始。沖縄海洋都市に隠匿されていたオリジナルM.I.D.A.S.の奪取に向かったが、武村和輝らの妨害に遭い死亡している。

脱走者（上海研究所）

イヴァン・ラーザレフ

Ivan Lorzalev



1 —
2 —
3 ラーブヌイ共和国
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —

完全無欠の精神と肉体を兼ね備えたイマジナリーナンバーが潜在的に抱える、「短命」「先天的精神障害の高発生率」などのリスク。それが無視されたまま進められる計画に疑問を抱き、2112年9月に上海研究所を脱走したサンプル。華蓮団に保護を求めた際に、研究所から持ち出したバールの署名入りの研究資料を提供。これによって、華蓮団と当時彼らと合流していたF.I.A.一行は計画の全容を把握することになった。

その後、彼を保護した福建省厦門の華蓮団支部を、処分命令を受けたイマジナリーナンバー部隊が襲撃、その際の交戦によって死亡している。

脱走者（オルシャ研究所）

アリシアーナ・クラムスコイ

Aliciona Kramskoi



1 19歳
2 160cm／49kg
3 ラーブヌイ共和国
4 —
5 Missiler
6 メレデインM1
7 AM02〜
8 —

2093年オルシャ研究所製。誕生後9年間、同研究所に勤務していた物理学者のクラムスコイ夫妻の下で養育を受けた。イマジナリーナンバー計画への疑問、そして何よりアリシアーナの今後を案じた夫妻は、かねてより親交のあった日防軍大佐の武村伊佐夫の協力により、彼女をO.C.U.日本へ亡命させることに成功した。

O.C.U.日本に渡ったアリシアーナは武村伊佐夫の養女として迎えられ、武村アリサとして第２の人生を歩み始めた。研究所での記憶は希薄で、亡き両親と暮らした故郷という程度の認識しかないが、イマジナリーナンバーとしての優秀な頭脳は今も健在である。

O.C.U.陸防軍技術研究所所属

セロフ・ウォーレン

Solov Warren



1 —
2 —
3 ラーブヌイ共和国
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —

2084年オルシャ研究所製。2112年４月に同研究所を脱走し、O.C.U.へ亡命。経緯は不明だが、O.C.U.陸防軍技術研究所で第１特兵開発部第２部長のポストを得、WAPその他特殊兵器の開発を担当している。工学系の各種博士号を持つ飛び抜けた天才であるが、軽度の精神障害の症状があり、定期的な医療処置を必要とする。このせいで「失敗作」の烙印を押されたことを非常に恨んでおり、「最強の兵器」を作り出して自らの優秀さを証明することを目指している。

M.I.D.A.S.を追うF.I.A.一行と接触した際に、新型兵器で交戦したが、結局優秀さを証明することはできなかった。

調査任務中行方不明となった個体

アンソニー・パーキンス

Anthony Perkins

NO DATA

1 —
2 —
3 ラーブヌイ共和国
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —

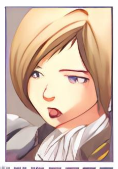
2111年3月、U.S.N.での調査任務中に行方不明となったサンプル。潜入後に精神障害が顕在化したと思われ、その後「ヴァージニア連続殺人事件」の容疑者としてFBIに逮捕された。同局の公式発表によると、判明しているだけでも17件の殺人事件に関与しており、その被害者数は25人（うち２人は行方不明）にのぼる。逮捕時は重度の精神薄弱状態だったが、後の取調べでは13の言語を組み合わせた言葉で、17件の犯行を事細かに供述したと言われている。

なお、各マスコミはこの事件を大々的に報道。有名な映画にちなんで容疑者に「ノーマン・ヘイツ」の俗称を与えている。

脱走者（オルシャ研究所）

エミール・クラムスコイ

Emir Kramskoi



1 22歳
2 160cm／55kg
3 ラーブヌイ共和国
4 —
5 Missiler
6 ドレーグM2C
7 EM02〜
8 —

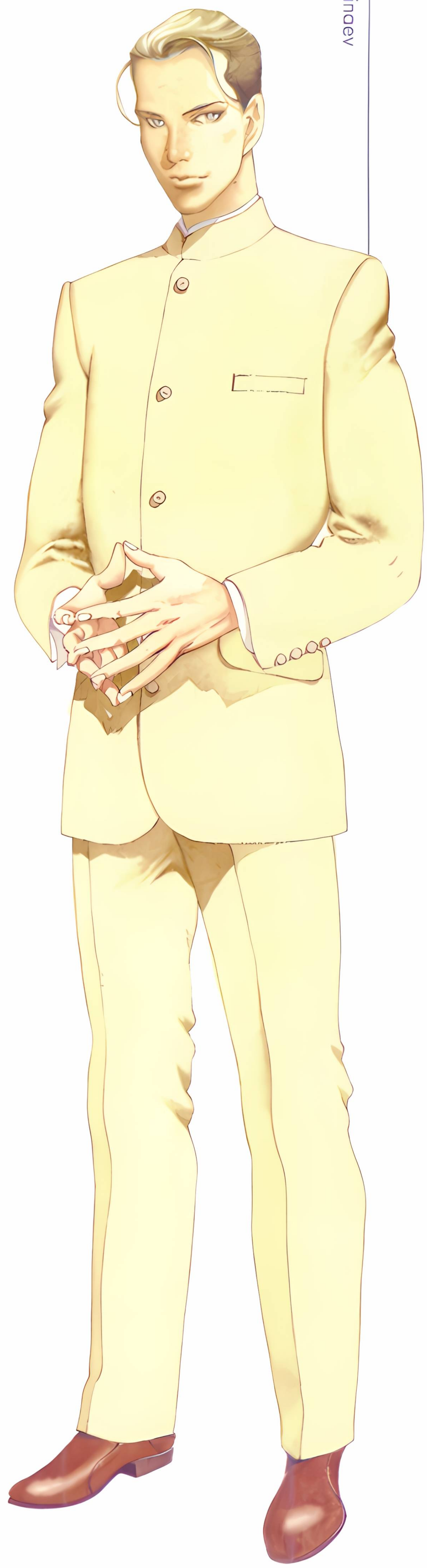
2090年オルシャ研究所製。誕生後12年間、同研究所に勤務していた物理学者のクラムスコイ夫妻の下で養育を受けた。彼女とその妹であるアリシアーナの今後を案じた夫妻は、２人を亡命させることを決意する。アリシアーナを一足先にO.C.U.日本へ亡命させた後、夫妻はエミールを連れて国外脱出を図った。しかし、バールの差し向けた追っ手により殺害されてしまい、残されたエミールだけが単身U.S.N.へ亡命したのである。その後15歳で物理学博士号を取得し、亡命に協力してくれたサウスダコタ放射線研究所に入所。18歳で後にM.I.D.A.S.に利用される全原子核線の応用理論を完成させた。

その他

Others

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
（EM＝エマ編／AM＝アリサ編）
8 加入条件

Lukav Minaev



Lee Jang Mai



元大漢中軍快速反応部隊隊員

リィ・ジャンメイ【李 占梅】

Lee Jang Mai



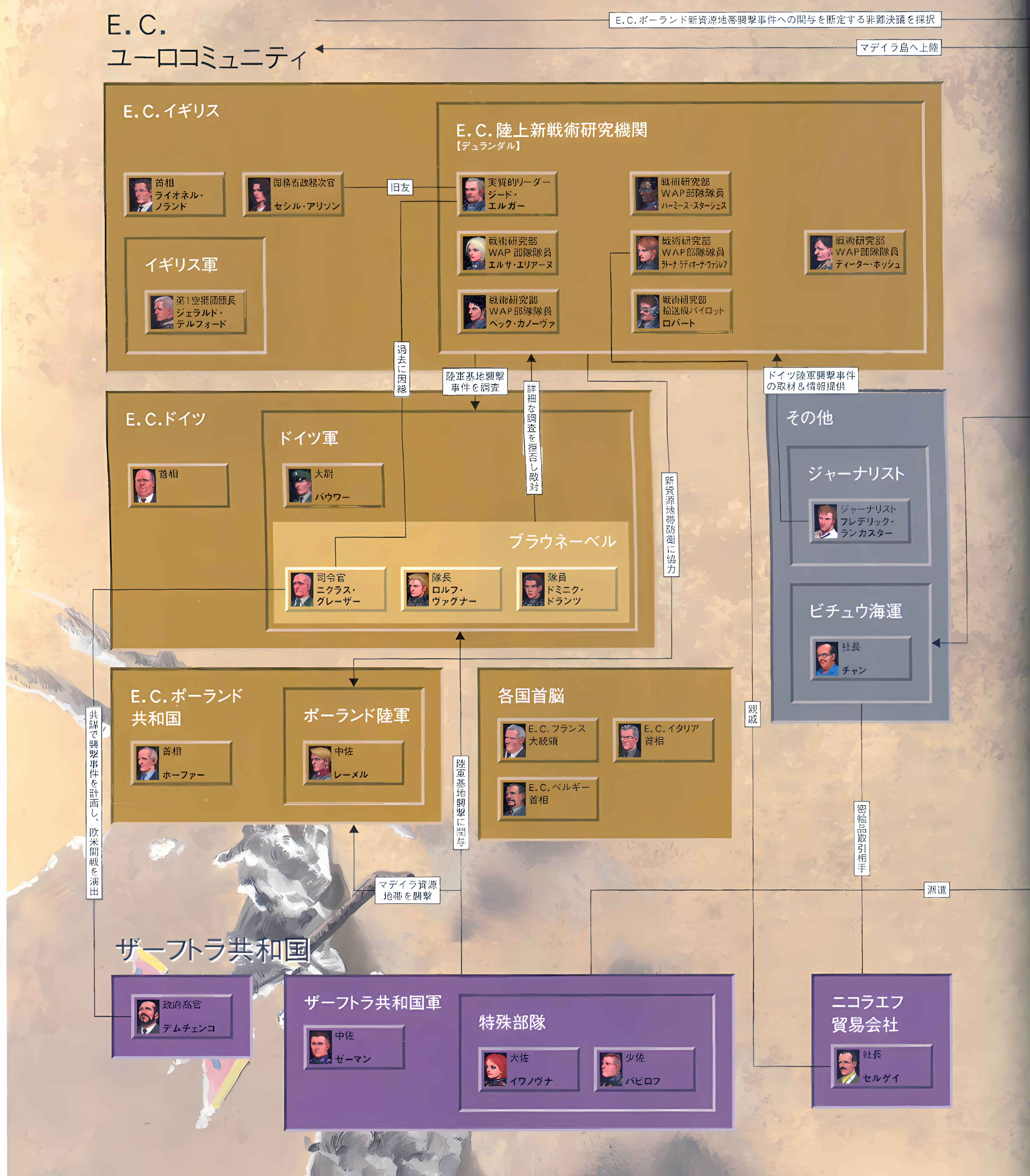
1 43歳
2 170cm／83kg
3 大漢中人民共和国
4 —
5 Assault
6 ゲイティ
7 EM26～
8 EM13のルート選択で「正面」を選ぶ

元大漢中軍の快速反応部隊隊員。現在は単身全国を回り、ジエ政権の圧制と民主化弾圧に苦しむ人々を助けるために活動している。本人の告白によれば、前国家主席次官ミン・ホアンジュの謀殺計画における実行部隊の1人であったという。またそれ以降も、ジエ国家主席の指令により、さまざまな秘密工作に従事し、民主運動の武力鎮圧などを日常的にこなしてきた。しかし数年前、華蓮団狩りで故郷の村へ派遣された際に、誤って自分の妻と子をその手で殺してしまったのである。

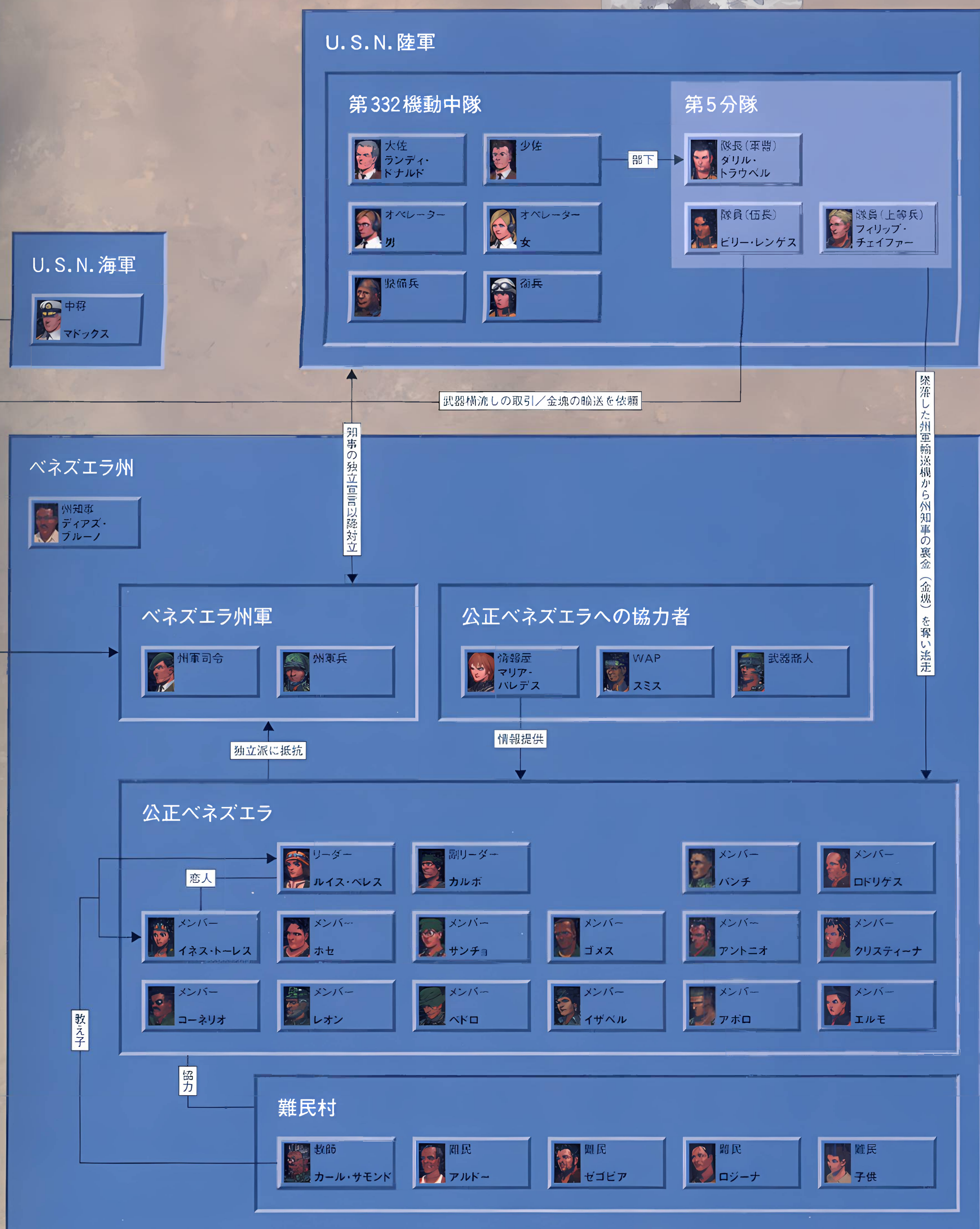
桂林の華蓮団支部で武村和輝らに説得され、上海進攻作戦に参加。その後も行動を共にした。

4th Character Correlation Chart

2096年、E.C.ではドイツ＆ザーフトラ軍共謀による一連の襲撃事件、U.S.N.ではベネズエラ州の独立紛争が発生。
ここでは、それらに関与した組織、人物の関係をまとめている。



U.S.N.
ニューコンチネント合衆国



Leading Figures

ドイツ軍基地の襲撃から始まったE.C.各地の事件と、U.S.N.ベネズエラ州の独立紛争。2つは別々に進行しながらある思惑でつながっていた。本項では、それぞれに関与した主要人物について解説している。

デュランダル

Durandal

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

デュランダル戦略研究部リーダー

ジード・エルガー

Zeed Elgar

1 45歳
2 180cm／87kg
3 E.C.イギリス
4 —
5 Missiler
6 Squire
7 S01～
8 —



24年間在籍したイギリス軍を退役し、デュランダルの設立事業に携わった人物。デュランダルの戦略研究部に所属する部隊の指揮はもちろんのこと、その経験と経歴から、発足間もない組織の実質的なリーダーを務めている。転職の理由について本人は語らないが、10年程前、ベルリンの軍事施設を反戦団体が武装占拠した事件で、当時対テロ部隊を率いていた彼は部下を失っており、それが長年心のしこりとして残っているのかもしれない。また、この事件にはグレーザー率いるドイツ陸軍部隊と共同で対応しており、2人の確執もここから始まっているようだ。

何にせよ、WAPの運用戦術をはじめとした「研究」目的の機関ということで、部下を危険に晒す確率は抑えられるはずであった。しかし、ドイツ軍基地襲撃事件の調査をきっかけに、彼の部隊は皮肉にもかつての特殊部隊と変わらぬ、むしろ更に危険な任務を背負うことになったのである。

Personal History

年	月日	出来事
2051	—	誕生
2071	—	イギリス軍入隊
2084	—	対テロ特殊部隊隊長に就任
—	—	ベルリン市における軍事施設占拠事件で部下を失う
2094	—	各国軍の新戦術研究組織の設立を求める動きが活発化
2095	—	デュランダル設立準備が本格的にスタート
2096	—	イギリス軍を退役
	—	デュランダル設立
	—	ドイツ軍基地襲撃事件
	—	E.C.ポーランドの資源地帯襲撃事件
	—	活動停止処分
	—	ドイツ－ザーフトラ共和国間の資源密輸疑惑を独自調査
	—	マデイラ島へのU.S.N.艦隊接近によりE.C.とU.S.N.の間に緊張が高まる
	—	ザーフトラ資源ターミナル制圧。資源密輸に絡む謀略の証拠入手に成功
	—	E.C.議会場爆撃計画が発覚。イギリス軍との合同作戦で爆撃部隊を排除

デュランダル戦略研究部研究部隊隊員

エルザ・エリアーヌ

Elsa Eliane

1 22歳
2 168cm／52kg
3 E.C.フランス
4 —
5 Assault
6 Vorsnau
7 S01～
8 —



戦術研究部の新入隊員。元フランス陸軍曹長。家族全員が軍属という一家の影響もあって、彼女もフランス軍へ入隊し、1年後には難関といわれるWAPパイロットへの転向を達成。士官学校出ではない彼女の能力を高く買っていた上官の強い薦めと、将来の士官昇進へ向けたキャリアアップのためにデュランダルへの転属を決めた。それというのも、フランス軍はWAP配備台数や運用研究において世界的に後れを取っているE.C.の中でも、特に貧弱な環境にあり、満足な経験を得ることが難しかったのである。それは、フランス軍でWAP部隊に所属していた2年間、そしてそれ以前の期間を合わせても、彼女の実戦経験が「ゼロ」という事実を聞けば、納得できる話だろう。

デュランダル入隊後は、ジードの率いる部隊に配属（コールサイン：アロー6）。ドイツ軍基地襲撃事件を皮切りに、数々の実戦を経験することとなった。

Personal History

年	月日	出来事
2074	—	誕生
2092	—	フランス軍入隊
2094	—	WAP部隊編入試験に合格
	—	各国軍の新戦術研究組織の設立を求める動きが活発化
2096	—	デュランダル設立
	—	デュランダル戦術研究部へ転属
	—	ドイツ軍基地襲撃事件
	—	E.C.ポーランドの資源地帯襲撃事件
	—	活動停止処分
	—	ドイツ－ザーフトラ共和国間の資源密輸疑惑を独自調査
	—	マデイラ島へのU.S.N.艦隊接近によりE.C.とU.S.N.の間に緊張が高まる
	—	ザーフトラ資源ターミナル制圧。資源密輸に絡む謀略の証拠入手に成功
	—	—

デュランダル戦略研究部情報分析担当

ハーミーズ・スタージェス

Hermes Sturges

1 20歳
2 170cm／65kg
3 U.S.N.
4 —
5 Mechanic
6 Charon
7 S02～
8 —



デュランダルの作戦に関連する情報分析を担当。コンピュータのハードおよびソフトウェアに関して桁外れの知識と技術を持っており、同部署の情報処理システムは彼の設計を基に構築されている。また、従軍経験はないもののWAP操縦資格の取得および訓練は終了済みで、メカニックとして作戦行動に参加することもある（コールサイン：ファーザー2）。ずば抜けた頭脳により17歳で大学を卒業した後、民間企業に就職して破格の待遇で好きな研究を続けていたが、2095年にU.S.N.から渡英した。そのへんの詳しい事情は不明だが、U.S.N.政府官僚である父との不仲が原因という噂もある。その後、E.C.イギリスでデュランダルのスカウトを受け、現在に至っている。

ドイツ軍基地襲撃事件以降のデュランダルの活動では、得意とするハッキング技術を駆使して諜報活動にも従事し、ドイツ軍とザーフトラ軍の陰謀を究明するに至る活躍をしている。

Personal History

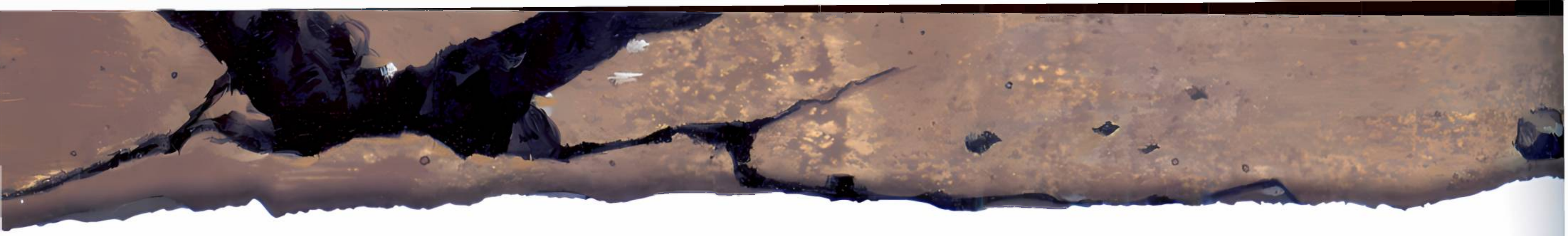
年	月日	出来事
2076	—	誕生
2093	—	大学卒業
	—	民間企業へ就職
2095	—	E.C.イギリスへ渡航
	—	スカウトを受け、デュランダル設立準備に参加
2096	—	デュランダル設立
	—	ドイツ軍基地襲撃事件
	—	E.C.ポーランドの資源地帯襲撃事件
	—	活動停止処分
	—	ドイツ－ザーフトラ共和国間の資源密輸疑惑を独自調査
	—	マデイラ島へのU.S.N.艦隊接近によりE.C.とU.S.N.の間に緊張が高まる
	—	ザーフトラ資源ターミナル制圧。資源密輸に絡む謀略の証拠入手に成功
	—	E.C.議会場爆撃計画が発覚。イギリス軍との合同作戦で爆撃部隊を排除
—	—	—



Hermes Sturges

Elsa Eliane

Hermes Sturges



デュランダル戦術研究部研究部隊員

ラトーナ・ラディオーナ・ヴァシレフ

Latona Radiona Vasilev

1. 28歳
2. 173cm／60kg
3. ザーフトラ共和国
4. —
5. Jammer
6. Koroleva
7. S05〜
8. —



元ザーフトラ軍中尉という、少々特殊な経歴を持ったデュランダル隊員（コールサインはアロー2）。彼女は、WAP運用戦術の充実を目的として、その後の開発技術のフィードバックを条件に、ザーフトラ軍からデュランダル設立準備段階に派遣されたパイロットの1人だった。しかし、ザーフトラ共和国では、サカタインダストリィ事件の余波による首相の辞任や軍内の粛清人事などが相次ぎ、結局派遣されたパイロットは全員帰国を余儀なくされた。彼女はそんな祖国の醜い実態に失望して軍を退役し、デュランダルへの残留を希望したのである。

デュランダルの本格稼動後は、E.C.ポーランド陸軍と共同で行った資源地帯での防衛作戦をはじめ、隊のジャマーとして大きく貢献。ドイツ—ザーフトラ共和国間の資源密輸に関する調査中にザーフトラ共和国内で隊が孤立した際には、彼女の親類を頼ることで辛くも国外脱出に成功したとされている。

Personal History

年	月日	出来事
2068	—	誕生
2088	—	ザーフトラ陸軍士官学校卒業
	—	ザーフトラ陸軍入隊
2091	—	国境警備隊に配属
2094	—	各国軍の新戦術研究組織の設立を求める動きが活発化
2095	—	研究部隊要員としてデュランダル設立準備に参加
	—	ザーフトラ陸軍を退役
2096	—	デュランダル設立
	—	E.C.ポーランドの資源地帯襲撃事件
	—	活動停止処分
	—	ドイツ—ザーフトラ共和国間の資源密輸疑惑を独自調査
	—	マデイラ島へのU.S.N.艦隊接近によりE.C.とU.S.N.の間に緊張が高まる
	—	ザーフトラ資源ターミナル制圧。資源密輸に絡む謀略の証拠入手に成功
	—	E.C.議会爆撃計画が発覚。イギリス軍との合同作戦で爆撃部隊を排除
—	—	—

デュランダル戦術研究部研究部隊員

ディーター・ボッシュ

Dieter Bosch

1. 34歳
2. 175cm／76kg
3. E.C.ドイツ
4. —
5. Recon
6. Nachtauge
7. S07〜
8. —



元ドイツ軍中尉。陸軍士官学校時代から、その作戦立案能力の高さについては定評があり、優秀な参謀として、上官の間では将来を嘱望する声も多かった。しかし、軍内派閥の権力争いに辟易した彼は、終始昇進への無関心さを貫き通した。彼の飄々とした態度は、生来の性格に加えて、そういった経験によって培われたものだろう。その後、デュランダル設立を機にドイツ軍を退役し、デュランダルに採用された。デュランダルでは、作戦立案以外にも偵察任務用に開発された機体で戦闘にも参加した（コールサイン：アロー3）。また、航空機操縦の心得があり、緊急時には輸送機の操縦もこなしている。

ドイツ軍の特殊部隊ブラウネーヘルのヴァグナー少佐とは陸軍士官学校の同期生。同軍基地襲撃事件以降彼らとの敵対関係が明確になっていく中で、ヴァグナーの手口を熟知しているボッシュは、デュランダルにとって貴重な存在であったといえるだろう。

Personal History

年	月日	出来事
2062	—	誕生
2080	—	ドイツ陸軍士官学校卒業
	—	ドイツ軍入隊
2094	—	各国軍の新戦術研究組織の設立を求める動きが活発化
2095	—	ドイツ軍を退役
2096	—	デュランダル設立
	—	デュランダルへ入隊
	—	派遣任務でアイスランドへ出張
	—	E.C.ポーランドの資源地帯襲撃事件。ブラウネーヘル基地で交戦中の本隊に合流
	—	活動停止処分
	—	ドイツ—ザーフトラ共和国間の資源密輸疑惑を独自調査
	—	マデイラ島へのU.S.N.艦隊接近によりE.C.とU.S.N.の間に緊張が高まる
	—	ザーフトラ資源ターミナル制圧。資源密輸に絡む謀略の証拠入手に成功
	—	E.C.議会爆撃計画が発覚。イギリス軍との合同作戦で爆撃部隊を排除
—	—	—

デュランダル戦術研究部研究部隊員

ベック・カノーヴァ

Beck Canova

1. 30歳
2. 178cm／79kg
3. E.C.イタリア
4. —
5. Coms
6. Produzza
7. S18〜
8. —



多様な才能の持ち主が顔を揃えるデュランダルにあっても、一際異色の元プロサッカー選手という経歴を持つデュランダル隊員。試合中の怪我で現役を引退した後、大学で人間工学と生理学の学位を取得し、医療研究部のサポートスタッフとしてデュランダルに採用された。その後、WAP操縦資格のライセンス取得と訓練を経て、戦術研究部に志願転属している。普段は性格の陽気さばかりが目立つが、なかなかの苦労人であるといえるだろう。また、実戦での新兵装と、戦術のテストを活動要綱とする同部隊への転属を短期間で達成していることから、WAP操縦技術にも非凡なセンスを持っているであろうことは想像に難くない。

ドイツ軍基地襲撃事件以降活発になったデュランダルの作戦行動には、ザーフトラ共和国への潜入捜査からの帰還後に参加。完成間もない新型機のテストも兼ねる、後方支援要員として活躍している（コールサイン：アロー4）。

Personal History

年	月日	出来事
2066	—	誕生
2084	—	プロサッカー選手としてデビュー
2091	—	引退
2092	—	大学入学
2094	—	各国軍の新戦術研究組織の設立を求める動きが活発化
2096	—	大学卒業
	—	デュランダル設立
	—	デュランダルへ入隊。戦術研究部へ志願転属
	—	通信バックパックと新型機のテストを担当
	—	ザーフトラ資源ターミナル制圧。資源密輸に絡む謀略の証拠入手に成功
	—	E.C.議会爆撃計画が発覚。イギリス軍との合同作戦で爆撃部隊を排除
		—

デュランダル輸送機パイロット

ロバート

Robert

1. —
2. —
3. E.C.イギリス
4. —
5. —
6. —
7. —
8. —



元イギリス空軍所属の輸送機パイロット。デュランダルに4機配備されているVTOL型短距離ジェット輸送機（ED1-Arbitrator）の操縦を担当し、部隊の迅速な展開と撤収に貢献している。破格の待遇に魅力を感じてデュランダルへの転職に踏み切ったらしいが、空軍時代より飛行スケジュールと飛行コースの危険度が共に苛酷な環境になっているはずで、果たして彼の選択は正しかったのか、少々疑問の余地がある。

ドイツ軍基地の一件以降、実戦続きとなったジード率いる部隊の専属扱いとなり、危険な空域で幾度も離れ業のようなフライトをこなしている。

イギリス軍

British Armed Force

1. 年齢
2. 身長／体重
3. 出身
4. 階級
5. 戦闘(成長)タイプ
6. 搭乗WAP
7. 登場ステージ
8. 加入条件



イギリス陸軍第一空挺団団長

ジェラルド・テルフォード

Gerald Telford

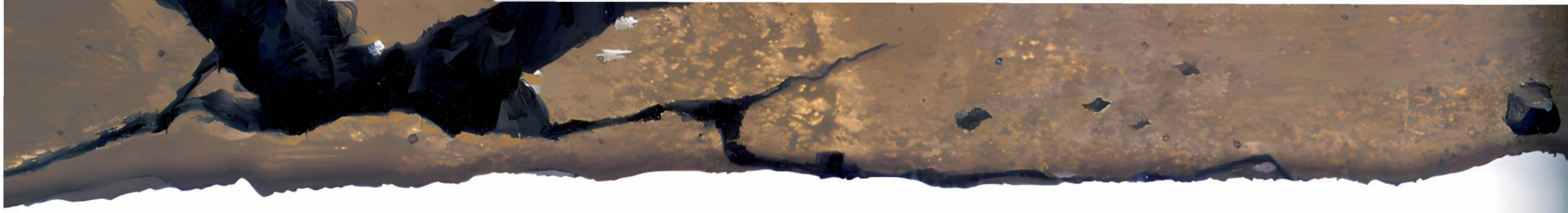
1. —
2. —
3. E.C.イギリス
4. イギリス陸軍大佐
5. —
6. —
7. —
8. —



イギリス陸軍大佐。ジードとは彼がイギリス軍に在籍していた時代からの長い付き合いである。

ドイツ—ザーフトラ共和国間の資源密輸の確たる証拠を押さえるため、ザーフトラ共和国国境付近の資源ターミナルを制圧する作戦が実行されることが決定。国境防衛の要衝である長城要塞攻略も含むこの作戦に、彼が率いる第1空挺団は3個中隊を投入。デュランダルと共同で作戦に当たった。

また、資源ターミナルの制圧が完了した後も、ブラウネーベルとザーフトラ軍が画策したE.C.議会場襲撃の阻止に向かうデュランダルに同行。議会場付近の市街戦で襲撃部隊の排除に成功した。



E.C.イギリス

The United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘(成長)タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

E.C.イギリス首相

ライオネル・ノランド

Lionel Noland



1 —
2 —
3 E.C イギリス
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —

E.C.イギリス首相。清廉な人柄と強いリーダーシップで若年層を中心に大きな支持を受けているが、理想主義に因った融通の利かなさが古参の政治家から不興を買うことも少なくない。

E.C.ドイツとザーフトラ共和国両軍部共謀による自作自演のドイツ軍基地襲撃事件を端緒として、次第に対U.S.N.ムードが代表会議の場でも高まる中、その流れを押さえようと孤軍奮闘した。しかし、デュランダルによる調査活動は、ドイツ軍の周到な工作により空振りに終わり、代表会議の流れを変えるのは、ザーフトラ資源ターミナルを制圧して密輸の証拠を得るまで待たなければならなかった。

E.C.イギリス国務省政務次官

セシル・アリソン

Cecil Allison



1 —
2
3 E.C.イギリス
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —

E.C.イギリスの国務省政務次官。その業務内容から外交、国防に広く通じており、各国官僚との太いパイプによる影響力も大きい。そのため、ノランド首相から全幅の信頼を得ており、彼の懐刀として代表会議など重要な場には必ず列席している。辣腕ぶりから次期首相候補に推す声も多いが、今の所本人に全くその気はないらしい。

デュランダルのジードとは旧知の仲で、彼がかつて部下を失ったベルリンでのテロ事件を担当したのが、当時国務省の課長を務めていた彼女であった。そこで共に苦汁をなめた経験が、彼女がデュランダルに肩入れする大きな理由となっているのである。

ブラウネーベル

BLAUER NEBEL

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘(成長)タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

ブラウネーベル隊長

ロルフ・ヴァグナー

Rolf Wagner



1 26歳
2 180cm／74kg
3 ザーフトラ共和国
4 ドイツ陸軍少佐
5 —
6 ゲバルトノイン（アハト）
7 —
8 —

ドイツ陸軍の対テロリスト特殊部隊、ブラウネーベルの隊長を務める陸軍少佐。若くして得た重責が証明するように、いかなる状況下でも冷静さを失うことなく的確な判断と指示を行うことのできる高い指揮能力を持ち、何より任務の達成率の高さ、およびその確実かつ効率的な任務遂行の手際が周囲から非常に高く評価されている。

その重用ぶりで軍内でも目立つ存在だが、彼のプライベートを知る者は少ない。これは、士官学校の同期であるボッシュの記憶と資料の齟齬から一部判明するが、彼の正体が、ロルフ・ヴァグナーなる士官候補生とすり替わったザーフトラ共和国のスパイだからである。本国の記録では死亡扱いで、本名も不明である。彼はその役目を見事に果たし、実権を握ったブラウネーベルを利用してドイツ軍基地襲撃などの一連の計画を決行した。これらは全てザーフトラの資源輸出の利権を奪回、確保することが目的だったのである。

Personal History

年	月日	出来事
2068	—	誕生
2081	—	スモレンスク国立福祉センターに入所
2084	—	ザーフトラ軍少年予備隊に入隊
2085	—	ザーフトラ軍入隊。訓練中の事故で死亡（記録）
2088	—	ドイツ陸軍士官学校卒業
2090	—	ブラウネーベル隊長に就任
2096	—	デュランダル設立
	—	ドイツ軍基地襲撃事件
	—	E.C.ポーランドの資源地帯襲撃事件。ブラウネーベル基地でデュランダルと交戦
	—	イベリアメガフロート基地に派遣。U.S.N.艦隊への敵対を演出
	—	ザーフトラ資源ターミナル防衛失敗。資源密輸の事実が露見
	—	E.C.議会場襲撃を計画。議会場付近の交戦で死亡
	—	

ポーランド陸軍

Polish Ground Armed Forces

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘(成長)タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件



ブラウネーベル司令官

ニクラス・グレーザー

Niklas Glaeser



1 50歳
2 175cm／75kg
3 E.C.ドイツ
4 ドイツ陸軍准将
5 —
6 スヴィネーツ
7 —
8 —

ブラウネーベルの司令官を務めるドイツ陸軍准将。士官学校出ではなく、一兵卒からの叩き上げで現在の地位まで上り詰めた筋金入りのドイツ軍人。妥協を良しとしない非常に厳格な気質で、現在のE.C.の防衛体制への不満や、防衛意識が欠如し政治力確保に拘泥する軍官僚や政治家に対する強い憤りを常に感じていた。

一連の計画を持ちかけてきたヴァグナーの真意を当初から知っていたかどうか判らないが、彼が望む防衛体制へ向けた改革に計画を利用できると考えたのだろう。デュランダルの介入で計画は頓挫したが、結果的に各国の意識に一石を投じたのは確かである。

ブラウネーベル副隊長

ドミニク・ドランツ

Dominik Dranz



1 —
2 —
3 E.C.ドイツ
4 ドイツ陸軍大尉
5 —
6 イーゲルアインスH
7 —
8 —

ブラウネーベルの副隊長を務めるドイツ陸軍大尉。隊長のロルフ・ヴァグナーと同様、本来のドランツとすり替わって同部隊に潜入したザーフトラ共和国のスパイと思われる。故郷への想いを捨てスパイとしての使命を全うするヴァグナーのストイックな生き様に心酔しており、彼の右腕として役立つことこそが自分の存在意義であると信じている。

ドイツ軍基地襲撃事件以降、一連の作戦行動の全てに参加しブラウネーベルに貢献した。しかし、E.C.対U.S.N.の開戦演出を目論んだイベリアメガフロート基地破壊工作任務において、デュランダルと交戦して死亡している。

ポーランド陸軍中佐

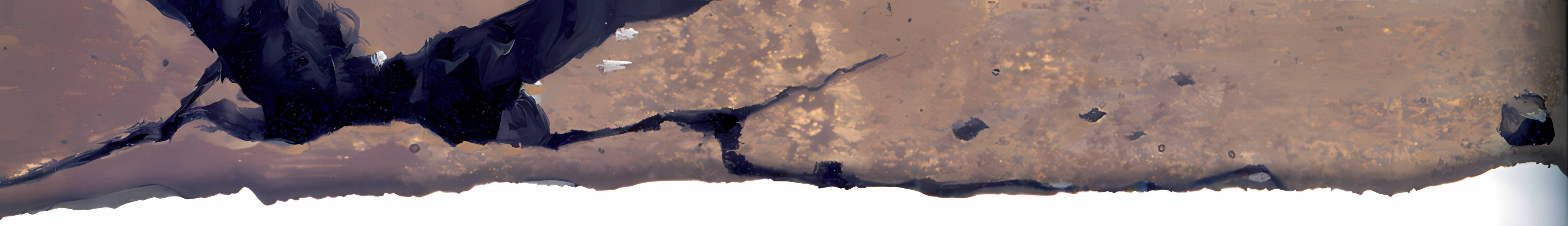
レーメル

Rehmer



1 —
2 —
3 E.C.ポーランド
4 ポーランド陸軍中佐
5 —
6 —
7 —
8 —

E.C.ポーランド陸軍中佐。ドイツ軍基地襲撃事件によってドイツ国内における作戦行動を容易にし、さらに事件の疑惑の目をU.S.N.に向けることに成功したブラウネーベルとザーフトラ軍が、次の襲撃目標としたE.C.ポーランドの資源地帯の警備を指揮した。ドイツ軍が提出した調査報告によるU.S.N.犯行説が暫定的公式見解とされるムードの中、デュランダルが出した仮説に唯一耳を傾け、資源地帯警備への協力を惜しまなかった。しかし、ザーフトラ軍部隊はプラントの第3拠点に戦力を集中し、大出力のロケットバックパックを装備したWAPによる急襲を敢行。彼の部隊は壊滅してしまった。



ニコラエフ貿易会社

Nikolaev Merchant House

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘(成長)タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

ニコラエフ貿易会社社長

セルゲイ・ヨセフレヴ・アルセノフ

Sergei Josevlev Arsenov



1 —
2 —
3 ザーフトラ共和国
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —

ウクライナ南部、黒海を間近に臨むニコラエフ市で貿易会社を営む、ラトーナの叔父。

デュランダルは資源密輸の証拠を掴むため、バッサウ市（ドイツ）からウクライナを横断するパイプラインを通って、ザーフトラ資源ターミナルを目指したが、ザーフトラ国境付近でパイプラインを爆破されて退却を余儀なくされる。辛うじて山中に逃れた一行は国境を越えてウクライナに入り、ラトーナの発案でセルゲイの元を訪れている。その後、彼の手配によって密輸業者「ビチュウ海運」の協力を獲得。デュランダルは無事E.C.領海へたどり着くことができたのである。

U.S.N.陸軍332機動中隊

U.S.N. Army 332nd Mobile Squadron

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘(成長)タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

U.S.N.陸軍332機動中隊司令官

ランディ・ドナルド

Randy Donald



1 —
2 —
3 U.S.N.
4 U.S.N.陸軍大佐
5 —
6 —
7 —
8 —

U.S.N.陸軍大佐。ベネズエラ州知事ブルーノ氏が発したU.S.N.からの独立宣言を受けて急遽派遣が決定された、U.S.N.陸軍332機動中隊の司令官を務める。彼はブルーノを独裁者と位置付け、「１週間以内にベネズエラを解放する」と会見で宣言。事態収拾への意欲を露にした。これは、将軍への昇進を熱望する彼のパフォーマンスであり、彼にしてみれば今回の事件は願ってもない点数稼ぎのチャンスであったといえるだろう。だが、その思惑とは裏腹に鎮圧は遅々として進まず、結局ブルーノ知事の拘束および独立撤回宣言の手柄も公正ベネズエラの手に渡ってしまうのであった。

第5分隊隊長

ダリル・トラウベル

Darril Traubel



1 32歳
2 180cm／83kg
3 U.S.N.
4 U.S.N.陸軍軍曹
5 Striker
6 Infernal
7 S03～
8 —

U.S.N.陸軍軍曹。ベネズエラ州へ派遣された332機動中隊第5分隊の隊長を務める。第２次ハフマン紛争では、激戦の中数々の戦功をあげ、一時大尉にまで昇進したが、紛争終結後、治安維持部隊での活動において上官と対立し、軍に対する執着を失った。その後は、あからさまな降格人事と左遷の繰り返しの末、現在の所属に落ち着いている。そうした扱いを本人は唯々諾々と受け入れ、適度にサボりつつ任務に着いていた。

ベネズエラ州に派遣された際、第５分隊は後方での防衛任務に着いていたが、空軍が撃墜した州軍輸送機に積まれていた州知事の隠し財産（金塊）を偶然発見し、彼らはとっさにこれを横領し逃亡する計画を実行に移した。金塊の輸送に苦労し、一度は国外脱出に失敗するも、反州知事派の公正ベネズエラと合流して成り行きで独立派打倒に協力した後、デュランダルの手引きにより国外脱出に成功。その後の行方は不明である。

Personal History

年	月日	出来事
2064	—	誕生
2082	—	U.S.N.軍入隊
2087	—	突撃小隊へ配属
2090	—	ハフマン島方面軍に編入。多数の戦績を上げる
2091	—	治安維持部隊に参加
2096	—	ベネズエラ州知事が独立宣言。鎮圧を目的として332機動中隊が派遣される
	—	ベネズエラ州軍輸送機墜落事故。積荷の金塊を隠匿
	—	公正ベネズエラに合流
	—	ブルーノ州知事を拘束。ザーフトラ軍との独立支援の密約の存在が判明
	—	カラカスのTV局を占拠。ブルーノ州知事による独立宣言撤回の声明を放送
	—	デュランダル所属の輸送機で国外脱出。以降の消息は不明

第5分隊隊員

ビリー・レンゲス

Billy Rangas



1 35歳
2 183cm／78kg
3 U.S.N.
4 U.S.N.陸軍伍長
5 Sniper
6 Mundane
7 S03～
8 —

U.S.N.陸軍伍長。ベネズエラ州へ派遣された332機動中隊第５分隊所属の隊員である。隊長のトラウベル軍曹とは第２次ハフマン紛争で出会って以来の戦友で、紛争終結後も所属を同じくし、行動を共にしてきた。そのため、軍曹が上官と対立した一件以降は、彼も軍への信頼を失い、隊長の指示に忠実に従う積極的サボタージュ要員となった。また、その一環で始めた「副業」と称する軍物資の横流しで、密輸業者「ビチュウ海運」との深い結びつきを確立している。

ベネズエラ州での任務中、隊長が提案した州知事の隠し財産横領計画に賛同し、その後の逃亡に加担。州軍の目を逃れ、州北東部の海岸に位置する都市クマナへ向かった彼らは、ビチュウ海運の手配した輸送船で国外脱出を試みるも失敗。山中を逃亡中に公正ベネズエラと合流し、独立派打倒に協力した後、デュランダルの手引きで国外に脱出した。その後の行方は、ようとして知れない。

Personal History

年	月日	出来事
2061	—	誕生
2079	—	U.S.N.軍入隊
2090	—	ハフマン島方面軍に編入。多数の戦績を上げる
2091	—	治安維持部隊に参加
2096	—	ベネズエラ州知事が独立宣言。鎮圧を目的として332機動中隊が派遣される
	—	ベネズエラ州軍輸送機墜落事故。積荷の金塊を隠匿
	—	公正ベネズエラに合流
	—	ブルーノ州知事を拘束。ザーフトラ軍との独立支援の密約の存在が判明
	—	カラカスのTV局を占拠。ブルーノ州知事による独立宣言撤回の声明を放送
	—	デュランダル所属の輸送機で国外脱出。以降の消息は不明
—	—	—

第5分隊隊員

フィリップ・チェイファー
Phillip Chaeffer



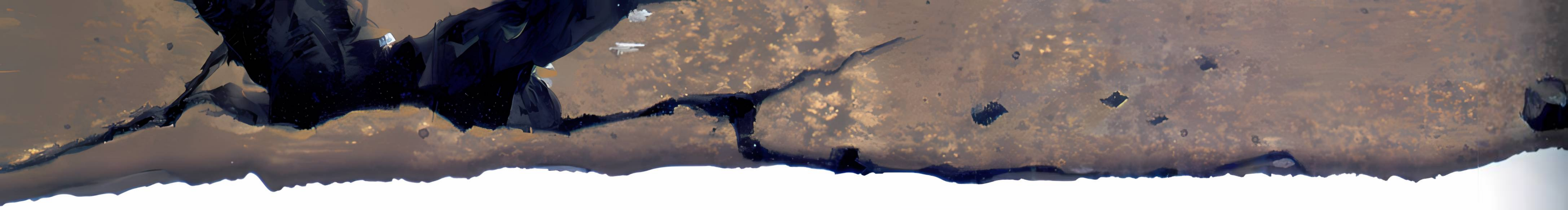
1 24歳
2 178cm／74kg
3 U.S.N.
4 U.S.N.陸軍上等兵
5 Mechanic
6 Colonial
7 S03～
8 —

ベネズエラ州へ派遣された332機動中隊第5分隊に所属するU.S.N.陸軍上等兵。19歳でU.S.N.軍に入隊。WAP操縦資格を取得し、WAP部隊に配属されたが、前線での作戦行動に対する適応性に欠けるとの評価により、後方で火器弾薬の補給、および機械整備を担当する部隊へ配置転換された。その評価に関連するかは不明だが注意力散漫な傾向があり、無邪気で少々子供っぽさの残る性格から、第5分隊配属後も思わぬトラブルを起こすことがあった。だが、普通なら部隊のお荷物とみなされるであろう彼を、隊長およびレンゲス伍長は弟分のように可愛がり、ベネズエラ州知事の隠し財産横領計画のメンバーの一員として同行させている。金塊の輸送に苦労した一味は国外脱出に失敗するも、その後の逃亡中に公正ベネズエラと合流。独立派打倒に協力した後、デュランダルの助けにより国外脱出に成功。その後は消息不明となっている。

Personal History

年	月日	出来事
2072	—	誕生
2081	—	U.S.N.軍入隊
2093	—	修理部隊に配置転換
2095	—	332機動中隊に転属
2096	—	ベネズエラ州知事が独立宣言。鎮圧を目的として332機動中隊が派遣される
	—	ベネズエラ州軍輸送機墜落事故。積荷の金塊を横領
	—	公正ベネズエラに合流
	—	ブルーノ州知事を拘束。ザーフトラ軍との独立支援の密約の存在が判明
	—	カラカスのTV局を占拠。ブルーノ州知事による独立宣言撤回の声明を放送
	—	デュランダル所属の輸送機で国外脱出。以降の消息は不明
—	—	—





U.S.N.海軍

U.S.N. Navy

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘(成長)タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

U.S.N.連合艦隊司令官

シェルダン・リー・マドックス

Sheldon Lee Maddocks

1 —
2 —
3 U.S.N.
4 U.S.N.海軍中将
5 —
6 —
7 —
8 —



U.S.N.海軍中将。海軍の最高司令官であり、U.S.N.連合艦隊司令官も兼任する。

ザーフトラの思惑を利用してドイツ陸軍准将グレーザーが計画、演出したE.C.内の襲撃事件によって、E.C.とU.S.N.間の緊張が高まる中、マドックス准将率いる連合艦隊は大西洋上に艦隊を集結。その後、ブラウネーベルの工作によりイベリアメガフロート基地からU.S.N.艦隊へ向けて巡航ミサイルが発射され、もはや開戦は避けられない事態へと至る。だが、工作阻止に動いていたデュランダルからの対話要求に彼が応じたことで、土壇場で開戦の危機は回避されることとなった。

U.S.N.陸軍情報局

U.S.N. Army Intelligence Agency

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘(成長)タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

U.S.N.陸軍情報局調査部所属エージェント

マリア・パレデス

Maria Paredes

1 32歳
2 167cm／51kg
3 南米
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



第2次ハフマン紛争時、ホワイトシャドウのコードネームで紛争の裏舞台を暗躍し、U.S.N.陸軍情報局のマーク下にあった国際的テロリスト。紛争終結後もしばらくその身柄は情報局の保護下に置かれていたが、いまだ困窮と政情不安を抱える南米地域の現状を憂い、情報局入りを希望。彼女の監察官を務めるスタンリーの協力により、同局調査部のエージェントとして正式に迎えられた。

彼女はベネズエラ州の独立宣言以前に、反州知事派組織である公正ベネズエラへ潜入。彼らの政権獲得を支援すると共に、現州政権打倒後の彼らと中央政府間の意見調整を目的として活動していた。

U.S.N.ベネズエラ州

U.S.N. Venezuela

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘(成長)タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

U.S.N.ベネズエラ州知事

ブルーノ・ディアズ

Bruno Diaz

1 —
2 —
3 U.S.N.ベネズエラ州
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



ベネズエラ州の現職知事。かねてより麻薬組織やマフィアとの関係が噂される人物であったが、中央政府の意向に沿った政策提案などを重ねることで支持基盤を固め、現在の地位を得た。知事就任後は反対勢力の不当逮捕や弾圧、財産没収などを強行し、加えて麻薬組織などとの関係維持によって莫大な財産を築いていた。この財産に対する中央政府の干渉に反発した彼は、財産の一部と引き替えにザーフトラ共和国の支援を得て独立宣言を行うに至ったのである。しかし、U.S.N.軍の介入と、中央政府が陰で支援する公正ベネズエラの活動によって、彼の野望は半ばで潰えることとなった。

公正ベネズエラ

Alianza de Libertad Venezolana

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘(成長)タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

公正ベネズエラリーダー

ルイス・ペレズ

Luis Perez



1 20歳
2 173cm／64kg
3 U.S.N.ベネズエラ州
4 —
5 Assault
6 Tierra
7 S10～
8 —

ベネズエラ州における最大規模の反政府組織、公正ベネズエラのリーダー。非常に貧しい地域に育った彼は、10歳の頃に当時から難民村で教鞭を執っていたサモンドの下で学び、15歳で反政府ゲリラに加わって、故郷の未来を懸けた闘争を開始した。その後、初代リーダーの死を受けて、20歳という若さながら同組織の新リーダーの重責を負うことになった。

州軍によるゲリラ狩りが激しさを増す中、彼らは州知事の拘束および州軍を支援するザーフトラ軍の拠点の無力化を達成。その後、カラカスのTV局から州知事の演説を放送。公正ベネズエラへの政権移譲を勝ち取ったのである。

公正ベネズエラ構成員

イネス・トーレス

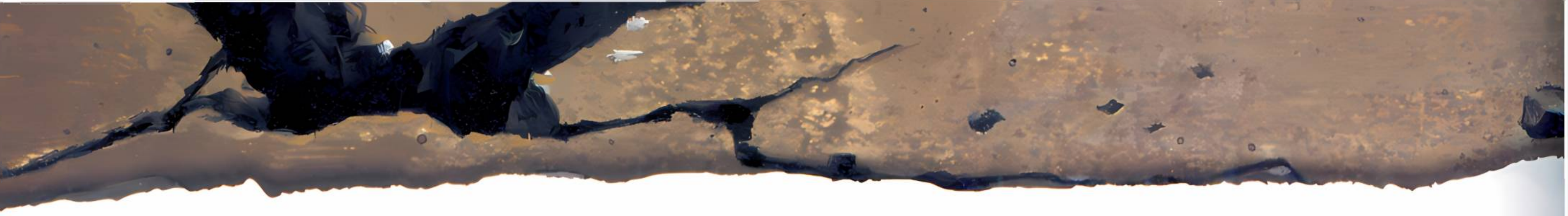
Ines Torras



1 20歳
2 165cm／54kg
3 U.S.N.ベネズエラ州
4 —
5 All Roundur
6 Guarla
7 S10～
8 —

公正ベネズエラのメンバー。リーダーのルイスとは同じ地区の出身で、彼同様にサモンドの下で学び、反政府ゲリラ活動にも共に参加した。現在は、組織のリーダーという重責を担うルイスの恋人として彼の心の支えとなることに加え、同組織の一構成員として、誠実さゆえに１つの判断に固執しがちなリーダーに、あえて諫言を呈するアドバイザー役を務めている。なお、幼い頃から貧困と弾圧にあえぐ州民の中で育った彼女は、収奪行為とそのために権力を振るう為政者に対する憎悪があり、反抗活動に協力した元第５分隊一味の目的が露見した際には厳しい拒絶の態度を見せた。





公正ベネズエラ副リーダー

カルボ・カラスコ
Calvo Carrasco



1 —
2 —
3 U.S.N ベネズエラ州
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —

ルイスの副官を務める公正ベネズエラの構成員。元々は公正ベネズエラの結成以前から多数存在した反政府組織のリーダーを務めていた。若くして組織のリーダーを継いだルイスの思想と、何よりその真っ直ぐな人柄に惹かれ、率いていた組織を併合させて、自らは首都カラカスのアジトを拠点に、ルイスの目が届かない部分をフォローする役目を引き受けた。

U.S.N.軍のカラカス進攻の情報を得た彼らは、その隙に官邸を襲撃し知事を拘束する作戦を決行。計画は順調に進んだが、撤収を目前に異変に気付いた敵部隊と交戦になり、彼は撤収の時間稼ぎ役を引き受けて戦死している。

公正ベネズエラ構成員

エルモ・スアレズ
Elmo Suarez



1 15歳
2 —
3 U.S.N ベネズエラ州
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —

公正ベネズエラの最年少構成員。血気盛んな年頃ということもあって戦いに対する憧れが強く、組織の一員として前線で戦う日が来ることを待ち望んでいる。しかし、そんな彼の「危うさ」を考慮してのことか、今の所ルイスは彼を補給任務に就かせている。

州軍によるゲリラ狩りが激しさを増す中、彼らは州知事の拘束および州軍を支援するザーフトラ軍拠点の無力化を達成。その後、カラカスのTV局から州知事の演説を放送し、公正ベネズエラへの政権移譲を勝ち取った。この結果によって彼の戦闘への欲求は満たされなかっただろうが、代わりにもっと大事な物を得たはずである。

難民村
Refugee's Village

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

難民村教師

カール・サモンド
Carl Thammond



1 50歳
2 180cm／102kg
3 U.S.N
4 —
5 Assault
6 Abominator
7 S17〜
8 —

ブルーノ州知事によって財産を没収された者や、貧民層出身者が集い暮らす難民村にある学校で教師をしている人物。かつて州兵だった頃には第1次ハフマン紛争に参加し、持ち前の知略を駆使して開戦初期に多大な戦功をあげたが、戦争が引き起こす惨状に絶望して軍を退いた。その後は巡回教師として、十分な教育の機会を得られない戦災地域などを訪ね歩き、10年前に難民村へ移り住んだ。かつての活躍を知る者、特にゲリラの間では彼を英雄視する者も多いが、彼は自分の過去を英雄譚のごとく語ることを頑なに拒み、自分の教え子達が銃を手に戦う現状を複雑な心境で見守っている。

ザーフトラ共和国
Republic of Zaftra

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

ザーフトラ陸軍空挺部隊隊長

ヴァスコ・ルイーコフ・ゼーマン
Vasko Lukhov Zeman



1 —
2 —
3 ザーフトラ共和国
4 ザーフトラ陸軍中佐
5 —
6 —
7 —
8 —

ザーフトラ陸軍の空挺部隊を率いる陸軍中佐。ブルーノ州知事との極秘取り引きにより、ベネズエラ独立を支援する目的でザーフトラ軍から派遣された部隊を率いていた。これは、ドイツ陸軍准将クレーザーの指示による、活動資金確保のための派兵とされている。

しかし、派遣先での指揮の全権は特殊部隊隊長のイワノヴナ大佐に与えられており、彼と指揮下の部隊は大佐の指示で動かされる駒でしかなかった。

公正ベネズエラとの交戦が激化する中、彼の部隊はE.C.議会場襲撃計画の支援に向かったが、デュランダルとイギリス軍第1空挺団により計画は阻止されている。

ザーフトラ陸軍特殊部隊隊長

アニーツカ・イワノヴナ・アレクサンドロフ
Anizka Ivanovna Aleksandrov



1 22歳
2 163cm／50kg
3 ザーフトラ共和国
4 ザーフトラ陸軍大佐
5 —
6 ジウークI
7 —
8 —

ブルーノ州知事との密約により独立支援として派遣されたザーフトラ軍で、特殊部隊の隊長を務めたザーフトラ陸軍大佐。ザーフトラ共和国の、ヴェルシーキ近郊に住む公務員夫妻の元に生まれた事以外一切の記録が存在せず、22歳という年齢としては異常に早い昇進を果たしていることなど、謎だらけの人物である。

派遣部隊の指揮権を一任されており、派遣当初は知事の警護および州軍の支援を着実にこなしたが、公正ベネズエラとの交戦が激化すると知事の警護を無視した総力戦を展開した。その後カラカスの戦闘で部隊は壊滅、自身もクマナ港での戦闘で死亡している。

ザーフトラ陸軍特殊部隊副隊長

マキシム・トロアディエヴ・バビロフ
Maksim Troadiev Vavilov



1 —
2 —
3 ザーフトラ共和国
4 ザーフトラ陸軍少佐
5 —
6 ヴィーザフ
7 —
8 —

イワノヴナ大佐が隊長を務める特殊部隊に所属するザーフトラ陸軍少佐。好戦的で残忍、かつ非常に気分屋である上官の突飛な行動に悩まされつつも、下されたいかなる指示にも的確に対応し、意向に沿った成果を上げることのできる優秀な兵士であった。

国外脱出を図ろうとする元第5分隊一味をU.S.N.の特殊部隊と勘違いして彼らの捕虜となった大佐を、一味が州軍の襲撃を受けているゲリラに加勢している隙に救出。以降も戦闘行為にのめり込む大佐をサポートし続けた。しかし、カラカスのTV局を目指す公正ベネズエラとの交戦で部隊は壊滅、彼もここで戦死している。

Carl Thammond



Anizka Ivanovna Aleksandrov





その他

Others

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

フリージャーナリスト

フレデリック・ランカスター

Frederick Lancaster

1 36歳
2 177cm／65kg
3 ＯＣＵオーストラリア
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



後に「サカタインダストリィ事件」として知られることになる第２次ハフマン紛争の裏舞台を、白日の下に暴き出したベストセラー「祖国遥の島（原題：Soverign Island）」の著者として世界的にも有名なフリージャーナリスト。彼はこの一件以来、各地の紛争の陰で暗躍するスパイ、とりわけザーフトラ共和国の動きを追うことをライフワークとしている。

ドイツ軍基地および資源地帯襲撃事件の裏を探っていた彼は、独自に仕入れた情報を手にデュランダルを訪れる。彼の情報によりザーフトラの関与を確信したデュランダルは、陰謀解明へ向けて本格的な捜査活動を開始したのである。

クマナ市の武器商人

武器商人

Arms Trader

1 —
2 —
3 —
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



クマナ港でショップを営む武器商人。かつては反政府組織でゲリラ活動に参加していたが、活動中に重傷を負ってからは前線での闘争を退き、ショップを営むかたわらゲリラへの協力活動を続けている。公正ベネズエラのカラカス支部を仕切るカルボとは、ゲリラ活動に参加していた頃からの知り合いである。

品揃えはセンダー、DA、レオノーラ社製のWAPをはじめ、武器も基本的な物は押さえてある（ちなみにセンダー社のシケイダ IIの情報を持っている）。元第５分隊一味にとっては脱走後初めて利用できたショップなので、非常に有り難い存在であった。

ビチュウ海運社長

チャン

Chang

1 —
2 —
3 —
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



「ビチュウ海運」という海運業者の顔の裏で、密輸品売買などの仕事を請け負っている東洋人。元第５分隊一味のレンゲスとは、武器横流しを通じての古い顔見知りで、クマナに寄港していたところ、一味から国外脱出の依頼を受ける。ただし、この依頼はザーフトラ軍部隊の襲撃で実現しなかった。恐妻家らしく、各地の寄港先での行いをバラすというレンゲスの脅しによって、今回の依頼も無理矢理引き受けさせられた。

クマナを出航後（ザーフトラ軍のWAPをちゃっかり失敬して）は、ウクライナのニコラエフ市でデュランダルに接触。彼らの出国に手を貸している。

巡回武器商人

WAPスミス

WAP Customer Engineer

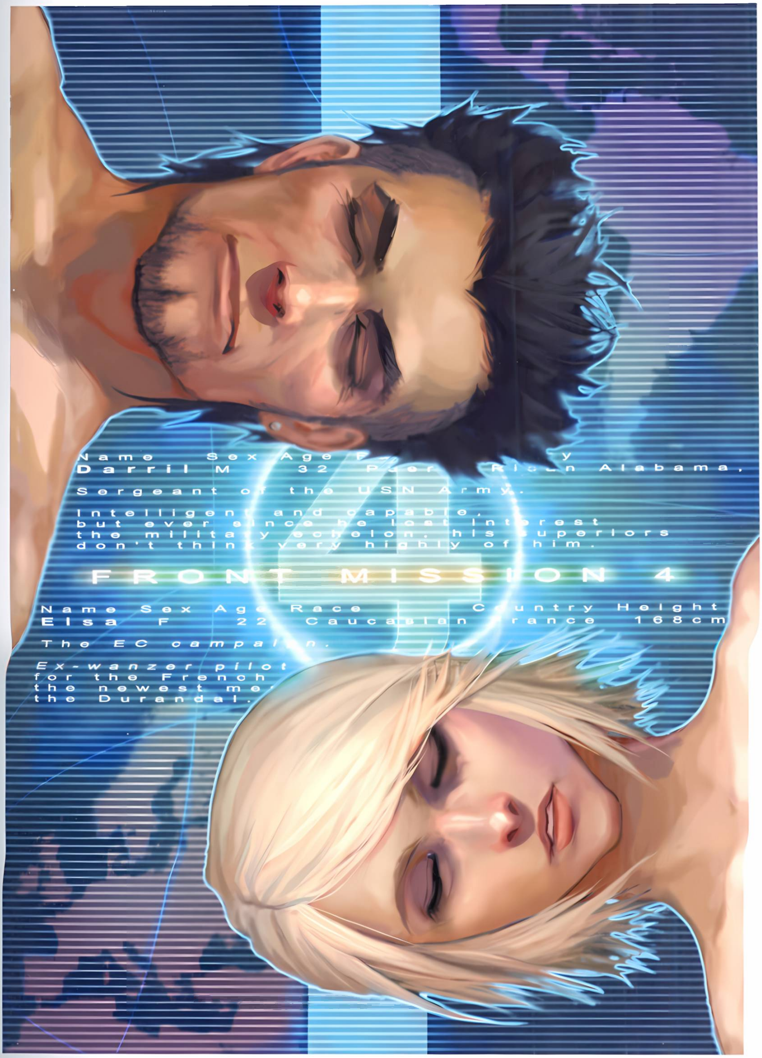
1 —
2 —
3 —
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —



難民村で主に公正ベネズエラを相手にショップを営んでいる男。「WAPスミス」という通り名以外、その素性は何１つ知られていない謎に包まれた人物。なぜ公正ベネズエラを相手に、支援ともとれる商売をしているのかについても、少なくとも彼の口から語られたことは無いようである。

WAPの品揃えはセンダー、トローー、DA、ヴィンス、レオノーラ社製品など多彩で、武器やCOMなどのバリエーションも充実している。また、ドミトーリ公社製WAPのヴィーザフ IV ロークやロッドの珍品アゴーニ Fの入手にも絡んでおり、何か秘密の仕入れルートを持っていると推測される。

Image Illustration Gallery



5th Character Correlation Chart

U.S.N.軍兵士ウォルター・フェンの軍隊生活の中で、2086～2121年に経験した様々な事件、紛争。
ここでは、それらに関連する主な組織、人物の関係をまとめている。



バーゲスト

- 隊長(中佐) ヘクター・レイノルズ
- 隊員(少佐) ジョニー・ファース少佐
- 隊員(大尉) ルイス・バルカス
- 隊員(大尉) ナタリー・ヴァレス
- 隊員(大尉) マイケル・ヤン
- 隊員(大尉) ヘンリー・ベイジ
- 隊員(大尉) レイラ・ロバーツ
- 隊員(中尉) ジル・アンドリューズ
- 隊員(中尉) カール・ギブソン
- 隊員(中尉) ジャスティン・テレック
- 隊員(中尉) ルーカス・ハンター
- 隊員(中尉) ジョシュア・マッキー
- 隊員(中尉) ミュリエル・フェイ

特殊放射線研究所

- アラスカ研究所所長(大佐) エミール・クラムスコイ

主な活動拠点／施設

空母エクリプス

- 艦長(中佐) アーヴィング・タフト
- 発令所所長(少佐) キャロル・バーカー

フリーダム駐屯地

- 大尉 ダリル・トラウベル
- 中尉 トービー・イシカワ

フォートモーナス基地

- 総司令官(大佐) ローランド・ブライリー
- 発令所所長(中佐) ジェラルド・バックナー
- 少佐 クララ・ファイス
- 少佐 ケイト・ニミッツ
- 発令所所長(前任:少佐) イーノス・ギャニオン
- 訓練所指揮教官(大尉) マックス・ヴァンダム
- 大尉 ジェームズ・サトウ
- 大尉 エリカ・アスキス
- 特務司令官 デニス・ギフォード

M.I.D.A.S.の暴走を利用した大規模テロを計画

Leading Figures

2086年のハフマン島に始まり2112年のアラスカまで、U.S.N.軍兵士ウォルター・フェンが、その長い軍隊人生の中で体験した紛争や事件。本項では、それらに関与した主要人物について解説している。

O.C.U.陸防軍

O.C.U.
Ground Defense Force

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

O.C.U.陸軍WAP部隊隊員（停戦後脱走）

グレン・デュバル

Glen Duval



1 26歳（2090年）
2 186cm／82kg
3 —
4 O.C.U.陸防軍軍曹
5 ガンナー／攻撃型
6 強盾
7 —
8 —

O.C.U.入植者の子供で、同じフリーダム市民だったウォルター・フェンとランディ・オニールの幼馴染。第1次ハフマン紛争中にフリーダム市をO.C.U.軍が占領した際、両親を失った親友がフォートモーナスのホーム47（孤児院）に引き取られ、彼は1人とり残されることになった。

その後O.C.U.軍に入隊してWAPパイロットを目指し、2086年のハフマン危機の際にはPKFに志願。親友の敵とならないためのそんな選択も、2090年の第2次ハフマン紛争勃発でご破算となる。さらに、U.S.N.軍のフリーダム侵攻作戦時に捕虜となった彼は、偽の捕虜移送命令によりニルバーナ機関に送られ、S型デバイス（B.D.）の転換手術を施された。

手術で重度の記憶障害を負い、モーガン・ベルナルドの手でテロリストに仕立て上げられた彼は、2112年の特殊放射線アラスカ研究所の襲撃に参加。反応炉の暴走に巻き込まれ死亡している。

Personal History

年	月日	出来事
2064	—	誕生
2070	—	第1次ハフマン紛争勃発。2072年停戦条約調印
2078	—	O.C.U.軍に入隊
2086	—	ハフマン危機。PKFとして暴動鎮圧に参加
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	6.11	フリーダム市へ侵攻。ウォルターの隊に拿捕される
	6.21	他の捕虜とともに別施設へ移送。以降、消息不明となる
	—	モーガンによってS型デバイスの転換手術を施される
2091	8.9	O.C.U.軍のフォートモーナス侵攻作戦に参加。第2次ハフマン紛争終結
—	—	訓練中に死亡事故を起こし逃走
2096頃	—	O.C.U.アロルデシュにおいて、国際手配犯モーガンと同行する姿が、監視衛星により確認される
2110頃	—	U.S.N.特殊放射線アラスカ研究所の襲撃、およびM.I.D.A.S.を使った大規模テロ計画に参加
2112	7	アラスカ研究所襲撃の際、反応炉の暴走に巻き込まれ死亡

U.S.N.陸軍

U.S.N. Army

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

U.S.N.軍フォートモーナス基地発令所所長

ジェラルド・バックナー

Gerald Buckner



1 —
2 —
3 U.S.N.
4 U.S.N.陸軍中佐
5 —
6 —
7 —
8 —

U.S.N.陸軍中佐。情報・通信業務の一切を集中管理する、フォートモーナス基地の実質的中枢である発令所の所長を務めた。いわゆる制服組として長年実動部隊の後衛を預かってきたエリート軍人だが、階級で人を判断することのない誠実な人柄であり、一兵卒から実力で道を切り開いてきたウォルターの昇進を誰よりも喜んでいた1人でもあった。

ウォルターのバーゲスト入隊からしばらくして、本人の昇進によりU.S.N.本国へ召還されフォートモーナス基地を去ることになった。後任にはルービディス基地から異動してきたイーノス・ギャニオン少佐が就いている。

U.S.N.軍フォートモーナス基地総司令官

ローランド・ブライリー

Roland Briley



1 —
2 —
3 U.S.N.
4 U.S.N.陸軍大佐
5 —
6 —
7 —
8 —

U.S.N.陸軍大佐。U.S.N.軍ハフマン島方面軍の本拠地である、フォートモーナス基地の総司令官を務める。通常は部隊への作戦通達や命令などを直接行うことはないが、フリーダム侵攻作戦やフォートモーナス防衛戦といった重要作戦時は、ブリーフィングに参加し、作戦発動宣言を兼ねて実動部隊の士気高揚を促す檄を飛ばすこともあった。ちなみに、平時は各種申請や報告書類の承認業務に加え、各地で行われる記念式典や行事参加をこなす多忙な日々で、秘書官を務めるエリカ・アスキス大尉によって設定された、休憩時間が限りなくゼロに近い非情なスケジュールに苦悩していた。

特務司令官

デニス・ギフォード

Dennis Gifford



1 —
2 —
3 U.S.N.
4 U.S.N.陸軍一等軍曹～大尉
5 —
6 —
7 —
8 —

U.S.N.陸軍一等軍曹で、後に大尉まで昇進。現場叩き上げの見本のような軍人で、長い軍歴で培った豊富な経験に裏打ちされた判断力、および指揮能力を周囲に大きく買われていた。第2次ハフマン紛争時は前線駐屯地の特務司令（階級の上下に依らない指揮権を与えられた司令官）を務め、入隊後まだ実戦経験がわずかだったウォルターを隊長に抜擢して最初の小隊を編成した人物でもある。第2次紛争終盤、日増しに劣勢に傾いていく戦局の中、限られた設備と人員で、少しでも長く防衛線を維持すべく奮闘した。停戦後はフォートモーナス基地に戻り、通常勤務に復帰している。

U.S.N.陸軍戦車師団第214機動中隊

U.S.N. Army, 214th Mobile Squadron, Panzer Division

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘(成長)タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

第214機動中隊隊員

ウォルター・フェン

Walter Feng



1 23歳（2090年）
2 178cm／78kg
3 フォートモーナス市：ホーム47
4 U.S.N.陸軍訓練生～少佐
5 アサルト／目標重視型
6 ナムスカル
7 M01～
8 ―

U.S.N.の初期入植団として一家でフリーダム市に移住した。第1次ハフマン紛争で両親を失い、親友グレンと別れてフォートモーナス市のホーム47で、同様に家族を失った仲間たちと一緒に育った。エドワードやリンといった面々はこのホームで知り合った仲間である。その後成長したウォルターは、年長者に続くように軍へ入隊。2086年、歩兵として参加したPKFの活動中に、O.C.U.軍からWAP部隊に参加していたグレンと再会、彼と同じ道へ進む決意をする。

2090年、難関を突破し陸軍戦車師団第214機動中隊に配属。第2次ハフマン紛争を戦ったが、停戦直前の戦闘で親友ランディを亡くす。停戦後、ランディの夢だったストライク・ワイバーンズへの転属を実現し、その後本隊長まで上り詰める。しかし、ランディを殺したグレンがテロリスト一味に加わったことを知った彼は、対テロ戦特化チームであるバーゲストに転属しグレンを追い続けた。

Personal History

年	月日	出来事
2067	―	誕生
2070	―	第1次ハフマン紛争勃発。2072年停戦条約調印
2078	―	U.S.N.軍に入隊
2086	―	ハフマン危機。PKFとして暴動鎮圧に参加
2089	4	第21期WAPパイロット養成カリキュラムに参加
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	6.11	フリーダム侵攻作戦に参加。敵部隊のグレンを拿捕
2091	8.9	フォートモーナス防衛戦に参加。第2次ハフマン紛争終結
	9.30	ストライク・ワイバーンズへ転属
2097	6	インドシナ半島紛争勃発。カンボジアへ派遣
2098	5.5	バーゲストへ転属
2109	11	S型デバイス搭載機の秘密工場の強制捜査に参加
2111	12	モーガンが進めている大規模テロ計画を阻止するため、特殊放射線アラスカ研究所へ派遣
2112	7	テロ計画阻止に成功。再編が決定したバーゲストを離れストライク・ワイバーンズに編入



Randy O'Neill



第214機動中隊隊員

ランディ・オニール
Randy O'Neill



1 23歳（2090年）
2 190cm／90kg
3 フォートモーナス市：ホーム47
4 U.S.N.軍訓練生～2等軍曹
5 メカニック／慎重型
6 エルドス
7 M02～07～
8 —

U.S.N.陸軍2等軍曹。体格に似合わぬ小心者で、常に胸ポケットに大好物のチョコレート・バーを忍ばせる子供っぽい部分があった。ウォルターと同様、初期入植団として移住したU.S.N.出身者の1人で、ウォルター、グレンとフリーダムで幼少期を過ごしたが、第1次ハフマン紛争で彼もまた両親を失い、ホーム47に引き取られて仲間達との共同生活を送った。

軍にウォルターと同期入隊したランディは、2086年のPKF活動への参加、その後のWAPパイロット養成課程への志願にも付き合い、陸軍戦車師団第214機動中隊に配属されている。初陣のフリーダム侵攻作戦成功後、隊はそのまま駐屯地で任務を続行した。しかし、翌2091年8月にフリーダムは陥落して戦況は一変。その1週間後、ついに敵軍は本拠地フォートモーナスに至った。この防衛戦でグレンの率いる敵部隊と交戦し、彼はかつての親友の手により命を奪われてしまった。

Personal History

年	月日	出来事
2067	—	誕生
2070	—	第1次ハフマン紛争勃発。2072年停戦条約調印
2078	—	U.S.N.軍に入隊
2086	—	ハフマン危機。PKFとして暴動鎮圧に参加
2089	4	第21期WAPパイロット養成カリキュラムに参加
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	6.11	フリーダム侵攻作戦に参加
2091	8.9	フォートモーナス防衛戦の際、グレン機の攻撃を受け死亡。第2次ハフマン紛争終結

第214機動中隊隊員

ダモン・マンフィールド
Damon Manfield



1 —
2 —
3 フォートモーナス市：ホーム47
4 U.S.N.軍訓練生～准尉
5 ランチャー／攻撃型
6 シャイアン
7 M01～
8 —

WAPパイロット養成課程第21期生の初陣となった2090年6月のフリーダム侵攻作戦において、はじめてウォルターがコンビを組んだ同期パイロット。部隊では遠距離攻撃支援を担当した。同じホーム47出身であるという仲間意識も手伝って、ウォルターに対しては全幅の信頼を置いていた。後にこの2人のコンビをベースとして、ギフォード特務司令の提案で、第214機動中隊内にウォルターを隊長とした小隊が編制されることになる。第2次ハフマン紛争の停戦後、ストライク・ワイバーンズへウォルターとともに転属。その後も特殊機甲分遣隊バーゲストへと軍歴を共にし続けた。

第214機動中隊隊員

クリスティン・クーリッジ
Christine Coolidge



1 —
2 —
3 フォートモーナス市：ホーム47
4 U.S.N.軍訓練生～准尉
5 ストライカー／攻撃型
6 ナムスカル
7 M05～
8 —

メール河防衛ラインが崩壊し、国境線を越えて侵攻するO.C.U.軍はベセタ市街に至った。彼女はこの侵攻を食い止めるために展開された2091年8月4日のベセタ防衛戦の際、フロントメンバーが若干不足ぎみだったウォルターの小隊に増員として編入された。

他のメンバーと同じ21期生かつホーム47の出身で、男勝りの性格を武器に、同世代の仲間の姉御的地位を確立していた。ゆえに、彼女を未だに恐れているホーム出身者は多いらしい。第2次ハフマン紛争終結後、ストライク・ワイバーンズへ他の隊員と一緒に転属。その後も特殊機甲分遣隊バーゲストへと軍歴を共にし続けた。

第214機動中隊隊員

ジェイミー・ビンソン
Jamie Vinson



1 —
2 —
3 フォートモーナス市：ホーム47
4 U.S.N.軍訓練生～准尉
5 ガンナー／攻撃型
6 レクソン
7 M04～
8 —

2091年7月末のフリーダム防衛戦の際、当時ウォルターを隊長とした変則3人編制だった小隊に、ギフォード特務指令のはからいにより、増員として編入されたガンナー。ダモン、ウォルターの2人と同じくホーム47で少年期を過ごした仲間の1人で、WAPパイロット養成課程においても同21期の卒業生である。

第2次ハフマン紛争の停戦後は、ストライク・ワイバーンズへ新天地を求めたウォルターの後を追い、他の隊員と一緒に強襲連隊への切符を手にした。その後もウォルターに従って特殊機甲分遣隊バーゲストへと渡り、苦労を共にし続けている。

第214機動中隊隊員

ジム・マクレラン
Jim McClellan



1 —
2 —
3 フォートモーナス市：ホーム47
4 U.S.N.軍訓練生～准尉
5 ジャマー／攻撃型
6 ウィスク
7 M06～
8 —

難攻不落と謳われたモーガン要塞の攻略が開始され、U.S.N.軍の本拠地フォートモーナスへのO.C.U.軍の侵攻も時間の問題となった戦局において、ウォルターの小隊に最後の増員として編入された電子戦のエキスパート。他のメンバーと同じくWAPパイロット養成課程の21期卒業生で、出身もホーム47。彼の加入により、隊は6人編制となり、意図的か結果的なものかは不明だが、全員が同じ21期生ということになった。

第2次ハフマン紛争の停戦後は、ストライク・ワイバーンズへ他の隊員と一緒に転属。その後も特殊機甲分遣隊バーゲストへと軍歴を共にし続けた。

ストライク・ワイバーンズ

STRIKE WYVERNS

■1 年齢
■2 身長／体重
■3 出身
■4 階級
■5 戦闘(成長)タイプ
■6 搭乗WAP
■7 登場ステージ
■8 加入条件

ストライク・ワイバーンズ本隊長

リン・ウェンライト

Lynn Wenright



■1 21歳（2090年）
■2 160cm／53kg
■3 フォートモーナス州：ホーム47
■4 U.S.N.軍少佐～中佐
■5 アサルト／目標重視型
■6 フロスト
■7 —
■8 —

ストライク・ワイバーンズの本隊長を務めるU.S.N.海軍少佐。ウォルターらと同じホーム47の出身者で、仲の良かった彼らが軍を目指しホームを巣立っていく姿に憧れて軍の門を叩いた。だが、体力的、精神的に軍隊向きとはいえなかった彼女は、究極の選択であるS型デバイス（B.D.）の被験者に志願する。特殊作戦軍の主導で行われた開発プロジェクトの転換手術は非常に成功率が低く、検査段階で適合が認められる者すら稀であった。そんな中で唯一の成功例となった彼女は、副作用による過去の喪失と引き替えに、兵士として常人が決して到達できなかった地平に立つことを許された。

転換手術後はバーゲストで軍務に就き、第2次ハフマン紛争勃発後にストライク・ワイバーンズへ転属。なお、空母エクリプスの艦長に就任して以降は主に艦隊運営に専念したが、2112年のアラスカ研究所襲撃事件の際には増援部隊を率いて施設防衛に参加している。

Personal History

年	月日	出来事
2069	—	誕生
2070	—	第1次ハフマン紛争勃発。2072年停戦条約調印
2087	—	U.S.N.軍に入隊
2088	—	U.S.N.特殊作戦軍がB.D.技術を応用。独自開発したS型デバイス転換手術のマテリアルに志願
2090	—	バーゲストへ転属
	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	—	ストライク・ワイバーンズへ転属
2091	8.9	第2次ハフマン紛争終結
2094	7	O.C.U.キリバスの弾道ミサイル発射施設の破壊作戦に成功
2095	9	カスピ海沿岸の海上石油基地を狙ったテロ鎮圧作戦に成功
2097	6	インドシナ半島紛争勃発。カンボジアへ派遣
2098	2	違法WAPの開発研究施設の制圧および試作機の奪取に成功
—	—	空母エクリプス艦長に就任
2112	7	新型兵器M.I.D.A.S.の強奪と暴走を狙った大規模テロを阻止するため、U.S.N.特殊放射線アラスカ研究所へ派遣
2121	—	永眠（享年52）

Lynn Wenright





ストライク・ワイバーンズ隊員

エドワード・コリンズ

Edward Collins

1. 33歳（2090年）
2. 188cm／98kg
3. フォートモーナス市ホーム47
4. U.S.N.海軍中尉
5. メカニック／慎重型
6. エルドス
7. M06～17
8. —



ストライク・ワイバーンズ所属のU.S.N.海軍中尉。ウォルターらと同じホーム47の出身で、年長組のリーダー格として年少組の面倒をよくみていた。当時をよく知るスパイクマン少佐らが「彼との会話は3年のうち1分で十分」と評するように、その底抜けの明るさとユーモアセンス、そして得意のマシンガントークは当時から全開だったようだ。その特異な個性が敬遠される場合もあっただろうが、彼の明るさが少なくとも複雑な事情を抱えた子供達の集まるホームに活気を与える一助になっていたことは間違いない。

ハイスクール卒業後、ホーム出身者の多くがそうしたように、彼もまた軍人の道を選択した。そして第2次ハフマン紛争勃発後にストライク・ワイバーンズへ転属。ウェンライト少佐の指揮下で、紛争終結後にウォルターと同じ小隊で活躍した。2112年のアラスカ研究所襲撃事件の際には増援として施設防衛に参加している。

Personal History

年	月日	出来事
2057	—	誕生
2070	—	第1次ハフマン紛争勃発。2072年停戦条約調印
2075	—	U.S.N.軍に入隊
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	—	ストライク・ワイバーンズへ転属
2091	8.9	第2次ハフマン紛争終結
2094	7	O.C.U.キリバスの弾道ミサイル発射施設破壊作戦に参加
2095	9	カスピ海沿岸の海上石油基地を狙ったテロ鎮圧作戦に参加
2097	6	インドシナ半島紛争勃発。独立同盟支援でカンボジアへ派遣
2098	2	違法WAPの開発研究施設の制圧作戦に参加
2112	7	新型核爆弾M.I.D.A.S.の強奪と暴走を狙った大規模テロを阻止するため、U.S.N.特殊放射線アラスカ研究所へ派遣された増援部隊に参加
—		—

バーゲスト

BARGHESTS

1. 年齢
2. 身長／体重
3. 出身
4. 階級
5. 戦闘(成長)タイプ
6. 搭乗WAP
7. 登場ステージ
8. 加入条件

U.S.N.陸軍中佐

ヘクター・レイノルズ

Hoctor Reynolds

1. 38歳（2090年）
2. 185cm／80kg
3. —
4. U.S.N.陸軍大佐
5. メカニック／慎重型
6. レクソン
7. M18～
8. —



U.S.N.軍が抱える特殊部隊の中でも群を抜く戦力と実績評価を得ている、対テロリスト戦特化チーム、バーゲストの隊長。活動は主に国外の認定テロ組織を対象としているが、認定について特に厳密な基準は存在していない。承認の下りた作戦の遂行に関しては必要最低限の遵守規定以外にほとんど行動の制限がなく、ある程度の超法規的活動も許されている。

ヘクターはウェンライト少佐と同様S型デバイス（B.D.）転換者である。彼は、第2次ハフマン紛争で敵軍の捕虜となり、ニルバーナ機関で研究に携わっていたモーガン・ベルナルドが計画した転換実験に利用された。彼の部下をはじめ多くの捕虜がそこで転換手術を施されたが、生き延びたのはごく一握りの人間だけだった。部隊に復帰した彼は、陰謀に加担した軍への不信感を押し殺しつつ、その後国際テロリストとして浮上したモーガンを最重要目標に指定して追い続けている。

Personal History

年	月日	出来事
2052	—	誕生
2070	—	第1次ハフマン紛争勃発。2072年停戦条約調印
2072	—	U.S.N.軍に入隊
2084	—	バーゲストへ転属
2000	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
	—	O.C.U.軍の捕虜となり、移送先の研究施設でS型デバイス転換手術のマテリアルとなる
2091	8.9	第2次ハフマン紛争終結
2095	9	カスピ海沿岸の海上石油基地を狙ったテロ鎮圧作戦に参加
2098	5	ブラジルの空港でハイジャック事件が発生。人質救出作戦を成功させる
2019	11	違法WAPの地下極秘工場の制圧、および輸送ルート上での密輸品押収作戦に参加
2111	12	モーガンが進めているテロ計画を阻止するため、U.S.N.特殊放射線アラスカ研究所へ派遣
2112	7	U.S.N.特殊放射線アラスカ研究所を襲撃したテロリストの撃退に成功
—	—	事件後に行われたバーゲスト再編後の動向は不明

U.S.N.特殊放射線アラスカ研究所

U.S.N. Alaska Radiation Research Complex

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 職階（成長）タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

U.S.N.特殊放射線アラスカ研究所所長

エミール・クラムスコイ

Emir Kramskoi

1 21歳（2111年）
2 168cm／55kg
3 ラーブヌイ共和国
4 U.S.N.軍大佐
5 —
6 —
7 —
8 —



次世代エネルギーへの応用が期待されている「金原子核線理論」の、応用理論を完成させた天才物理学者。同理論の民間、軍事利用への応用研究を目的として設立されたU.S.N.特殊放射線研究所の関連施設の1つ、アラスカ研究所の所長を務める。また、U.S.N.軍における科学技術省の軍籍を持ち、階級は大佐となっている。

アラスカ研究所では、金原子核線理論を応用したエネルギー抽出システムであるM.I.D.A.S.(物質放射型分離加速システム）の軍事利用、端的にいえば新型大量破壊兵器の研究開発が、軍主導により最優先で行われていた。開発の進捗は最重要機密とされていたが、2112年に発生したテロリスト襲撃事件で露見した情報では、すでに実用レベルに小型化された数基の試作ユニットが完成していたとされている。なお、襲撃事件後、作戦関係者全員を召喚した査問会で責任追及が行われたが、処罰者は1名も出ていない。

Personal History

年	月日	出来事
2090	—	ラーブヌイ共和国国営科学研究所（オルシャ研究所）において進められていた、イマジナリーナンバー計画によって誕生
2102	—	U.S.N.に亡命。同行していた養父母は死亡
2105	—	物理学博士号を取得。サウスダコタ放射線研究所に研究者として招かれる
2108	—	金原子核線応用理論を完成
2109	—	U.S.N.特殊放射線アラスカ研究所所長に就任。新型核爆弾M.I.D.A.S.の本格的な開発がスタート
2111	12	極秘開発されていたM.I.D.A.S.が、モーガンが計画する大規模テロの標的にされる
2112	7	テロリストの撃退に成功。しかし騒動の最中、実用レベルの小型化に成功していたM.I.D.A.S.のユニットが日防軍の一部勢力によって強奪される
—	—	—



Emir Kramskoi

Hector Reynolds

グリムニル

GRIMNIR

1 年齢
2 身長／体重
3 出身
4 階級
5 戦闘(成長)タイプ
6 搭乗WAP
7 登場ステージ
8 加入条件

グリムニル リーダー

モーガン・ベルナルド

Morgan Bernardo

1 推定48歳（2096年）
2 172cm／74kg
3 —
4 —
5 ガンナー／攻撃型
6 闘天（大型機動兵器）
7 —
8 —



第2次ハフマン紛争以降その頭角を現してきた、国際手配中のテロリスト。紛争時の工作によりあらゆる個人情報が消失しているが、推定年齢は48歳、出身についてはアイルランド系との情報がある(当の政府はそれを否定しているが)。公式な記録は残っていないが、B.D.システムの開発研究にかなりの初期段階から参加していた1人で、S型デバイスの基礎技術を確立した人物とされている。第2次ハフマン紛争後、彼は支援組織の協力で、S型デバイス用WAPの量産に着手していた。

また、彼の研究はWAPのコンピュータと脳のダイレクトリンク(S型デバイス)から、さらに一歩踏み進み、システムにあらゆる記憶と思考情報をコピーすることで、人格的死の超越にまで及んだ。彼は第2次ハフマン紛争で戦死し、すでにオリジナルの体は失われているが、この技術によって複数の並列人格を作り出し、現在も活動を続けているのである。

Personal History

年	月日	出来事
2050頃?	—	誕生
2070年代	—	サカインダストリィが中心となり、U.S.N.とO.C.Uの両軍部の協力の下で進められていたB.D.システムの開発計画に参加。成人の脳を使用したS型デバイスの基礎技術を確立する
2080年代	—	アフリカ、ヨーロッパを中心に多くのテロ事件に関与
2090	6.4	第2次ハフマン紛争勃発
2090年代	—	国際指名手配後、東南アジアを拠点として活動。2096年頃、グレン・デュバルが活動に参加
2096頃	—	次世代S型デバイス搭載機の研究開発を本格化。地下工場での違法生産と密輸出による活動資金確保の実態が顕在化し始める
2110頃	—	M.I.D.A.S.を狙った大規模テロを計画。しかし、声明等は一切無いためその目的は不明のまま
2112	—	アラスカ研究所開発の際、ハーゲストの防衛隊に阻まれ死亡。記憶の並列存在化によって肉体的な死は無意味

Morgan Bernardo



Image Illustration Gallery





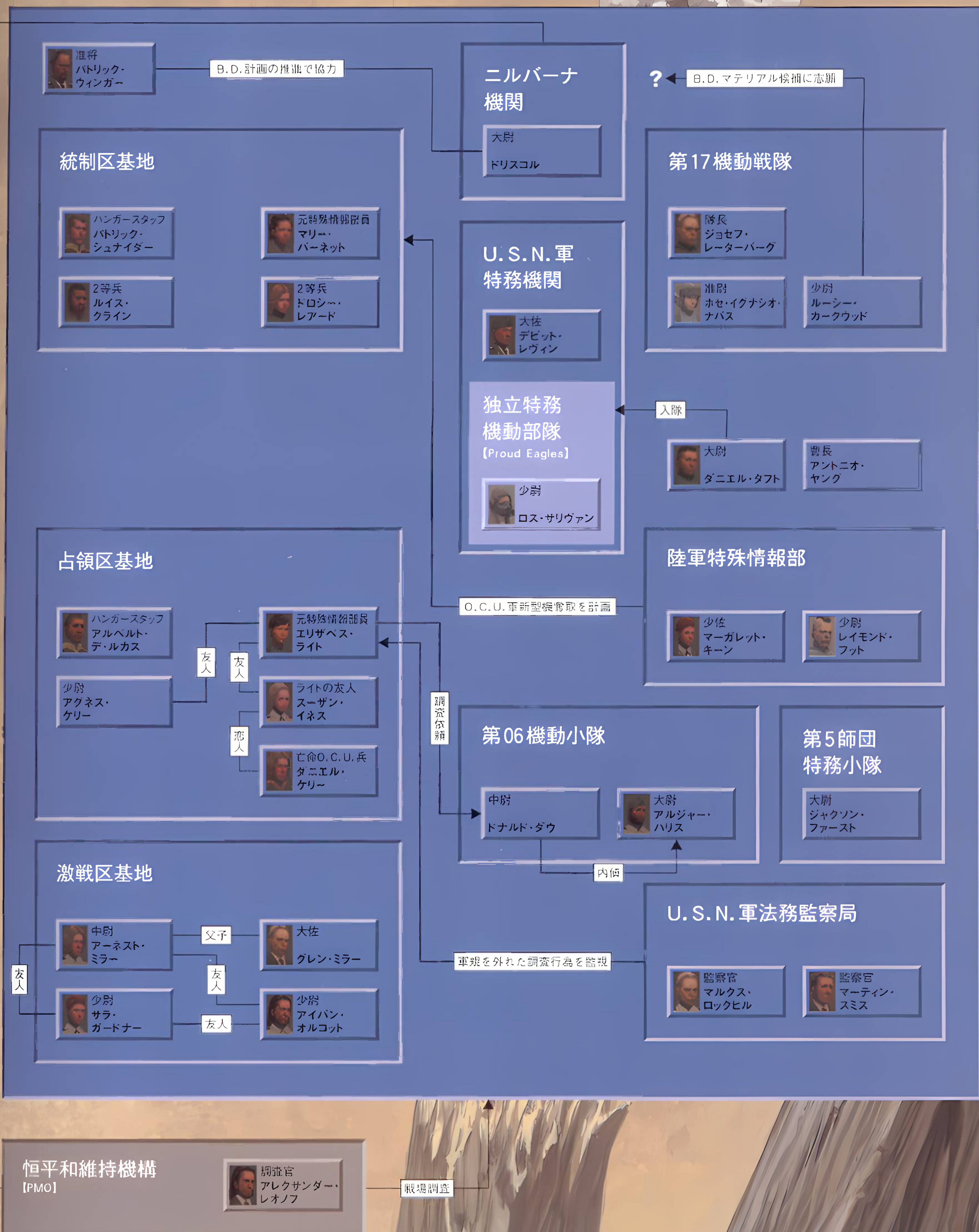
FMO Character Correlation Chart

第2次ハフマン紛争では、O.C.U.とU.S.N.共に非常に多くの兵員が投入された。
ここでは、歴史の表舞台に上ることのない彼ら、そしてその関連組織の関係をまとめている。
FMOでは、プレイヤーがどちらの軍に所属するかで登場するNPCが変化するが、ストーリーに大きな違いはない。
下記相関図は両軍が並んでいるが、所属した軍での事件しか体験できないので注意してほしい。

O.C.U.
オシアナ共同連合



U.S.N.
ニューコンチネント合衆国



Leading Figures

本項では、これまで第2次ハフマン紛争史に語られてこなかった人物を紹介する。なお、O.C.U.とU.S.N.に役割の共通する人物が大勢いるため、P.154～157の解説では2人の名前を併記している。

統制区基地

Headquarters Base

O.C.U.通信兵

キョウコ・ハラダ（左）
Kyouko Harada

U.S.N.通信兵

マリー・バーネット（右）
Mary Burnett



統制区基地で任務に就いている兵士。独自の情報源から得た裏情報を司令部に提出して作戦内容の修正提案を行うなど、給与以上の活動を続けている。

彼女は、かつては政府直属の特殊情報部に所属していた腕利きの諜報員で、２年前にテロリストに拘束された政府要人の救出任務でハフマン島に派遣された事があった。その人質には大勢の民間人が含まれており、救出順位の判断ミスで多くの犠牲を出してしまった。任務失敗の責任を問われた彼女は、現実を直視し、誰かを救える強さを求めて、激戦地ハフマン島への転属を志願したのである。

O.C.U.ハンガースタッフ

ユウジ・キノシタ（左）
Yuji Kinoshita

U.S.N.ハンガースタッフ

パトリック・シュナイダー（右）
Patrick Schneider



統制区基地に勤務するスタッフ。第１次ハフマン紛争では、WAPパイロットとして戦ったが、同じ部隊に所属していた妻をWAPの暴走事故で亡くし、戦場から退いた。暴走した機体を停止させようと脚部を狙った彼の発砲が圧縮ガスエンジンに引火し、激しい爆発でパイロットごとWAPを吹き飛ばしてしまったという。その事実を知った息子は彼の元を去り、以降20年間音信不通となっている。

そして今、前線基地に向けて進軍する敵部隊の中に、彼は息子の存在を発見する。強力な爆破装置を搭載した自爆覚悟の彼らを前に、父は決断を迫られていた。

O.C.U.軍2等兵

ジェームス・ダグラス（左）
James Douglas

U.S.N.軍2等兵

ルイス・クライン（右）
Louis Klein



最近統制区基地に配属されたWAPパイロット。技術的にはまだまだ未熟な半人前だが、仲間想いで見所のある好青年である。また、お人好しながらも自分の信念を貫く強い意志も備えている。

帰還途中に敵の奇襲に遭った陸軍師団第102小隊の救助任務の際には、彼の技量不足を指摘する先任軍曹の厳しい言葉にも屈せず出撃を志願し、無事未確認部隊の撃破に成功。また、所属部隊の全滅によるショックから立ち直れずにいる同期入隊のリリー・ヒューズ（ドロシー・レアード）２等兵を気遣い、彼女に下された任務を無断で肩代わりしたとの記録もある。

占領区基地

Occupation Zone Base

O.C.U.軍兵士

フランシス・サスーン（左）
Francis Sassoon

U.S.N.軍兵士

エリザベス・ライト（右）
Elisabeth Wright



占領区基地で任務に就いている兵士。かつて名うてのハッカーとして鳴らしていた時期があり、入隊後はそのスキルを活用し、内部調査を行って軍法務監察局へ報告する「密告屋」として活動していた。その中で不正、裏切りといった数多くの人間の暗部を目にし、それが鏡に写した自分の姿であることを嫌でも自覚させられたことで、たとえ仲間でも他人を信頼することができなくなってしまった。

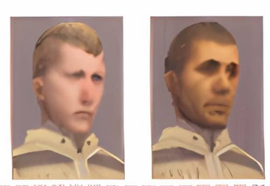
また、彼女は紛争の裏でうごめく陰謀に気付いて個人的に調査を進めており、ニルバーナ機関を中心としたB.D.計画の核心に限りなく近づいていた。

O.C.U.ハンガースタッフ

ソウヨウ・リー（左）
Sengyou Li

U.S.N.ハンガースタッフ

アルベルト・デ・ルカス（右）
Alberto De Luca



占領区基地に勤務するハンガースタッフ。かつては新兵器の研究開発を行う部門の技術者で、サカタインダストリィとドミトーリ公社（ジェイドメタル社）が極秘開発していた大型WAP「Type11 Raven（OSV-XX Griffin）」の、初期開発段階の頃に携わった人物。

激戦区の廃墟に潜伏する敵部隊の主力がこの「化け物」であるという情報をつかんだ彼は当該部隊殲滅の任務を提案し、担当部隊は敵の撃退に成功した。しかし、その後Raven（Griffin）回収に向かった部隊は消息を断っており、恐らくこの「化け物」は再び敵に回収されたものと推測される。

O.C.U.軍少尉

ジャネット・デーヴィー（左）
Jeannette Davy

U.S.N.軍少尉

アグネス・ケリー（右）
Agnes Kelly



占領区基地で任務に就いている兵士。階級は少尉。フランシス・サスーン（エリザベス・ライト）とは古くからの友人で、彼女と協力して紛争の裏に隠された陰謀に関する調査を行っていた。

サスーン（ライト）が入手した、民間輸送車襲撃を装った両軍の極秘接触計画の情報を頼りに、彼女は計画阻止に向かった。しかし、擬装のはずであった輸送車は本当に民間所属であり、そこに情報のような計画の痕跡は何もなかった。さらに、一連の行動はテロ行為として軍法務監察局へ報告されており、彼女は査問会出頭のため本国へ送検されてしまうのであった。

※本文に人名や兵器名、場所、行動などが併記される場合は、「O.C.U.側の名前（U.S.N.側の名前）」のように記述しています。

激戦区基地

Frontline Zone Base

O.C.U.軍中尉
チャールズ・フォースター（左）
Charles Forster

U.S.N.軍中尉
アーネスト・ミラー（右）
Ernest Miller



激戦区基地で任務に就いている兵士。階級は中尉。同軍大佐である父親の七光によって異例のスピードで昇進。そのせいか作戦指揮においても自己顕示にこだわり、傲慢さも目立つ。だが、現在の地位が実力で得た物でない事は十分理解しており、矮小さを自覚するがゆえの虚勢に過ぎない。

士官学校同期生のダフ（オルコット）少尉やセヴァリー（ガードナー）少尉の助力で重要任務を達成し、一時は改心するが、その後敵拠点襲撃任務で、劣勢明らかな戦況で功を逸り、セヴァリー（ガードナー）少尉の撤退提案を退け大損害を出してしまう。

O.C.U.軍少尉
ドリス・セヴァリー（左）
Doris Savory

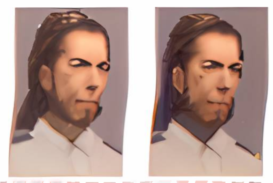
U.S.N.軍少尉
サラ・ガードナー（右）
Sara Gardner



激戦区基地で任務に就いている兵士。フォースター（ミラー）中尉指揮下の部隊に所属している。中尉とは士官学校の同期で、当時から同じく同期のダフ（オルコット）少尉と共に、手のかかる弟のような存在であるフォースター（ミラー）のことを支えてきた。だが、そんな彼女の苦労も遂に実を結ぶことはなかった。敵拠点襲撃任務で、もはや全滅は免れないほどの劣勢にも関わらず、中尉は彼女の進言に耳を貸さず、多数の犠牲を出した。しかも、その責任は彼女に負わされ、処分を受けた彼女はダフ（オルコット）少尉の部隊へ転属することになったのである。

O.C.U.軍少尉
エリオット・ダフ（左）
Elliot Duff

U.S.N.軍少尉
アイバン・オルコット（右）
Ivan Alcot



激戦区基地で任務に就いている兵士。自分が隊長を務める小隊を指揮しながら、士官学校の同期であるフォースター（ミラー）中尉の未熟な作戦指揮に対して助言を行うなど、セヴァリー（ガードナー）少尉と同様、中尉の尻拭いに苦労させられている。それは、自軍に損害を出さないためと、大佐を父に持つことで大きなプレッシャーに内心苦しんでいる中尉を慮ってのことだったのだが、結局彼の深慮が中尉に届くことはなかった。

敵拠点襲撃任務での損害の責をセヴァリー（ガードナー）少尉に負わせた中尉に心底失望し、遂に袂を分かつ決心をする。

特務機関

Secret Military Agency

O.C.U.軍大佐
ダミアン・リヴァース（左）
Damian Rivers

U.S.N.軍大佐
デビット・レヴィン（右）
David Lavine



軍内で独立した権限と武力を持つ特務機関の管理官を務める。極秘で行われているB.D.研究を現場で統括する立場で、研究の非人道性は認めていたが、長年昏睡状態にある息子を救うため、生体コンピュータ技術の医療への応用を目的に研究を推し進めた。

ブレイクウッド将軍（ウィンガー准将）らによりフリーダム奪回（防衛）作戦へのB.D.搭載機の大量投入が決定。大勢のマテリアルを失うことを危惧した彼は、バルフォア（サリヴァン）隊長の暴走を阻止した後、自らマテリアル候補を回収して亡命を図った。しかし追撃隊との交戦で死亡している。

アイアンハーツ／プラウドイーグルス

Iron Hearts / Proud Eagles

O.C.U.軍少尉
アルフレッド・バルフォア（左）
Alfred Balfour

U.S.N.軍少尉
ロス・サリヴァン（右）
Ross Sullivan



B.D.マテリアル養成施設の1つ、ニューミルガン（ソレイト）孤児院で育った戦災孤児。数年前に施設で起きた暴動を先導し、鎮圧後に投獄されたが、特務機関での任務を行えば助けるというリヴァース（レヴィン）大佐との司法取引により釈放された。

B.D.搭載機の大量投入計画で多くの仲間を犠牲にすることを拒否し、直属の上官はおろかブレイクウッド将軍（ウィンガー准将）にまで真っ向から歯向った。そして単独でマテリアル輸送部隊を襲撃。マテリアルを積んだ輸送車を奪い逃亡したが、追撃隊との交戦で死亡している。

第5師団特務小隊

5th Division
Secret Platoon

O.C.U.軍大尉
ロバート・キング（左）
Robert King

U.S.N.軍大尉
ジャクソン・ファースト（右）
Jackson Fast

NO DATA　NO DATA

占領区基地付近に展開している正体不明の部隊との戦闘で死亡したと記録されている、30名のパイロットのうちの1人。帰還した同部隊隊員は誰もキング（ファースト）大尉の死亡を確認しておらず、中には敵兵に連行されていく姿を目撃した者までいた。しかし、隊員らの証言は司令部の一部勢力により、敵部隊の存在そのものを含めすべてもみ消された。

占領区基地のオペレーターは、人員不足を理由に討伐隊派遣を渋る司令部に対し、独自に討伐隊参加者を募り敵軍の仮設駐屯地の調査を実施。彼とほか数名の捕虜救出に成功している。

第06機動小隊

06th Mobile Platoon

O.C.U.軍中尉
フィリップ・ボズウェル（左）
Phillip Boswall

U.S.N.軍中尉
ドナルド・ダウ（右）
Donald Dow

NO DATA　NO DATA

占領区基地周辺の哨戒任務中に、ステルスバックパックを装備した特殊部隊の奇襲を受けて全滅した第06機動小隊の隊員。彼はこの紛争に疑問を持つ1人で、同じ考えを持つサスーン（ライト）と協力し、紛争の闇を暴こうと調査を進めていた。その過程で浮かび上がってきた要注意人物には、彼の上官であるファウルズ（ハリス）大尉も含まれていた。彼は大尉のスパイ活動の証拠をようやくつかんだものの、それに気付いた大尉の策略により口を封じられる。

だが、彼の死は無駄にはならず、後に法務監察局による大尉の調査が行われることになった。

O.C.U.軍大尉
ショーン・ファウルズ（左）
Sean Fowles

U.S.N.軍大尉
アルジャー・ハリス（右）
Alger Harris





第06機動小隊の指揮官という隠れ蓑を得たU.S.N.（O.C.U.）軍のスパイ。サスーン（ライト）とボズウェル（ダウ）中尉の調査により正体露見の危険が迫ったため、彼が内通している敵ステルス部隊を潜伏させた基地周辺区域の哨戒任務を小隊に与え、奇襲作戦によって壊滅させた。

そして、もう1人の危険分子であるサスーン（ライト）にステルス部隊との内通の疑いを被せようとしたが、彼女の潔白を信じる法務監察局のケンブル（スミス）監察官は彼女の友人と共に、査問会の証言台に立つと宣言。大尉の実力行使は封じられた。

陸軍特殊情報部

O.C.U.
Ground Defense Force
U.S.N. Army
Specialty Intelligence Office

※本文に人名や兵器名、場所、行動などが併記される場合は、「O.C.U.側の名前（U.S.N.側の名前）」のように記述しています。

O.C.U.軍少佐

ナンシー・ロジャー（左）
Nancy Roger

U.S.N.軍少佐

マーガレット・キーン（右）
Margaret Keane



新型WAPを中心とした30機に及ぶ敵部隊が侵入し、迎撃作戦を指揮するために島に派遣された政府直属の特殊情報部員。そのとき割ける人員では通常の迎撃任務ですら達成が困難であったにも関わらず、彼女の発した任務は、工作部隊が潜伏可能な10分という短時間の内に敵の大半を無力化した上で、残った新型機を奪取するという不可能に近いものであった。

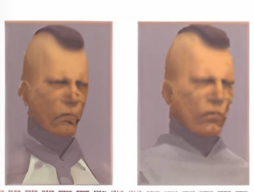
彼女の元部下であるハラダ（バーネット）伍長は、現場の兵士を捨て駒扱いする彼女のやり方に、かつて自分が情報部時代に受けた理不尽な扱いへの怒りを再燃させる。結局、任務は辛くも達成された。

O.C.U.軍少尉

アクトン・シング（左）
Acton Synge

U.S.N.軍少尉

レイモンド・フット（右）
Raymond Foote



統制区沿岸から侵入した新型WAPを中心とする敵部隊の迎撃作戦を指揮するために派遣された、ナンシー・ロジャー（マーガレット・キーン）少佐に随行して島にやってきた特殊情報部員。

任務達成後、少佐へのわだかまりをいまだ抱えるハラダ（バーネット）伍長に対し、彼は少佐の心情と、2年前の責任追及が見直されハラダ（バーネット）伍長の情報部復帰通達が出ていることを伝える。伍長はそれを受けて、少佐に今の自分の心境を伝えて辞任の留保を促すと共に、情報部復帰を辞退して島で紛争の終結を見届ける決意であることを告げる。

軍法務監察局
Judge Advocate General

O.C.U.監察官

マックス・ニューコメン（左）
Max Newcomen

U.S.N.監察官

マルクス・ロックヒル（右）
Marcus Rockhill



軍規違反、および事故の調査と監督を行う軍法務監察局の監察官。占領区基地のサスーン（ライト）からの情報を元に、新型パーツ輸送車を狙ったデーヴィー（ケリー）少尉のテロ行為の調査、および送検を行うために派遣された。

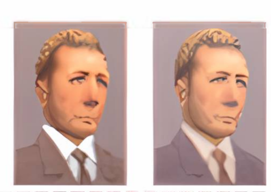
彼は、陰謀の核心へ近づき過ぎているデーヴィー（ケリー）少尉の身を案じたサスーン（ライト）による告発の真意を理解し、少尉の身柄を拘束して陰謀勢力の手が及ばない本国への即時送検を決定。また、サスーン（ライト）に対しても目立つ行動を避けるよう忠告するが、結局彼女の活動を止めることはできなかった。

O.C.U.監察官

ブライアン・ケンブル（左）
Brian Kemble

U.S.N.監察官

マーティン・スミス（右）
Martin Smith



占領区基地のフランシス・サスーン（エリザベス・ライト）が、「隠れ蓑」と称する監察官。占領区基地周辺を哨戒任務中の第06機動小隊が、敵特殊部隊の奇襲を受けて全滅した事件の追跡調査で、部隊の潜伏場所が特定され、その殲滅任務の依頼および結果調査のために派遣されてきた。また、それと同時に当該特殊部隊との内通者の特定や検挙も目的としていた。

彼は同局上層部の意向に反し、紛争の真実を追求しようと活動する1人で、内通者の疑いをかけられたサスーン（ライト）をかばい、証拠が失われた状況でファウルズ（ハリス）大尉との対決を宣言する。

その他
Others

O.C.U.軍大尉

マルコム・オブライエン（左）
Malcolm O'Brien

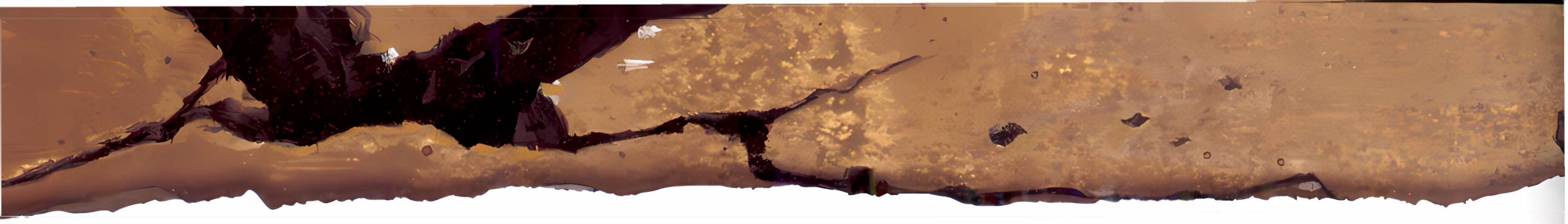
U.S.N.軍大尉

ダニエル・タフト（右）
Daniel Taft



B.D.におけるS型デバイス技術の完成を目指すリヴァース（レヴィン）大佐に心酔し、アイアンハーツ（ブラウドイーグルス）へ入隊した。彼は、特務機関が推進するB.D.計画のマテリアル候補として自分が採用されたことなど知る由もなかった。その後、特殊な任務を重ねるうちに自らの境遇を察したが、バルフォア（サリヴァン）隊長とリヴァース（レヴィン）大佐の真意を知り、彼らに協力する道を選択した。

その後、大佐が決死の覚悟で決行したマテリアル候補の亡命計画に随行。大佐の死亡、そして組織解体後の行方は不明である。



カズムオウルズ
Chasm Owls

カムズオウルズ隊長

エレン・タイラー
Ellen Taylor



司令部が直轄する傭兵部隊の１つカズムオウルズの隊長を務める。2090年にラークバレーを襲った悲劇で全てを失い、U.S.N.への復讐に生きる女性。

民間の目撃情報を基に独断で任務を企画し、敵の重戦闘ヘリを撃墜。残骸からは多数のO.C.U.パイロットの遺体が発見され、さらに「マテリアル候補」と記されたファイルを回収した。その名簿に自分の名前を発見した彼女は、占領区基地のサスーンに調査を依頼。その調査で、マテリアル候補移送という重戦闘ヘリの目的とニルバーナ機関の存在、サカタインダストリィの関与など、陰謀の核心に迫る情報を得ることになった。

カズムオウルズ副隊長

トーマス・デフォー
Thomas Defoe



B.D.計画の一環として、各方面から集めたマテリアル候補で編成された傭兵部隊の１つカズムオウルズの副隊長。かつてはO.C.U.本国の士官だったが、任務中の大きなミスによりハフマン島へ左遷された。オルソン大佐の腹心的な役割を務めており、部隊では作戦の立案および決定権まで掌握する実質的な指揮官であった。また、タイラー隊長をはじめとするマテリアル候補の選定と監視も彼が行っていた。

その後、U.S.N.軍の新型兵器を破壊する任務で部隊は全滅。彼はB.D.計画の公表をオルソン大佐に迫ったが、逆に用済みの一言で切り捨てられてしまう。

O.C.U.軍司令部
O.C.U. Defense Force Command Center

O.C.U.軍将軍

ウィラス・E・ブレイクウッド
Willas E Blakewood



ハフマン島に駐留する陸軍機動師団の司令官を務める、O.C.U.軍将軍。ハフマン島司令部のオルソン大佐と共にB.D.計画を推進した１人だった。B.D.試作機の大量投入を予定しているフリーダム奪回作戦を目前に控え、将軍は計画の調整のために極秘でハフマン島にやってくる。しかし、B.D.への転換手術を予定していたマテリアルの候補の輸送途中に、アイアンハーツのバルフォア少尉と特務機関の管理官リヴァース大佐による妨害に遭い、計画の建て直しを余儀なくされた。

余談だが、その後オルソンが編成した傭兵部隊の副隊長を、彼の娘が務めることになる。

O.C.U.軍大佐

グーリー・B・オルソン
Guri B. Olson



ハフマン島司令部に勤務するO.C.U.軍大佐。O.C.U.とU.S.N.の両軍部およびサカタインダストリィの三者共謀で推進されていたB.D.計画。それに関与するO.C.U.軍内勢力を統括する人物。マテリアル確保を目的とした傭兵部隊を設立し、候補者の安定供給を実現したが、研究機関として設立した特務機関のリヴァース大佐とは意見が対立し、後に計画の妨害を受けることになった。

ちなみに、カズムオウルズ全滅後、彼はバリンデンの闘技場でスカウトしたマテリアル候補（ロイド・クライブ）を中心とした傭兵部隊を編成することになるが、それはまた別の話である。

U.S.N.陸軍第17機動戦隊

U.S.N. Army
17th Mobile Squadron

U.S.N.軍大尉

ジョセフ・レーダーバーグ

Joseph Lederberg



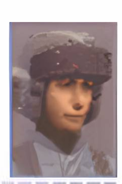
U.S.N.軍の中でも優秀な部隊として知られる第17機動戦隊の隊長。ウィンガー准将ら上層部がニルバーナ機関を使って推進するB.D.計画の全容を把握しているが、優秀なパイロットを擁する自分の部隊からマテリアル候補が選出されることを危惧し、問題に深入りすることなく淡々と任務をこなすことを徹底した。

彼の元部下であり部隊のエースだったルーシー・カークウッド少尉は、B.D.計画の存在を知り、紛争を終結させる「力」を求めてマテリアル候補に志願した。記録で「戦死」扱いとされた彼女のその後を知る大尉は、第2の彼女を出すまいと心に誓ったのである。

U.S.N.軍准尉

ホセ・イグナシオ・ナバス

Jose Ignacio Navas



U.S.N.軍の中でも優秀な部隊として知られる第17機動戦隊の隊員。彼にWAPによる戦闘の心得をはじめ様々なことを教えてくれた元同部隊のエース、ルーシー・カークウッド少尉を尊敬しており、他部隊に転属した(ことになっている)彼女の近況を尋ね回っていた。

民間の目撃情報を基に独断で任務を企画し、敵の重戦闘ヘリを撃墜。その残骸の調査からB.D.計画の概要とカークウッド少尉がたどった運命を知った彼は、マテリアル候補に志願した彼女の思いを引き継ぐことを決意する。しかし、O.C.U.軍の新型兵器破壊任務に着いた際、無謀とも思える単独突撃を仕掛けて戦死している。

U.S.N.軍司令部

U.S.N. Armed Force
Command Center

U.S.N.軍准将

パトリック・ウィンガー

Patrick Winger



U.S.N.陸軍兵器開発特務機関ニルバーナのドリスコル大尉と共に、B.D.計画の支持勢力において中心的役割を務めた人物。

フリーダム防衛ラインの強化にB.D.試作機の大量投入が決定され、准将は計画調整のため極秘でハフマン島にやってくる。しかし、B.D.マテリアル候補の輸送中、ブラウドイーグルスのサリヴァン少尉と特務機関管理官レヴィン大佐による妨害に遭い、計画は建て直しを余儀なくされた。その後、レヴィン大佐の死亡で特務機関は解体し、フリーダム防衛ライン強化のために、陸軍第344大隊112特機中隊所属のリンクス小隊が新たに配属された。

恒平和維持機構

Peace Mediating
Organization
[PMO]

調査官

アレクサンダー・レオノフ

Aleksandr Leonov

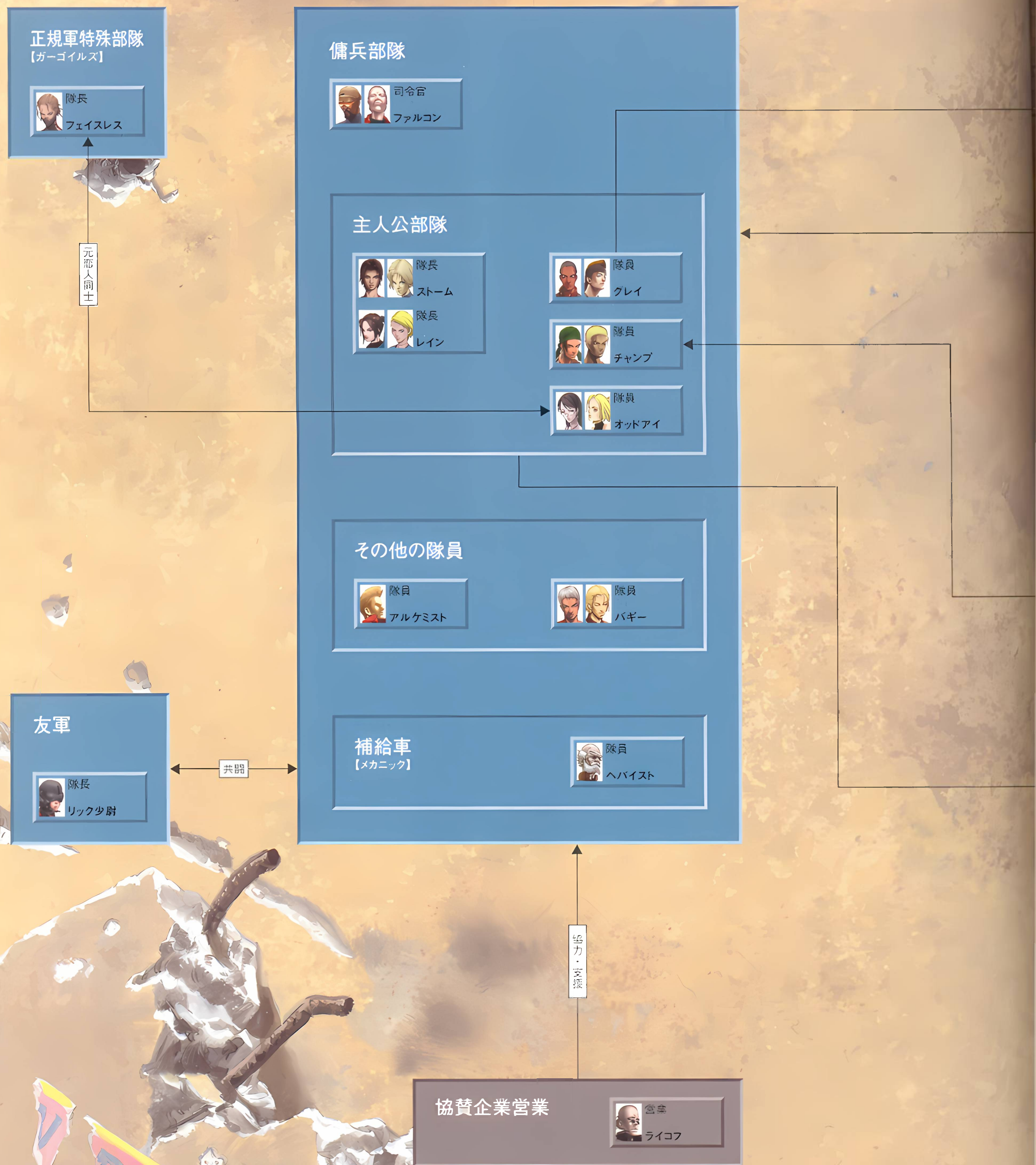


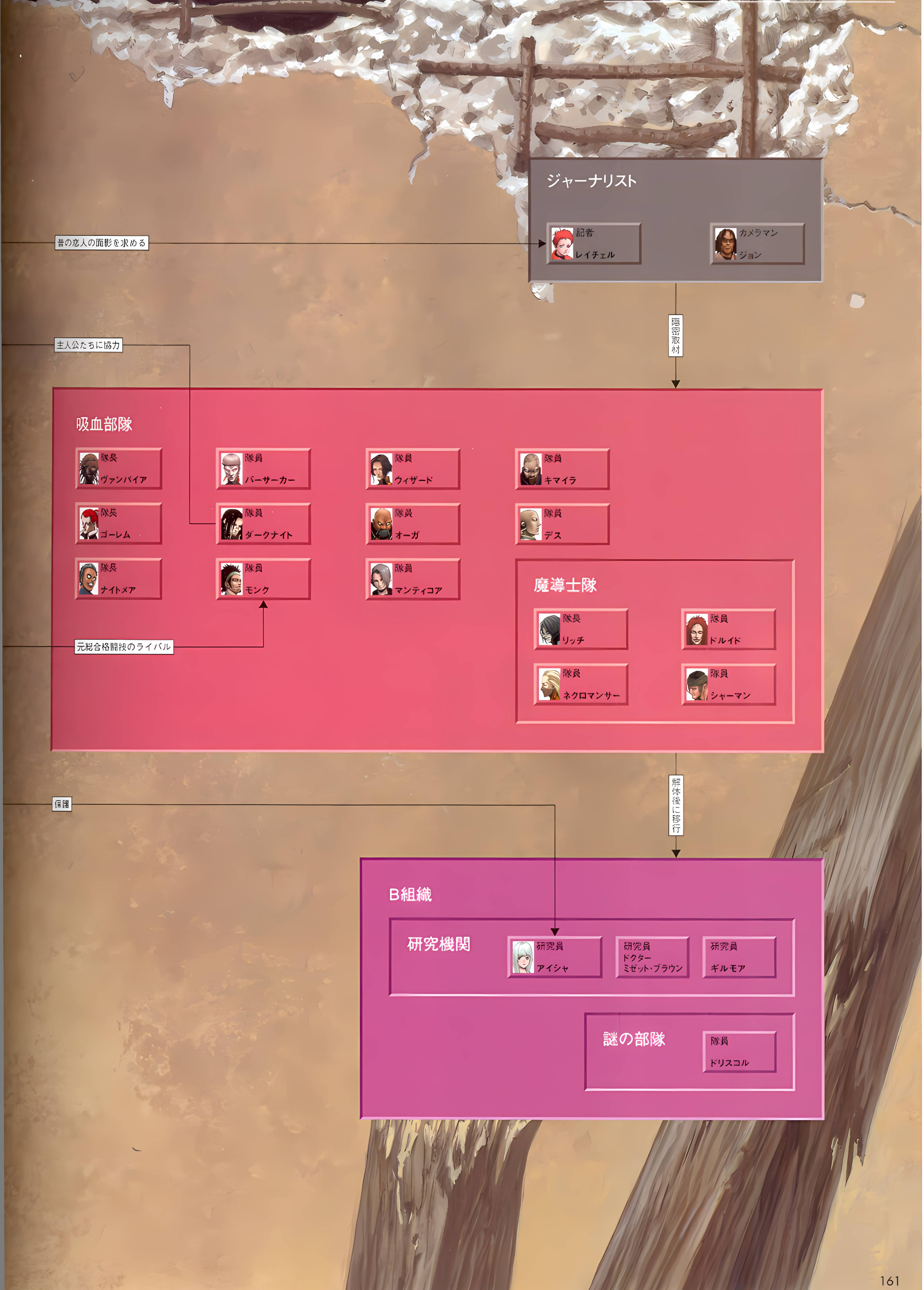
ザーフトラ共和国が中心となって組織されたPMOに所属する調査官。ハフマン島の現状調査のために、自ら派遣員に志願し島にやってきた。だが、敵軍は「ハフマン条約に違反する化学兵器を輸送するヘリを撃墜せよ」との虚偽の情報に基づく任務を受けており、さらに撃墜目標の飛行ルートは、まさに彼が予定する調査飛行ルートそのものであった。

紛争への直接介入とその後の停戦調停で、自国の影響力強化を狙うザーフトラの思惑。その人身御供にされようとした彼は、その事実を内心で認めながら、今後も紛争終結へ向けて自分のやり方を貫くことを改めて決意する。

2089 Character Correlation Chart

軍の依頼を受けて出動する主人公ら傭兵部隊と、能力の高い人材ばかりを誘拐する
「吸血部隊」との戦いを主軸にしたストーリー。O.C.U.、U.S.N.サイドとも登場人物名は変わらない。
なお、続編となる「2089-II」は同じ時代の別の傭兵の物語を描いているが、
敵として下記の吸血部隊以外のメンバーが登場する。




ジャーナリスト
記者
レイチェル
カメラマン
ジョン
昔の恋人の面影を求める
隠密取材
主人公たちに協力
吸血部隊
隊長
ヴァンパイア
隊長
ゴーレム
隊長
ナイトメア
隊員
バーサーカー
隊員
ダークナイト
隊員
モンク
隊員
ウィザード
隊員
オーガ
隊員
マンティコア
隊員
キマイラ
隊員
デス
魔導士隊
隊長
リッチ
隊員
ドルイド
隊員
ネクロマンサー
隊員
シャーマン
元総合格闘技のライバル
解体後に移行
保護
B組織
研究機関
研究員
アイシャ
研究員
ドクター
ミゼット・ブラウン
研究員
ギルモア
謎の部隊
隊員
ドリスコル

Leading Figures

「2089」のストーリーはプレイする陣営に関わらず共通であるため、軍がどの国所属かは明言されていない。また、陣営によって一部パイロットの顔グラフィックが変化する。

正規軍特殊部隊（ガーゴイルズ）

Special-forces Gargoyle's

特殊部隊隊長

フェイスレス

Faceless



通常　改造後

正規軍の特殊部隊、通称「デルタ」に所属する優秀なパイロット。小隊「ガーゴイルズ」を率いている。本名、デビッド。たびたび傭兵部隊との合同作戦を行ってきたが、ある陽動作戦で囮役となった際、内通者による情報漏洩が原因で吸血部隊に捕えられた上、パペット・ソルジャープランの実験台にされてしまう。試作機「ファントム」の生体部品と化した彼は、主人公ら傭兵部隊に対して凄まじい戦功をあげる。しかし、かつての恋人、オッドアイと対峙したとき、わずかに残っていた感情と記憶が蘇り、命令に背いて自爆の道を選んだ。自己犠牲心が強い彼の性格ゆえの結末だろう。

傭兵部隊

Mercenary Troops

傭兵部隊長

ストーム

Storm

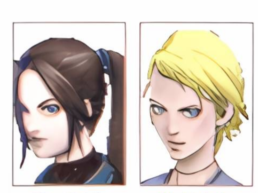


O.C.U.　U.S.N

傭兵部隊長

レイン

Rain



O.C.U.　U.S.N.

正規軍の依頼を受けて様々な作戦を行う傭兵部隊に所属。実戦経験が豊富なことから、新たに編成された小隊の隊長を任されている。気性は真面目で慎重。しばしば、暴走しがちな部下をたしなめる場面が見られる。ただ、真面目ゆえに、愛想をふりまいたり、急場しのぎの方便を使ったりするのは苦手。本人にもその苦手意識はあるようだ。第２次ハフマン紛争勃発後は、傭兵を離れて特殊部隊に志願。後に他の小隊員とともにデルタに入隊している。

吸血部隊が秘密兵器として使用したバイオジャマーが効きづらい特異な体質を持っていたため、味方の危機を救ったことがある。

傭兵部隊司令官

ファルコン

Falcon



O.C.U.　U.S.N.

正規軍の司令部に所属し、傭兵部隊を指揮管理する司令官。諜報部と連動して局地的な秘密作戦の指揮を執ることが多い。

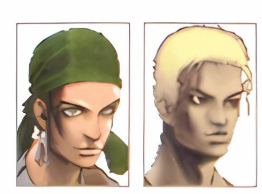
主人公たちの直接の上司にあたり、主人公からは「ファルコン」または「ファルコン司令」、オッドアイとチャンプからは「司令」と呼ばれている。隊員との関係はおおむね良好で慕われているが、評価査定を行い報酬を決定する立場でもあるため、ときに彼らに厳しい要求を迫ることもある。

口には出さないが、主人公の軍人としての能力を高く買っているようだ。主人公に小隊解散後は特殊部隊へ志願するよう奨めたのは、何を隠そう彼なのである。

傭兵部隊隊員

チャンプ

Champ



O.C.U.　U.S.N.

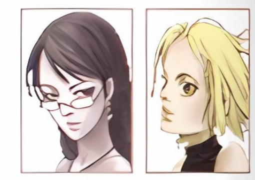
主人公の小隊に初期から参加している傭兵。本名はスタン。元総合格闘技のチャンピオンという意外な顔を持ち、吸血部隊のモンク（本名、オックス）とはかつて格闘技のライバル同士だった。今もその剛腕は衰えることなく、バイオジャマーで行動不能に陥り捕虜収容所に拘禁されたときには、拘束具を装備したままで何人もの看守を病院送りにしている。

地位も名声もあるヒーローの彼が、突然すべてを投げうって傭兵稼業に身を投じた訳は誰も知らない。しかし、戦いに明け暮れた日々が忘れられないのか、休日には単独でアリーナに参戦して気をまぎらわすこともあるようだ。

傭兵部隊隊員

オッドアイ

Oddeye



O.C.U.　U.S.N.

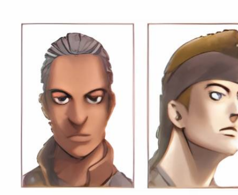
チャンプとともに小隊に加わった傭兵。電子兵装の扱いに長けており、主人公の右腕として活躍する。主人公がやむを得ず戦列を離れたときには、代わって小隊の指揮を執っているので、実質的なナンバー2であるといえよう。もともと遠距離攻撃を得意としているが、主人公から格闘攻撃の技術を磨くことを奨められている。

ガーゴイルズのフェイスレスとはかつて深い間柄であったが、フェイスレスが極秘任務のため一時行方不明になったとき、悲観して傭兵になったという過去がある。トンコツラーメンが好きで、ときおりおちゃめな一面を見せる。本名は、ケイト・スリンガー。

傭兵部隊隊員

グレイ

Gray



O.C.U.　U.S.N.

最初は隊員候補として参加。能力を認められ、正式に主人公の配下となる。入隊当初はまだ新米傭兵だったせいか、戦場を甘く見ていた節があるが、主人公から厳しく訓育を受け、しだいに一人前の傭兵へと成長していく。除隊後には他のメンバーと共に正規軍の特殊部隊に加わり、チャンプと並んで、小隊のリーダーを務めている。病院が苦手な熱血漢。

ジャーナリスト救出のミッションで彼は、保護したレイチェルにある人の面影を見る。それが誰なのかは、結局彼の胸にしまわれたままになってしまうわけだが、このことがきっかけで、レイチェルに特別の感情を抱いていた。



傭兵部隊隊員

ヘパイスト

Hepaist



Face graphic共通

彼のコードネームであるヘパイストとは、ギリシャ神話の炎と鍛冶を司る技術神ヘパイストスにあやかったもの。その名のとおり、メカニックとしての腕は確かであり、チームの後ろ盾として絶大な信頼を得ている。好々爺然とした風貌から、弟子のヒュンは愛着をこめて「おじいちゃん」と、出会ったばかりのオッドアイさえも「おじいさん」と呼んでいた。

吸血部隊のバイオジャマー攻撃により捕えられ、監禁されていた施設からオッドアイとともに車で脱出しようとした際に、リッチ隊の襲撃を受ける。彼は自らオッドアイを逃がすための囮となり、壮絶な最期を遂げるのだった。

傭兵部隊隊員

アルケミスト

Alchemist



Face graphic共通

補充兵として傭兵部隊に配属された腕利きの傭兵。工場施設を防衛する任務のときには、ミサイル装甲車に乗り、主人公たちの小隊に増援として合流している。しかしその実は、何者かが傭兵部隊に送り込んできたスパイだった。

まだ「黒い部隊」の存在が明るみに出ていない段階から部隊に潜り込んでいた彼は、最新兵装を搭載したWAPと、部隊の極秘情報を握って逃走を図る。その際基地施設、庫内に格納されたWAPの操作系統、ハンガー扉などを爆破し、追跡の妨害工作を行っている。しかし、結局捕縛され、身柄を憲兵に引き渡された。情報は吸血部隊に流されていたと思われる。

傭兵部隊隊員

バギー

Baggy



O.C.U.　U.S.N.

傭兵部隊の補充要員として、主人公らの小隊結成後まもなく参加。表情にまだあどけなさの残る新兵で、軍から支給されるレーションの不味さに辟易している。

いくつかの作戦に出撃して、ようやく実戦に慣れはじめた頃、帰還中だったバギーからの定時連絡が途絶える。場所は領土境界線にほど近いベセタ郊外の森であり、脱走の疑いがかけられた。すぐさま捜索に向かった小隊は、森の中で瀕死の彼の姿を発見。「センサーがイカレて」行動不能に陥ったところを黒いWAPに襲撃され、捕えられた上に拷問を受けていた。そして彼は、母親に送金してくれるよう言い残し、息を引き取る。

ジャーナリスト

Journalist

傭兵部隊隊員

レイチェル

Rachel



Face graphic共通

ゲリラが出没する統治区深くに潜入し、当時進行中だった「非人道的な計画」を取材していたジャーナリスト。ゲリラを装った武装集団の襲撃を受け、救難信号を発信していたのを、軍諜報部がキャッチし、傭兵部隊が救出した。

保護されてからは、傭兵部隊の協力を得てさらに取材を進め、おそらく一定の確証を掴って帰国の途につく。しかし帰国後、彼女は薬物所持の嫌疑で逮捕され、その後の行方はようとして知れない。謎の自殺を遂げたとも噂されるが、国家レベルの超法規的措置により消されたと考えるのが妥当だろう。彼女がかぎつけた情報は、それほどまでに重要なものだった。

協賛企業営業

sponsor

傭兵部隊隊員

ライコフ

Lycov



Face graphic共通

傭兵部隊をバックアップしてくれている企業の派遣技術員。最新兵器を提供する見返りとして、実戦データを採取して、耐属性装甲といった新製品開発にフィードバックしている。テストは通常、軍のトレーニングフィールドで実施されるが、傭兵部隊に同行して実際の戦場に赴いたこともある。同社では、アリーナ専用WAPのカスタマイズなども行っている。

本人自身もWAPいじりが趣味と公言しており、多数のWAPを私有しているようだ。また、パーツコレクションも相当のもの。さらには大型機動兵器までも持っているらしい。実戦テストの立ち会い時には、いつもノリノリである。

吸血部隊

Vampire's

吸血部隊員

ダークナイト

DarkKnight



Face graphic共通

優秀な特殊部隊員や傭兵部隊員ばかりを襲撃、拉致していた「吸血部隊」に所属するメンバー。吸血部隊は、生体部品を使った兵器の開発を進めている大手兵器メーカーの私設部隊といわれているが、真相はいまだ不明である。

元本国特殊部隊(デルタ)隊長というエリートで、フェイスレスは元部下だった。吸血部隊の非人道的な作戦に嫌気がさし、正規軍を通じて傭兵部隊に協力。その後も共闘するとともに、内部調査を行い、情報を軍に流している。

クレイロック近郊の医療施設に潜伏していたリッチ隊との戦闘において、ファントム試作機の攻撃を受け、道半ばにして死亡した。

魔導士隊

Mage's

魔導士隊長

リッチ

Rich



Face graphic共通

生体部品の研究を行っていた機関の技術者。軍人ではなく技術者なので、WAPの扱いには不慣れだが、自ら吸血部隊に参加して小隊「魔導士隊」を指揮する。もっとも先陣を切るようなことはなく、試作機の起動やリモートコントロールを担当しているようだ。

傭兵部隊との戦いではほぼ壊滅状態になった吸血部隊は、バックについていた企業に見捨てられる。そこでリッチは同様のプロジェクトに、試作機と素材として捕えたオッドアイ、ヘハイストを手土産として移籍を企む。しかし傭兵部隊と戦って敗北、鹵獲されそうになると自爆した。結局計画は頓挫し、真相は闇に葬られる。

B組織

"B" organization

研究員

アイシャ

Aisha



Face graphic共通

吸血部隊の残党に追われているところを保護された少女。脳神経学に精通した、ロシア人の博士。ある研究機関で「貴重な兵を消費させないクリーンな兵器」の研究を強いられていた。連れてこられた経緯は不明だが、世間知らずな一面があるので、何者かに騙されたのではないかと考えられる。

吸血部隊の崩壊後、脱出を計ったところを追撃され、たまたま傭兵部隊に保護される。その後本国に送還しようと空港に移送中、謎の部隊に捕らえられ、B組織という団体がドクター・ブラウンらに行わせていた、成人の脳を制御する研究に合流させられそうになったが、傭兵部隊が再度奪回した。



フロントミッションモバイル

2089-Ⅱ

モバイルの最新作「フロントミッション 2089-II」は「2089」と同時代を描いた作品。新人傭兵である主人公トルネードの独白形式でストーリーが進行する。キャラクターによってジョブが異なり、得意な武器やパラメータや習得できるスキルが違うというジョブシステムを採用。またスキルの数が「2089」の3倍にあたる約60種類に増え、出撃前に選択したスキルをセットアップするという要素の追加により、各パイロットの差異が強調され、戦略性がより高まっている。

トルネード

Tornado

O.C.U.チャリオット傭兵基地所属の若い傭兵。真面目で熱血漢だが、目的や野心に欠けた、いわゆる「今どきの若者」。傭兵部隊でもまれるうち、精神的にも立派な兵士として成長をしていく。



サーナ大尉率いるチャリオット小隊に配属されたばかりで、戦場での経験は浅い。ジョブはアサルトを担当。



ミスト

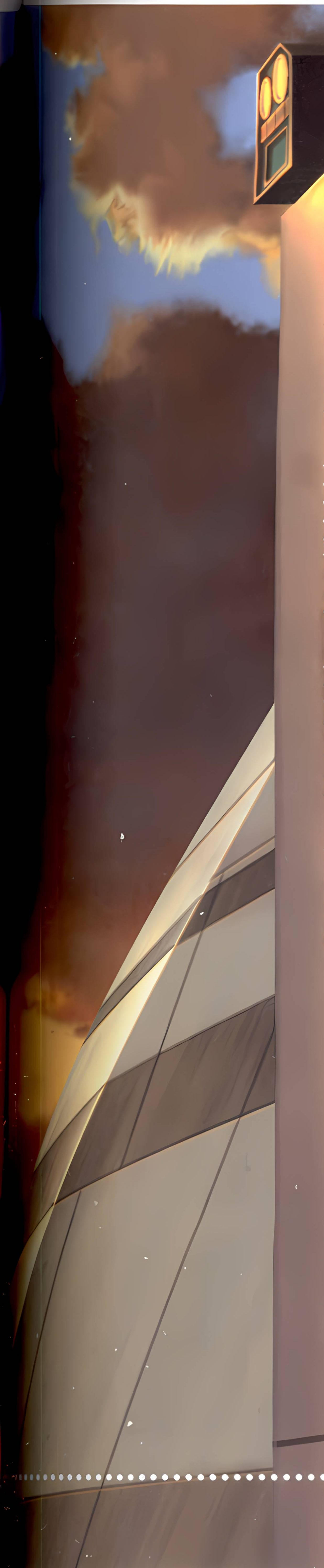
Mist

本作のヒロイン。クールで無口な格闘WAPのスペシャリスト。戦場では淡々と任務を遂行するが、一方で内面にトラウマを抱えて悩んでいる。ジョブはストライカー。トンファーやナックルによる格闘攻撃を得意としている。



チャリオット小隊ではトルネードの先輩にあたる傭兵。何に対しても、どこか冷めたところがある。


Arms
Chapter 3



【2040】
Anticipating a sharp rise in demand for combat WAWs in the aftermath of the African Conflict, the E.C.'s Schnecke Corporation and other companies involved in the development of the MULS standard unveiled the new "MULS-P" standard. MULS-P improves upon the current combat WAW, overcoming many of its inadequacies. The new MULS-P machines will be 25% larger, allowing for a potential 40-50% increase in power output while still retaining legacy support for the previous MULS standard. Focusing on military applications, the group also incorporated a standardized array of hardware attachment points on the back and shoulders of the new designs and modified the computer standard to allow the machines to carry and operate a greater number of weapons. These new machines are being called "wanderpanzers" ("wanzer" or "WAP" for short) in order to differentiate them from existing WAWs. Several UN member nations made a motion for the restriction of military usage of this new standard, but the motion soon died when both the O.C.U. and the U.S.N. declared that they would make unrestricted use of the technology. – JBNN

【2065】
-O.C.U.- Following a UN announcement that Huffman Island has ceased rising in elevation, the government has decided to launch a major survey of the island and establish an outpost. The primary goal is to develop the island as a tourist resort, but a great deal of interest also stems from a UN survey team's report of a potential wealth of natural resources lying beneath the seabed in the area around the island. However, in 2020 the U.S.N. petitioned the O.C.U. Central Parliament, the UN, and the E.C. for control of the island. Considering that none of the parties responded to the U.S.N. at that time, the decision to settle the island now marks a change of stance by the O.C.U., and many foresee an unavoidable clash between the O.C.U. and the U.S.N. – DCN

【2070】
-O.C.U.- According to the O.C.U. defense minister, the O.C.U. Central Parliament has taken yesterday's use of force on Huffman Island as an effective declaration of war by the U.S.N., and is mobilizing its forces in preparation for open warfare. With both nations' sights set on the island's resources, tensions have been running high since both countries set foot on Huffman, and the situation had become particularly volatile during the past year. The U.S.N. government is denying the intentional use of force, claiming that a wanzer operational error resulted in an accidental weapon discharge. However, the U.S.N. has remained resolute in its opposition to the O.C.U.'s presence on the island, continually denying O.C.U. requests for dialogue on shared occupation Additionally, a recent public opinion poll revealed that 90% of U.S.N. citizens are in favor of using force to expel the O.C.U. from Huffman. The combination of these factors make the U.S.N.'s claim seem dubious at best. – DCN

【2071】
-O.C.U.- The O.C.U. government has managed to seal a wartime agreement with the U.S.N. In order to protect the environment, a ban has been enacted on the use of all chemical and nuclear weapons, as well as any other weapons of mass destruction with environmentally disastrous potential. Orchestrating the agreement was the Peace Mediation Organization (PMO) based out of the Republic of Zaftra, submitting proposals to both sides in the spirit of the global push for nuclear disarmament. However, several analysts have suggested that the O.C.U., realizing that a weakened U.S.N. military might resort to using such weapons as a last-ditch attempt to win the war, may have cooperated with the PMO to limit the U.C.S Army's offensive capabilities. Analysts surmise that the U.S.N., unable to oppose the will of the international community, had no choice but to sign the agreement. – DCN

【2072】
-U.S.N.- With assistance from the PMO, the president has reached a ceasefire agreement with the O.C.U. Though U.S.N. troops were obviously fighting a losing war, the president refuted claims that minimizing future casualties was the justification for the peace agreement; instead, he emphasized the U.S.N.'s staunch commitment to peace. The president has repeatedly called for reconciliation over the past year, and bulldozed through the decision-making process to sign the compromise, despite internal party dissent. Conversely, U.S.N. citizens seem to be in full support of the president's decisive actions. –JBNN

An Introduction to Arms

兵器概論

ヴァンツァー（WAP）の登場により、それまでの戦闘形式は一変し、新しい戦争の形が生まれることになった。
ここではWAPを中心に、戦場に登場した様々な兵器の考察と共に、各兵器メーカーが戦場に送り出した兵器の数々を解説していく。

兵器ハード体系図

WAW
ワウ

直接標準武器
- Gun
- Machine-Gun
- Shield

スタンドオフ兵器
- CN……キャノン系
- GR……グレネード系
- MS……ミサイル系
- RK……ロケット系

Bolt-on
- オートガトリング
- 赤外線抑制装置
- 火器管制システム
- ナイトスコープ
- 予備弾倉
- 高機動ユニット
- スモークディスチャージャー

リストからもわかるとおり、主だった兵装に関してはWAW時代にほぼ完成されている。発展途上の兵器のためか、赤外線抑制装置や火器管制システムなど、機体の性能を向上させる外部取り付け式の装備が豊富な点も特徴的である。

WAW → Multipod Combat Vehicles：火力重視の兵器開発へ

WAW → WAP：より戦闘用向きの世界共通規格「MULS-P」へ

WAP
ヴァンツァー

直接標準武器
- MG……マシンガン系
- SG……ショットガン系
- RF……ライフル系
- BZ……バズーカ系
- FL……火炎放射器系
- KN……ナックル系
- PB……パイルバンカー系
- RD……ロッド系
- SH……シールド系

スタンドオフ兵器
- CN……キャノン系
- GR……グレネード系
- MS……ミサイル系
- AAM…対空ミサイル系
- RK……ロケット（ランチャー）系
- AAR…対空ロケット（ランチャー）系
- SH……シールド系
- 武器腕

バックパック
- TURBO………出力増強型
- ITEM…………アイテム搭載型
- REPAIR……修復機能搭載型
- EMP……………電磁パルス攻撃型
- ECM…………電磁パルス攻撃型
- SENSOR……レーダー搭載型
- SONAR……ソナー搭載型
- JETPACK…ジェット（バーニア）搭載型
- RADIO………通信機能搭載型
- RADIO A……通信機能搭載型（Aタイプ）
- RADIO B……通信機能搭載型（Bタイプ）
- STEALTH…ステルス機能搭載型

WAP → Monster：技術のフィードバック

WAP → Repairman：戦術の多様化を模索

Multipod Combat Vehicles
多脚戦車

グランドガンポート構想

大火力を備えた大型WAPや大型機動兵器を戦略に組み込み、WAPの火力不足解消を図る構想。この構想発表後、様々な機動兵器が登場する。

Monster
大型機動兵器

WAP以上の大火力と重装甲を施した機動兵器の総称。火力と装甲を重視するため、総じて機体サイズは大型になっていった。特に統一規格などは設定されておらず、兵器メーカーにより、様々な形状の兵器が存在する。

Gerater WAP
大型ヴァンツァー

グランドガンポート構想に基づき、従来のWAPを大型化して火力を増強した兵器の総称。MULS-P規格に準じた構造を持つが、サイズの違いにより従来のWAPとの互換性は持っていない。

Bioneural Device
B型/S型デバイス機

WAPの制御コンピュータに人間の脳を用いた生体コンピュータ。S型デバイスはB.D.シリーズの完成形とも言われ、搭載したWAPは従来のWAPとは比較にならない性能を発揮する。

Nonstandard Weapons
規格外兵器

一般のWAPや大型機動兵器と比較し、その形状や性能、運用方法が異なる機体、テスト用に開発された機体などの総称。特定の運用方法に特化した機体が多く、その数は決して多くない。

Repairman
支援ポッド

支援ポッドとは、戦闘能力を排した小型WAPともいうべき兵器で、戦場での補給・修理を専門に行うために開発された。支援ポッドの登場により、戦術面においてより柔軟な作戦展開が可能になった。

※直接標準武器とは、発射された弾体自体に誘導能力がなく、武器の照準を直接標的に合わせなければならない武器のこと。またスタンドオフ兵器とは、遠方にいる敵に対して攻撃を加える長距離射撃武器のことで、ミサイルやロケットなどを指す。

WAW、WAP概論

新型アクチュエーターに始まり、マニピュレーターシステム、半永久機関など、最新技術を結集して開発されたWAW（Wander Wagen）とWAP（Wander Panzer）は、人間の動きがほぼ再現可能な人型兵器として誕生した。WAPの最大の特徴は、MULS-P（Multi-unit Link System -Panzer Standard）を採用した点にある。MULS-Pとは機体を胴体、腕部、脚部、コンピュータと4つのブロックに分割、規格化したWAPの統一規格である。この統一規格の採用により、異なるメーカーのパーツ同士の組み合わせでも、1機のWAPとして完全稼動が可能になった。また、パーツを交換するだけであらゆる状況に対応できるなど汎用性が飛躍的に向上、様々な戦場で運用されることになる。

アクチュエーター

2020年、E.C.ドイツのヴァレンシュタイン大学に在籍するランドルト教授が、同じくE.C.ドイツのシュネッケ社から資金援助を受けて開発・発表した、まったく新しい可動調整装置。科学反応によって高速で硬化、または軟化する特殊素材を用いたシステムであり、従来のものよりソフトかつスピーディな可動が可能な点が最大の特徴。WAPでいえば、関節と筋肉の機能を担う機関である。

マニピュレーター

新型アクチュエーターはその性能に加え、かなりの小型化ができたため、WAPの手にあたるマニピュレーターにも採用され、人間の手の動きとほぼ同じ動作を可能とした。人間と同じ5本指のマニピュレーターが多いが、中には物を「掴む」だけを目的とした3本爪のものなど、バリエーションは多い。なお、指には兵装用の電極コネクタがある。これは、武器のグリップを握ったときに武器側の電極コネクタと接触、WAP側から電気信号を送って射撃をコントロールするための装備である。

半永久機関

WAPの主機関には、従来の技術を組み合わせた半永久機関が採用されている。主に圧縮天然ガスエンジンと燃料電池を組み合わせた機関が使用されており、前者と後者が生み出した電力を交代で使うことで、長時間の稼動を可能にしている。水素量に限界があるため「半永久」だが、電力を有効に活用できるモーターや、大容量のバッテリーなどの開発により、稼動時間は次第に長くなっている。

兵装

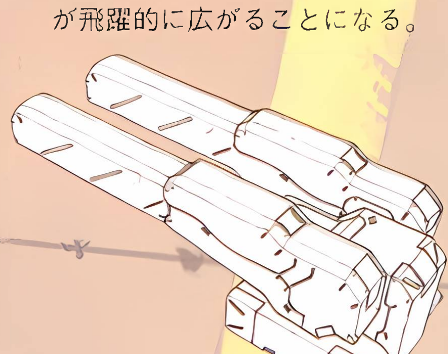
人間の手とほぼ同じ動作を可能としたマニピュレーターにより、WAPの兵装は人間の歩兵が扱う携行武器と同じものが多く開発された。統一規格により、基本的にどんなWAPも同じ武器を扱うことができる他、武器を「持ち替える」だけで、様々な状況に対応できるなど、ここでも汎用性の高さを伺うことができる。



グリップにトリガーはなく、電極コネクタからの電気信号により射撃を制御する。また上部にあるガンカメラで照準する。

バックパック

WAPの背部に背負う形で装備されるのがバックパックである。当初は余裕のある積載量を活かして予備弾薬や各種サプライ品などを搭載していたが、通信機能やレーダー、電子戦装備を搭載するなど、様々な機能に特化したバックパックが開発されていく。これにより、WAPの戦術上の運用方法が飛躍的に広がることになる。



上はWAP修理用リペアバックパック。消耗の激しい最前線でも修理・補給が可能になり、WAPの作戦行動時間も長くなった。

関連事項沿革

2000年	■ドイツ連邦のランドルト教授が、全く新しい稼動調整装置アクチュエーターを発明
2005年	■ヨーロッパ諸国統合により「E.C.（ユーロコミュニティ）」が誕生
2010年	■半永久機関の実現
2015年	■ロシアを中心としたCIS（独立国家共同体）が国家を形成。「ザーフトラ共和国」誕生
2020年	■シュネッケ社、アクチュエーターを利用した人型作業機械「WAW」の製作に着手。ランドルト教授が同社の技術顧問に就任
	■アメリカ合衆国、およびカナダが中南米諸国を併合し、新国家「ニューコンチネント合衆国（U.S.N.）」の誕生を宣言。同時に、国連を脱退
2025年	■シュネッケ社、WAWの試作1号機を完成
2026年	■ディアブルアビオニクス社（DA社）がシュネッケ社へWAWの共同開発を打診
	■オシアナ共同連合（元バンコク経済帯）が、経済連合から連合国家となる旨を発表。国家としてのO.C.U.が成立
2027年	■シュネッケ社＆DA社、地雷処理用WAWの試作機を完成
2028年	■シュネッケ社＆DA社、WAWの統一規格を提案。
2029年	■シュネッケ社＆DA社、WAWの世界共通規格「MULS」規格を発表
	■MULS規格による初めてのWAW「シケイダ」完成
2030年	■ランドルト教授が何者かによって殺害される。
2034年	■アフリカ紛争勃発
	■O.C.U.日本のヤギサワ重工業が開発した機動長々距離砲がアディームで発射実験
2040年	■シュネッケ＆DA社、戦闘用WAW専用の世界共通規格「MULS-P」を発表。以後、戦闘用WAWは、一般のWAWと区別するため、ヴァンダー・パンツァー（WAP）と呼称
2070年	■第1次ハフマン紛争勃発

WAP用ロケットブースター

WAPの迅速な作戦展開のため、空中を飛ぶための各種ブースターも開発された。WAPの重量が大きいことと搭載できる推進剤に限界があるため、現時点では長くても数分間の滑空が限界である。



いまだ研究段階にある長距離航行用ブースターだが、いくつかの試作機は既に完成、実験が繰り返されている。



ザーフトラ軍のWAP専用ブースター。高速機動が可能なブースターで、さらに分離後はミサイルとして射出も可能。

バイオニューラルデバイス

WAPの反応速度を飛躍的に高めることを目的に、人間の脳を記憶装置として使用したWAP制御用バイオコンピュータ。開発はO.C.U.日本のWAPメーカー、サカタインダストリィ社を中心にO.C.U.、U.S.N.、ザーフトラ共和国が極秘に結託して推進された。成人した兵士の脳を摘出して戦闘能力を継承したB型や、パイロットの脳をWAPの制御装置に直結することでWAPと人体の融合を可能にしたS型など、様々なタイプのデバイスが開発されることになる。



O.C.U.のS型デバイス搭載WAPの専用ヘルメット。パイロットの脳とWAPを直結するため、専用ヘルメットが必要となる。

＜立案者＞
モーガン・ベルナルド（5th）
※国際テロ組織グリムニル所属

＜研究員＞
Dr.ギルモア（1ST）
ミゼット・ブラウン（1ST）
アイシャ（2089）

＜B型デバイス被験者＞
カレン・ミューア（1ST）
デバイス名：SI BD-6Kr

＜S型デバイス被験者＞
ヴァンパイア（2089）
ドリスコル（1ST）
リン・ウェンライト（5th）
グレン・デュバル（5th）
ヘクター・レイノルズ（5th）
モーガン・ベルナルド（5th）

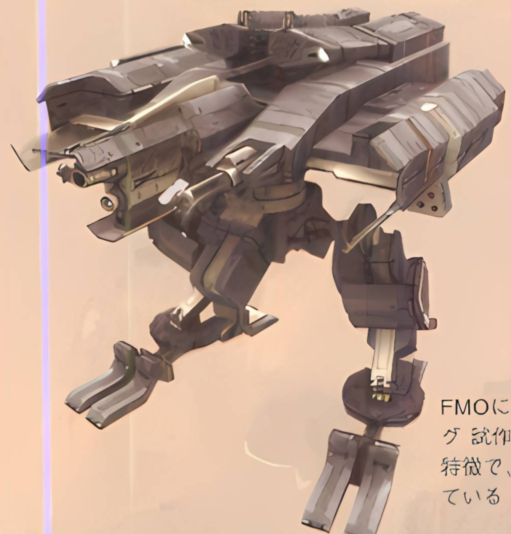
＜協力組織＞
吸血部隊・廃棄士隊（2089）
O.C.U.特務機関（FMO）
ニルバーナ機関（1ST/FMO）
サカタインダストリィ（1ST）
ドミトーリ公社（1ST）
フォーチュンメディカル（5th）

関連事項沿革

2070年	■第１次ハフマン紛争勃発 ■O.C.U.日本の坂田製薬が同オーストラリアのWAPメーカー、ハイネマンインダストリィ社を買収し、サカタインダストリィ社設立。WAPの開発に着手する
2071年	■サカタインダストリィ社のメタルワーカープロジェクト始動。兵士の脳髄を利用した生体COM=B.D.(BioneuralDevice)シリーズの開発に着手
2089年	■Vampire'sによるマテリアル回収任務が開始。B型デバイスの試作機が実戦に投入される
2090年	■第2次ハフマン紛争勃発
2091年	■サカタインダストリィのレイブン、ジェイドメタル社のグリフィンが実戦において撃破される
2094年	■サカタインダストリィ社、B.D.計画の発覚により企業解体。ヴァンツァー製造部門、製薬部門がイグチ社に買収される
2097年	■カンボジア・ラオス独立同盟を締結。
2098年	■U.S.N.軍第11特殊機甲強襲連隊がカンボジアの研究施設を制圧
2109年	■U.S.N.軍SOCOM直轄特殊機甲分遣隊がカンボジアのヴァンツァー工場を制圧

グランドガンポート構想

汎用性と機動性を両立させ、陸戦兵器の主力に躍り出たWAPだが、その構造上、どうしても大火力の兵装を施せないという欠点があった。そのため、O.C.U.軍はWAPとは別に、大火力を備えた特殊WAP、大型機動兵器を戦術に組み込む構想を発表。各兵器メーカーに構想に見合う兵器の開発を依頼する。これが「グランドガンポート（陸上砲艦）構想」である。O.C.U.軍が求めたのは、広範囲戦での主力となりえる兵器であった。戦車やWAP以上の圧倒的な大火力と、WAPと同等かそれ以上の機動性を両立、さらに運用コストを抑えるなど、設定されたハードルは高かったものの、各兵器メーカーは自社のノウハウを継ぎこみ、大火力を備えた大型WAP、大型機動兵器を次々に開発していった。



FMOに登場する大型機動兵器コング 試作1型。短い砲身と黒い塗装が特徴で、火力重視を前提に製作されている（FMOの闘技場にて登場）。

大型機動兵器（大型WAP）メーカー体系図

E.C.圏

センダー

＜代表機体＞
ウラガン
バウーク・シリーズ
ディウゴーニ
オシミノーグ
コング 試作型・シリーズ
クリントン型プロトタイプ
ティルデン・シリーズ
バルドル・シリーズ
ラバント・シリーズ
兆竜4型（トーラ）

シュネッケ

＜代表機体＞
ゲバルト・シリーズ

O.C.U.圏

ジェイドメタル
ジェイドメタル＝ライマン

＜代表機体＞
TCK・シリーズ
グリフィン試作機
OSV試験型
グスタフ
ゴールトン・シリーズ
グルック・シリーズ

ヴェルダ

＜代表機体＞
レトリーバー・シリーズ

サカタインダストリィ

＜代表機体＞
レイブン
シーキング型・シリーズ
グローニング型・シリーズ
ガベル/ギガス
グランテス
ミール・オルレン

□＝OSVシリーズ
赤字＝大型WAP（センダー社のウラガンのみ大型WAW）

関連事項沿革

2089年	■サカタインダストリィ社が開発したレイブン、国籍を隠して極秘裏に実戦テストを開始 ■ジェイドメタル社のグリフィンの試作機が完成
2090年	■第2次ハフマン紛争勃発
2091年	■レイブンとグリフィン、両機とも大破 ■サカタインダストリィ社とドミトーリ公社が極秘に開発した大型WAPミール・オルレン、ロングリバース島の地下工場で「ハフマンの魂」によって破壊 ■O.C.U.軍、「グランドガンポート構想」を発表 ■世界各国の大手兵器メーカー、「グランドガンポート構想」を受け、大型機動兵器の開発を開始
2092年	■O.C.U.オーストラリアの兵器メーカー、ジェイドメタル社がE.C.イギリスのライマン社を買収、社名を「ジェイドメタル＝ライマン（JML）」と改名。「グランドガンポート構想」に基づく大型機動兵器の開発を開始 ■E.C.ドイツのシュネッケ社、グランドガンポート構想を受けてWAPの大型化に着手
2093年	■E.C.イギリスのセンダー社、大型機動兵器の生産を開始

フェンリルシステム

「フェンリル」とは2094年、O.C.Uインターゲーンで極秘裏に開発された誘導システムで、無線誘導式の無人兵器を設定された目的に従って誘導・制御・自立行動させるための環誘導侵攻制御装置（the circum-leading Invasion control device）である。理論上は制御できる無人兵器の数量に制限はなく、WAPはもちろん航空機、各種車両の誘導も可能であるなど、従来の誘導システムとは全く異なるシステムとして開発された。その誘導性能は非常に高く、人工衛星にシステムを搭載し、衛星軌道上からWAP3個師団、戦闘ヘリ4個中隊に加え、原子力空母1隻に搭載される全ての航空機を同時に誘導・制御できると言われている他、設定によって対人掃討作戦、占領作戦にも対応可能となる。

関連事項沿革

2090年	■第2次ハフマン紛争勃発。
2094年	■O.C.U.インターゲーンで環誘導制御装置が完成。
2102年	■O.C.U.アロルデシュでクーデター勃発。 ■O.C.U.、WAP等の兵器を遠隔操作する環誘導侵攻制御装置の実現に向け「フェンリル」計画を発動。 ■フェンリルの暴走によって衛星通信が一時途絶し、世界各国の工場で機械が停止するなどの影響がでる。

霧島重工

＜代表機体＞
ガルセイド・シリーズ
鋼天/鋼鉄

インターゲーン

＜代表機体＞
ザドク・シリーズ
ビスミラー

O.C.U. 秘密兵器研究機関

＜代表機体＞
ジーニアムM0

フォーチュンメディック

＜代表機体＞
ASA-9X

U.S.N.国

ホープライズ

＜代表機体＞
クリントン型・シリーズ
イノーヴァ/バンヤン
グラスター型/アルゲム型

Zaftra国

ドミトーリ公社

＜代表機体＞
ジウーク・シリーズ
バガモールⅠ
スヴィーニッツ

Da Han Zhong国

鉄武帝公司

＜代表機体＞
太塔・シリーズ
雷虎1型/黒洞3型



兵器メーカー表組の見かた

次のページより、兵器メーカーごとに作品に登場した全ての兵器を解説する。表の見方は以下のとおりで、登場した作品がすぐに分かるようになっている。

フロントミッション・シリーズ ……… 機体のシリーズ名。

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
FRONT MISSION フロントミッション 【CA】【ホバー】	●	●		●			

武器腕、および2脚以外の脚部パーツを表記。

その機体が活躍している時期。

英字（ドイツ語、ロシア語）の機体名、日本語名称。

その機体が登場する作品。



SCHNECKE シュネッケ

英字表記	SCHNECKE
本拠地	E.C.ドイツ
創業	2007 年
主要人物	初代技術顧問:ランドルト教授 創業者:ウィリー・フライヘール・マキシミリアン 現社長:ヴェルナー・マキシミリアン
主力事業	WAW 製造、WAP 製造
その他の事業	自動車製造

WAPの前身であるWAWの開発に、世界で初めて成功し、現在のWAP産業の礎を築いた老舗メーカーである。元は土木や建設用の大型作業機械の製造で、国内外で名を馳せていたが、WAW開発を機に軍需産業に進出。WAPの需要拡大に比例して、会社の規模も肥大していくことになる。

シュネッケ社のWAPは、安定性と耐久性でよく知られている。それは、長期に渡るWAP開発で蓄積された膨大なデータの賜物である。とくにマニピュレーターとオートバランサーの開発力には定評があり、WAPの腕部、脚部両パーツの評価は極めて高く、各国からの受注も多い。

現在は、WAW開発で関係が深かったディアブルアビオニクス社との技術提携により、WAPの全パーツの開発と製造に取り組んでいる。また、新参の霧島重工などに対応するため、2102年10月にレオノーラエンタープライズ社ともWAP製造分野で提携し、開発力の強化を推し進めている。

ゲーム中における シュネッケ社製品の登場有無

Arms

項目	登場有無
WAW	登場
WAW Arm	未登場
WAW Legs	未登場
WAP	登場
WAP Arm	登場
WAP Legs	登場
Greater WAP	登場
Monster	未登場
Repairman	未登場
Nonstandard Weapons	未登場
Combat Vehicles	登場
Military Aircrafts	未登場
Naval Ships	未登場
Fort Components	未登場

Weapon

項目	登場有無
MG	登場
SG	未登場
RF	登場
BZ	登場
FL	登場
CN	未登場
GR	未登場
MS	登場
AAM	登場
RK	登場
AAR	登場
KN	登場
PB	登場
RD	登場
SH	登場
BM	未登場
Bolt-on	未登場

Back Pack

項目	登場有無
TURBO	登場
ITEM	登場
REPAIR	登場
EMP	登場
ECM	登場
SENSOR	登場
SONAR	未登場
JETPACK	登場
RADIO	登場
RADIO A	登場
RADIO B	未登場
STEALTH	登場

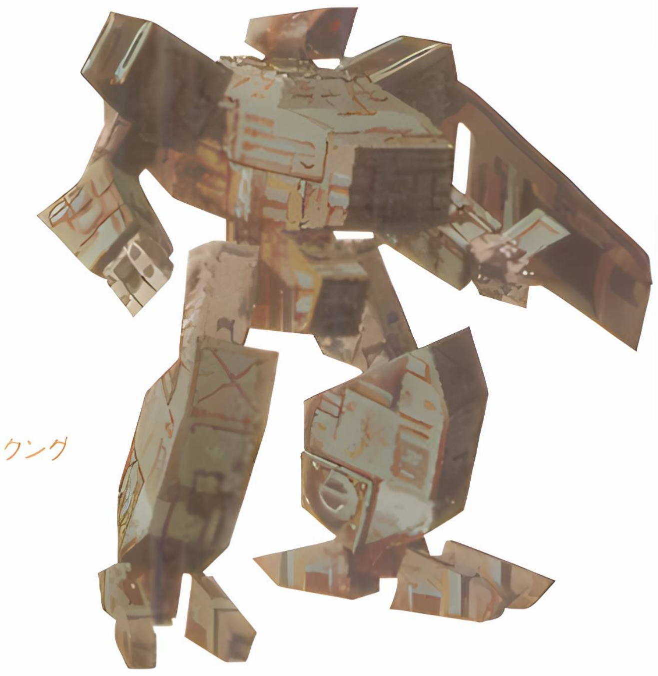
Computer

項目	登場有無
COM	登場

(色付き)=登場　(白)=未登場
※ Arm と Legs は特殊なパーツを示す



Graphic-All
LWU-16D
WAAGE PLUS
ヴァーゲ ブルス



Graphic-All
SWS-03
SCHÜTZE VERSTÄRKUNG
シュッツェ フェアシュテルクング

WAW

ヴァーゲ・シリーズ

LW-16D /WAAGE ヴァーゲ	All
LWU-16D /WAAGE PLUS ヴァーゲ ブルス	All
LWS-16D /WAAGE VERSTÄRKUNG ヴァーゲ フェアシュテルクング	All
LWG-16D /WAAGE PLUS VERSTÄRKUNG ヴァーゲ ブルス フェアシュテルクング	All
LWS-16DE /WAGE VERSTÄRKUNG 2 ヴァーゲ フェアシュテルクング ツヴァイ	All
LWG-16DE /WAAGE PLUS VERSTÄRKUNG 2 ヴァーゲ ブルス フェアシュテルクング ツヴァイ	All
LWM-16D /WAAGE AUFKLÄRER ヴァーゲ アオフクレーラー	All

シュッツェ・シリーズ

SW-Proto1 /CHLORANTA TUNED DATURA ダチュラ改 クロランタ	All
SW-Proto2 /DISCOLOR TUNED DATURA ダチュラ改 ディスカラー	All
SW-03 / SCHÜTZE シュッツェ	All
SWU-03 / SCHÜTZE PLUS シュッツェ ブルス	All
SWS-03 / SCHÜTZE VERSTÄRKUNG シュッツェ フェアシュテルクング	All
SWG-03 / SCHÜTZE PLUS VERSTÄRKUNG シュッツェ ブルス フェアシュテルクング	All
SWS-03E / SCHÜTZE VERSTÄRKUNG 2 シュッツェ フェアシュテルクング ツヴァイ	All
SWG-03E / SCHÜTZE PLUS VERSTÄRKUNG 2 シュッツェ ブルス フェアシュテルクング ツヴァイ	All
SWM-03 / SCHÜTZE AUFKLÄRER シュッツェ アオフクレーラー	All

シュネッケ製 WAW の歩み

ヴァーゲ・シリーズ
WAAGE
WAAGE PLUS
WAAGE VERSTÄRKUNG
WAAGE PLUS VERSTÄRKUNG
WAGE VERSTÄRKUNG 2
WAAGE PLUS VERSTÄRKUNG 2
WAAGE AUFKLÄRER

対ブル・ショットへの必要性を鑑み、ヴァーゲに代わる時期主力機の開発計画が始動。



Graphic-All



SW-Proto1
CHLORANTA TUNED DATURA
ダチュラ改 クロランタ
搭乗者:リーフ



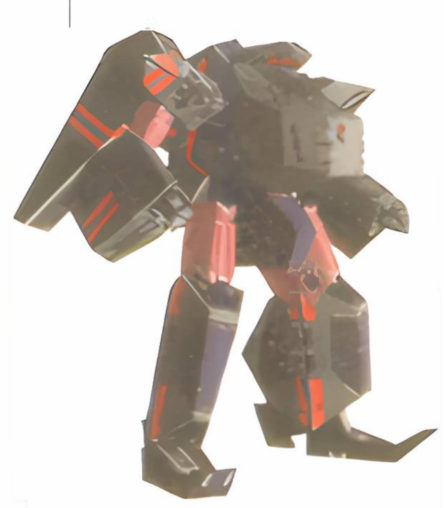
Graphic-All



SW-Proto2
DISCOLOR TUNED DATURA
ダチュラ改 ディスカラー
搭乗者:バッズ

WAP-01 / Cicada
シケイダ
シュネッケ社はWAW開発の祖だけに、貴重な開発データを他社より豊富に所持していた。そのため、シケイダ開発プロジェクトでは、コクピットブロックと制御系統の中枢が集まるボディパーツを担当することになる。

レーヴェ・シリーズ
BELLADONNA TUNED ATROPA
LÖWE
LÖWE PLUS
LÖWE VERSTÄRKUNG
LÖWE PLUS VERSTÄRKUNG
LÖWE VERSTÄRKUNG 2
LÖWE PLUS VERSTÄRKUNG 2
LÖWE AUFKLÄRER



Graphic-All



SWC-Proto1
BELLADONNA TUNED ATROPA
アトローパ改 ベラドンナ
搭乗者:トップ

シュッツェをベースに高機動用のチューンを施し、量産型へ向けたデータ収集を開始。

シュッツェ・シリーズ
CHLORANTA TUNED DATURA
DISCOLOR TUNED DATURA
SCHÜTZE
SCHÜTZE PLUS
SCHÜTZE VERSTÄRKUNG
SCHÜTZE PLUS VERSTÄRKUNG
SCHÜTZE VERSTÄRKUNG 2
SCHÜTZE PLUS VERSTÄRKUNG 2
SCHÜTZE AUFKLÄRER

レーヴェ・シリーズ

SWC-Proto1 / BELLADONNA TUNED ATROPA アトローパ改 ベラドンナ	All
SW-03C / LÖWE レーヴェ	All
SWU-03C / LÖWE PLUS レーヴェ プルス	All
SWS-03C / LÖWE VERSTÄRKUNG レーヴェ フェアシュテルクング	All
SWG-03C / LÖWE PLUS VERSTÄRKUNG レーヴェ プルス フェアシュテルクング	All
SWS-03CE / LÖWE VERSTÄRKUNG 2 レーヴェ フェアシュテルクング ツヴァイ	All
SWG-03CE / LÖWE PLUS VERSTÄRKUNG 2 レーヴェ プルス フェアシュテルクング ツヴァイ	All
SWM-03C / LÖWE AUFKLÄRER レーヴェ アオフクレーラー	All

WAW Body-Parts

ボディパーツ

WAP-01 / Cicada シケイダ	All

WAP

アルペジオ・シリーズ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Arpeggio アルペジオ	【ホバー】	●	●	●				
Arpeggio G アルペジオ G	【ホバー】			●				
Orgel オルゲル	【ホバー】	●	●	●				
Orgel G オルゲル G	【ホバー】			●				
Flugel フリューゲル	【ホバー】	●	●	●				
Bassel バセット	【ホバー】			●				
Bassel G バセット G	【ホバー】			●				
Klavier クラヴィーア	【ホバー】			●				
Klavier G クラヴィーア G	【ホバー】			●				



Graphic-FMO
Arpeggio
アルペジオ

○ヴァーゲ・シリーズ
当初は汎用機として開発されたが、O.C.U.軍によるWAWの実戦投入に対抗するため、簡単な装甲を追加しただけで急遽投入された急増機体。その後、様々な実戦データを元に、より戦闘に適した改良型が生産されていくことになる。民生用機体がベースだったためか、初めから軍事用に開発された機体に比べると総合的な戦闘力で劣り、実戦データ収集用の実験機的な意味合いが強い機体であった。

○シュッツェ・シリーズ
ヴァーゲの改良型である"ダチュラ"から得られた実戦データを基に、当初から戦闘用として開発された機体がシュッツェ・シリーズである。より人型に近いフォルムとなり、大幅なダウンサイジングを実現した上、機動力も大幅に向上している。ただし、耐久力が若干だが低下している。

○レーヴェ・シリーズ
シュッツェの改良型である実験機"アトローパ"から得られた実戦データをフィードバックして誕生した機体である。フォルムはシュッツェと大差ないものの、エンジンやアクチュエーターなど、内部フレームの性能は大幅に上昇している。特にマニピュレーターの精度が向上したのに加え、各種センサー類と戦闘用コンピュータの性能アップにより、携行武器の命中率が向上するなど、総合的に高い戦闘力を誇る機体となった。

○アルペジオ・シリーズ
シュネッケ社が開発したWAPの中でも、最も初期に量産されたシリーズの1つで、ホバー型の脚部に高出力エンジンを2機搭載した機体。オルゲルはアルペジオの各種バランスを再調整したマイナーチェンジ型。フリューゲルはオルゲルの装甲強化型。バセットとクラヴィーアはアルペジオの外観を変えず、各種機能の見直しに加えて基本性能を向上させた総合強化型である。



ビザント・シリーズ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Bizant ビザント	【CA】【タンク】	●	●	●				
Indos インドス	【CA】【タンク】	●	●					
Crof クロフ	【CA】【タンク】	●	●					

※「FMO」登場のビザントはアームパーツのみ

テンダス・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Tendus Mk.II テンダス Mk.II			●				
Tendus Mk.II A テンダス Mk.IIA			●				
Tendus Mk.II S テンダス Mk.IIS			●				
Tendus Mk.III テンダス Mk.III			●				
Tendus Mk.III A テンダス Mk.IIIA			●				
Tendus テンダス	●	●	●				
Tendus A1 テンダス A1			●				
Tendus A2 テンダス A2			●				
Tendus A4 テンダス A4			●				

イーゲル・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Igel Eins イーゲルアイン			●		●	●	
Igel Eins H イーゲルアイン・ホーン					●		
Igel Sechs イーゲルゼクス			●		●		
Igel Sechs H イーゲルゼクス・ホーン			●				
Igel sechs HS イーゲルゼクス・ホーン S					●		
Igel Zwei イーゲルツヴァイ						●	
Grille Eins グリレアインス			●				
Grille Eins H グリレアインス・ホーン			●				
Grille Zwei グリレツヴァイ			●				
Grille Zwei H グリレツヴァイ・ホーン			●				
Grille Sechs グリレゼクス				●	●		●
Grille Sechs D グリレゼクス D				●			
Grille Sechs H グリレゼクス H				●			
Grille Sechs P グリレゼクス P					●		
Grille Sechs H グリレゼクス・ホーン			●		●		

※「2nd」登場のイーゲルアインはSG内蔵武器腕、タンク脚

アインホルン・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Einhorn アインホルン			●				
Einhorn G アインホルン G			●				
Einhorn G2 アインホルン G2			●				
Einhorn G3 アインホルン G3			●				
Einhorn H アインホルン・ホーン			●				
Einhorn H2 アインホルン・ホーン 2			●				
Einhorn H3 アインホルン・ホーン 3			●				
Einhorn H4 アインホルン・ホーン 4			●				



Graphic-1ST
Bizant
ビザント



Graphic-FMO
Tendus
テンダス



Graphic-5th
Grille Sechs
グリレゼクス



Graphic-FMO
Einhorn
アインホルン

○ビザント・シリーズ

ホバー型脚部の装備を前提に開発された機体だが、重量が災いして期待されたほどの機動性を発揮できなかったシリーズである。クロフはビザントを軽量化し、同時にエンジンを換装した改良型であるが、出力と防御力が低下してしまっている。インドスは高出力エンジンを搭載したことにより消費量が増加。重武装を施すことが可能となったが、機動力はそれほど向上しなかった。結果的に、このフレームでの性能向上は困難と判断され、開発は打ち切られた。

○テンダス・シリーズ

統一規格「MULS－P」を導入した初期の機体。当初から耐久性の問題が指摘されており、改良が加えられたが、問題は解決されなかった。そのため最前線で運用できず、後方警備用に少数が配備されるに留まった。初期の機体は偏光防弾ガラスを採用したキャノピーを装備することで、有視界による操縦を考慮していたが、防弾性に問題が続出。そのため、有視界によるコクピットブロックは廃止された。外観上はキャノピーに見えるが、装甲板が張られ、内部には各種モニターが配置されている。

○イーゲル・シリーズ

軽快な運動性と、高い命中精度を高レベルで両立させた機体で、銃撃戦で優位に立てるように開発された。耐久力に多少の問題はあったものの、基本性能の高さがパイロットに愛され、長期間に渡って生産された。イーゲルとグリレは、ほぼ同時期に同じコンセプトで開発された兄弟機である。

○アインホルン・シリーズ

後方支援専用機体として開発された機体。機動力は低かったものの、耐久力や出力は満足できるレベルに保たれていた。しかし、生産当時はWAPによる集団戦術が確立されていなかったため、本来の性能を発揮することができなかった。現在後継機はない。

シュネッケ

ツェーダー・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Zeder ツェーダー			●		●		
Zeder T ツェーダー T			●		●		
Zeder T2 ツェーダー T2						●	
Zeder T3 ツェーダー T3			●		●	●	
Zeder H ツェーダー H			●				
Zeder H2 ツェーダー H2			●		●		
Kiefer キーファー			●				
Kiefer T1 キーファー T1			●				
Kiefer T3 キーファー T3			●				
Kiefer T5 キーファー T5			●				

ルフトローバー・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Luftrauber ルフトローバー				●			
Luftpanger ルフトパンガー				●			
Luftritter ルフトリッター				●			

ジービュ・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Zebu T4 ジービュ T4						●	
Zebu T4S ジービュ T4S						●	
Zebu T8 ジービュ T8						●	

ハルト・シリーズ

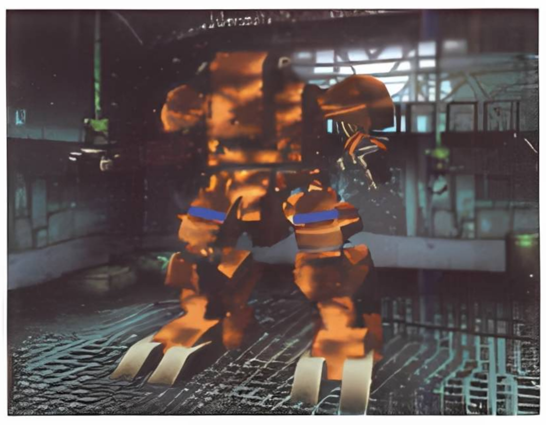
名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Hartwind ハルトヴィント [illegible]						●	
Hartzahn ハルトツァーン [illegible]						●	

シリーズ不明機体

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Vinedrai ビーネドライ							●
Lanze ラオペフィーア							●
Strak (Mk5 AFV) ストラク (05 式機動車) [4脚]							●



Graphic-FMO
Zeder
ツェーダー T



Graphic-2nd
Zebu T4
ジービュ T4



Graphic-3rd
Vinedrai
ビーネドライ



Graphic-5th
Luftrauber
ルフトローバー



Graphic-2nd
Hartwind
ハルトヴィント



Graphic-3rd
Lanze
ラオペフィーア



Graphic-3rd
Strak
ストラク

●ツェーダー・シリーズ
大出力エンジンと重装甲を誇る機体。積載量に余裕があったため、遠距離戦で運用された。各所センサーや熱源探知機、3次元レーダーなどの追加兵装を充実させた改良型が開発され、同時にソフト面を向上させたキーファーも登場。基本性能が高く、多数の派生型が開発された傑作機である。

○ルフトローバー・シリーズ
高出力、重装甲を目指して開発された機体。各部に高性能なパーツを配し、要求通りの積載量と耐久力を実現している。しかし、コストが非常に高くついてしまうために用途が限られ、市場に出回った数は多くなかった。

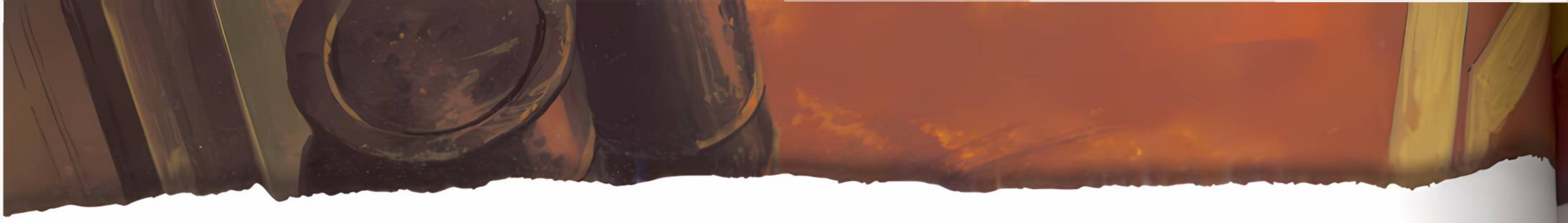
○ジービュ・シリーズ
高出力と機動性を重視した機体。パイロットの操縦を、コンピュータが高度にサポートするなど、最先端の技術を採用しており、特に格闘戦を得意とするパイロットたちの人気を集めている。

○ハルト・シリーズ
火炎放射器を内蔵した特殊機体。形態や運用方法には実験色が濃いが、コストパフォーマンスのよさから、多く流通していた。

○ビーネドライ
遠距離攻撃を無効化する特殊装甲を施した機体。性能自体は平均的で特徴はないものの、特殊装甲と脚部の安定性の高さで、スナイパー用の機体として人気が高い。

○ラオペフィーア
細長い手足が特徴的なWAP。外見に反して耐久力は高く、近接戦闘に特化した設計になっている。他のWAPより肩部が高所にある、特異な形状をしており、敵の視認を誤らせる効果を生んだ。

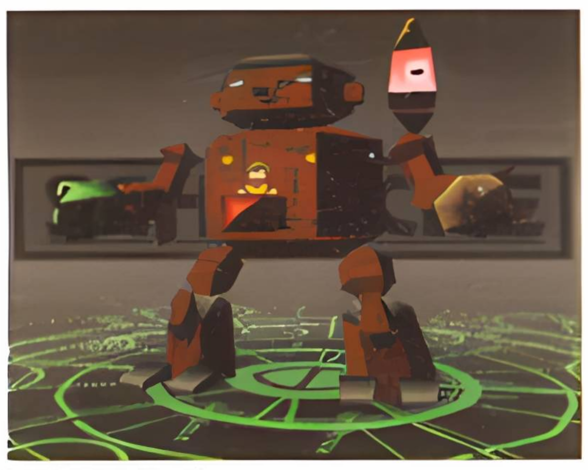
○ストラク
強大な火力と特異な形状から、移動砲台のような運用もされた機体。重心の低さと4脚による安定性から不整地での隠密行動に向き、密林での戦闘で真価を発揮すると高く評価されている。



Ys社 WAP

ボーナス機体

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
IyanaW 嫌なヴァンツァー [KN]						●	



Graphic-2nd
IyanaW
嫌なヴァンツァー

○嫌なヴァンツァー
シュネッケ社が、持てる技術のすべてを注入し、特殊な意匠の兵器開発で知られるO.C.U.日本のYs社と共同で開発した伝説の機体。ただ1機のみの生産が確認されている。採算を度外視して設計された機体の能力は、MULS−P規格に則っているとは思えないほど凄まじく、あのレイブンと同等かそれ以上の性能を発揮したとされる。しかし、実戦に投入するためには、莫大なランニングコストが必要になってしまうのが欠点であった。

WAP Arm-Parts

腕パーツ

名称			2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Bizant T2	ビザント T2	[CA]			●				
Bizant T4	ビザント T4	[CA]			●				
Bizant H1	ビザント H1	[CA]			●				
Bizant H2	ビザント H2	[CA]			●				
Bizant II	ビザント II	[CA]	●	●	●				
Bizant II T	ビザント IIT	[CA]			●				
Bizant II T2	ビザント IIT2	[CA]			●				

WAP Legs-Parts

脚パーツ

名称			2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Jagdhund	ヤクトハント	[4[illegible]]					●		

Greater WAP

ゲパルト・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Gepard Acht ゲパルトアハト					●		
Gepard Neun ゲパルトノイン					●		

○ゲパルト・シリーズ
グランドガンボート構想に基づいて開発された試作型大型WAP。従来のWAPをそのまま大型化することで汎用性を維持し、強大な火力と耐久力の両立を実現したが、機動性が犠牲になってしまった。すべてのパーツがカスタム品となるために価格競争力は低く、実際に配備された数は少ない。改良型を含めて全9機が試作され、8番目の試作機であるゲパルトアハトと、9番目の試作機であるゲパルトノインの2機が2096年に実戦に参加したことが確認されている。



Graphic-4th



Gepard Neun
ゲパルトノイン
搭乗者:ヴァグナー

Combat Vehicles

戦闘車両

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
A339 S9b /Dirigent ディリゲント						●	
A338S10a						●	
A338S10m						●	
AAT6S1b4						●	
AAT6S1c2						●	
AAT6S3c1						●	

シュネッケ社の戦闘車両は他社製品より割高だが、性能は申し分なく、かなりの台数が各国に配備されている。特にA 338 S 9 b型ディリゲントは軽快な運動性と頑丈なボディの評価が高く、指揮装甲車として各国で活躍している。

Weapons

MG マシンガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Pows M14	ピュース M14						●	
Pows M21	ピュース M21						●	
Clavier	クラヴィエ						●	
G.N. MG	ゲパルトノイン MG					●		

RF ライフル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Ziege	ツィーゲ	●	●			●	●	
Ziege P	ツィーゲ ライフル試作型		●					
Einband	アインバント							●
Zieger	ズィーガー	●	●					

BZ バズーカ系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Runge	ルンゲ			●		●	●	
Runge FF	ルンゲ FF						●	
Runge Drei	ルンゲドライ			●		●		
Runge G	ルンゲ G			●		●		
Runge Zwei	ルンゲツヴァイ			●		●		
Runge Zwei G	ルンゲツヴァイ G			●		●		

FL 火炎放射器系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Warmer	ウォーマー				●		●	
Warmer F1	ウォーマー F1				●		●	
Warmer F2	ウォーマー F2				●	●		
Warmer LC	ウォーマー LC				●			

シュネッケ

MS

ミサイル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Goldias	ゴルディアス	●	●	●	●	●	●	
Goldias L	ゴルディアス L			●	●			
Goldias M	ゴルディアス M			●				
Goldias P	ゴルディアス P			●				
Goldias S	ゴルディアス S				●			
Pews M14	ピュース M14						●	
Pews M21	ピュース M21						●	
Wild	ヴィルト			●			●	
Wild I-S	ヴィルド I-S			●				
Wild II-S	ヴィルド II-S			●				
Wild III-S	ヴィルド III-S			●				
Walger	ヴルガー						●	
Walger I-S	ヴルガー I-S			●				
Walger II-S	ヴルガー II-S			●				
Walger III-S	ヴルガー III-S			●				
Caleco	セリース	●	●	●				
Drozel	ドロッセル							●
Luftwild	ルフトヴィルト					●		
Paraina	パタイナ	●	●	●		●		

AAM

対空ミサイル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
AirWild L	エアヴィルト L						●	
AirWild M	エアヴィルト M						●	
AirWild P	エアヴィルト P						●	
OtakeSan	おたけさん						●	

RK

ロケット（ランチャー）系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Wild GR	ヴィルト GR						●	

AAR

対空ロケット（ランチャー）系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
AirWild R	エアヴィルト R						●	
AirWild Z	エアヴィルト Z						●	
Eaglet AF	イーグレット AF						●	

KN

ナックル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Angry Fist	アングリーフィスト			●				
Bedrock Striker	ベッドロックストライカー			●				
Bone Buster	ボーンバスター			●	●	●	●	
Bone Buster FM	ボーンバスター FM				●			
Giant Buster	ジャイアントバスター					●		
Giant Fist	ジャイアントフィスト			●				
Granite Striker	グラナイトストライカー			●				
Hard Blow	ハードブロウ			●				
Hard Blow 2	ハードブロウ 2			●				
Hard Blow 3	ハードブロウ 3			●				
Hard Blow 4	ハードブロウ 4			●				
Huge Buster	ヒュージバスター			●			●	
Light Buster	ライトバスター			●		●	●	
Red Buster	レッドバスター					●		
Rock Buster	ロックバスター				●	●		
Rock Striker	ロックストライカー			●				
Skull Buster	スカルバスター			●		●	●	
Skull Buster A	スカルバスター A			●				
Skull Buster A1	スカルバスター A1			●				
Skull Buster A3	スカルバスター A3			●				
Skull Buster B	スカルバスター B			●				
Soil Striker	ソイルストライカー			●				
Soul Buster	ソウルバスター			●	●	●		
Soul Buster 2	ソウルバスター 2			●	●			
Soul Buster 3	ソウルバスター 3			●				
Soul Buster 4	ソウルバスター 4			●				
Soul Buster SD	ソウルバスター SD				●			
Soul Buster X	ソウルバスター X				●			
Soul Buster XF	ソウルバスター XF				●			
Steel Buster	スティールバスター				●			
Stone Striker	ストーンストライカー			●				

PB

パイルバンカー系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Press Needle	プレスニードル			●	●	●	●	
Press Needle 2	プレスニードル 2			●				
Press Needle 3	プレスニードル 3			●				
Press Needle 4	プレスニードル 4			●				
Press Needle FM	プレスニードル FM				●			
Press Stake	プレスステイク						●	
Press Sting	プレスステイング				●		●	
Sharp Needle	シャープニードル			●				
Sharp Needle 2	シャープニードル 2			●				
Sharp Needle 3	シャープニードル 3			●				
Sharp Needle 4	シャープニードル 4			●				
Sharp Needle 5	シャープニードル 5			●				
Spitze	シュピッツェ					●		
Spitze I	シュピッツェ I			●				
Spitze II	シュピッツェ II			●		●		
Spitze III	シュピッツェ III			●				
Spitze IV	シュピッツェ IV			●				
Spitze V	シュピッツェ V			●				
Spitze VI	シュピッツェ VI			●				
Spitze VII	シュピッツェ VII			●				
Spitze VIII	シュピッツェ VIII			●				
Gletscher	グレッチャー					●		
Hot Needle	ホットニードル				●		●	
Iron Needle	アイアンニードル			●				
Vespina Needle	ヴェスパインニードル			●				

RD

ロッド系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Beater	ビーター			●				
Beater G	ビーター G			●				
Mad Club	マッドクラブ			●				
Mad Hammer	マッドハマー						●	
Mad Iron	マッドアイアン						●	
Ogon	アゴーニ			●	●			
Ogon B	アゴーニ B			●				
Ogon F	アゴーニ F				●	●		
Ogon S	アゴーニ S				●			
Rodder	ロッダー						●	
Rodder G	ロッダー G						●	
Rodder GI	ロッダー GI			●				
Rodder GII	ロッダー GII			●				
Rodder GIII	ロッダー GIII			●				
Rodder GIV	ロッダー GIV			●				
Rodder GV	ロッダー GV			●				
Rodder GVI	ロッダー GVI			●				
Rodder GVII	ロッダー GVII			●				
Rodder GVIII	ロッダー GVIII			●				
Wild Club	ワイルドクラブ			●				
Crazy Hammer	クレイジーハマー						●	
FearIron	フェアアイアン						●	
Hard Rod	ハードロッド			●		●	●	
Hurt Club	ハートクラブ						●	
Light Rod	ライトロッド			●				

SH

シールド系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
SN-20							●	
SN-35							●	
SN-335							●	
SN-46Z							●	
SN-120							●	
SN-120P							●	

Back Pack

TURBO
出力増強型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
TB-99HG						●		
TB-101				●				
TB-101HG				●				
TB-105				●				
TB-160ER						●		
AG-450A							●	
AG-450B							●	
AG-450C							●	
AG-450D							●	
AG-450S							●	
Placid	プラシッド							●

ITEM
アイテム搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
BP-W02				●				
BP-W04				●				
BP-W06				●				
BP-W08				●				
BP-S07						●		
BP-T3B							●	
BP-T3D							●	

REPAIR
修復機能搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
RP42E-Geige	RP42E ガイゲ			●				
RP42E-Klavier	RP42E クラヴィーア			●				
RP42E-Harfe	RP42E ハルフェ			●				
RP42E-Horn	RP42E ホルン			●				
RP44-Wunder	RP44 ヴィンター					●		
RP44E1-Walzer	RP44E1 ヴァルツアー			●				
RP44E1R-Walzer	RP44E1R ヴァルツアー強化型			●				
RP44E2-Wetter	RP44E2 ヴェッター			●				
RP44E2R-Wetter	RP44E2R ヴェッター強化型			●				
RP44E3-Wolke	RP44E3 ヴォルケ			●				
RP44E3R-Wolke	RP44E3R ヴォルケ強化型			●				
RP44E4-Wunder	RP44E4 ヴンダー			●				
RP44E4R-Wunder	RP44E4R ヴンダー強化型			●				
RP77-Gebet	RP77 ゲベート					●		

EMP
電磁パルス攻撃型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
EMP S11-Dienst	EMP S11 ディーンスト			●				
EMP22-Blei	EMP22 ブレイ					●		
EMP S22-Doktrin	EMP S22 ドクトリーン			●				
EMP S33-Liebe	EMP S33 リーベ			●				
EMP55-Greif	EMP55 グリフォン					●		

ECM
電磁パルス攻撃型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
ECM21-Schilf	ECM21 シルフ			●				
ECM22-Moos	ECM22 モース			●				
ECM23-Blatt	ECM23 ブラット			●				

SENSOR
レーダー搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
SE11R-List	SE11R リスト					●		
SE88SX-Geist	SE88SX ガイスト					●		

JETPACK
ジェット(バーニア)搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
JP11				●				
JP22				●				
JP33-Drossel	JP33 ドロッセル					●		
JP44				●				
JP55-Adler	JP55 アドラー			●	―	●		

RADIO
通信機能搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
RD22-Fackel	RD22 ファッケル					●		
RD33-Glocke	RD33 グロッケ					●		

RADIO A
通信機能搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
RD19-Kohle	RD19 コーレ			●				
RD21-Vulkan	RD21 ヴルカーン			●				
RD21B-Hitze	RD21B ヒッツェ			●				
RD30-Kopf	RD30 コプフ			●				
RD31-Dampfer	RD31 ダンプファー			●				
RD32-Zimbel	RD32 ツィンベル			●				

STEALTH
ステルス機能搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
ST81-Takt	ST81 タクト			●				
ST82-Klang	ST82 クラング			●				
ST83-Dur	ST83 ドゥア			●				

Computer

COM
コンピュータ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
WST-28Exx /Turos	テロス WST-28EXX	●	●					
WST-48 /Erfolg	エアフォルク WST-48	●	●					
WST-98x /Willens	ヴィレンス WST-98X	●	●					
WST-288 /Sechvin	ゼヒフィー WST-288	●	●					
WST-489 /icos	エイコス WST-489	●	●					
WST-982 /Gonga	ガンツェ WST-982	●	●					
WW-4 /Dreifachn	ドライファン WW-4	●	●					
WW-66 /Hellsehen	ヘルゼーエン WW-66	●	●					
WW-87 /Evolucion	エボルシオン WW-87	●	●					
Balliol-1	ベリオール 1						●	
Balliol-2	ベリオール 2						●	
Balliol-3	ベリオール 3						●	
Balliol-4	ベリオール 4						●	
Balliol-5	ベリオール 5						●	

SENDER センダー

英字表記	SENDER
本拠地	E.C. イギリス
創業	2012 年
主要人物	社長:グレン・マーティン
主力事業	航空機製造
その他の事業	WAP 製造、兵器製造

E.C.イギリスに本社を置くセンター社は、航空機部品の製造企業として2012年に創業した。当初は航空機の計器類など各種部品に加えてエンジン本体の開発、さらに軍事用として空対空ミサイルなどの開発を手がけていたが、2035年には航空機本体の製造にも着手。同時にM＆Aによる陸戦兵器の開発力増強、さらにザーフトラ共和国の開発者を迎えるなど、軍事関係の兵器開発にも積極的に参入していく。WAWやWAPの開発はもちろん、他社に先駆けて多脚戦車パウークに代表される大型機動兵器を開発するなど、MULS-P規格外の兵器の分野を開拓し、大型機動兵器の礎を築いた。また空挺部隊用WAPやWAP用パラシュートパックなどの開発、販売を積極的に行うなど、関連商品の開発にも力を入れている。ほかにも調理器具、シャトル、気象衛星など、その事業分野は多岐に渡り、日常生活で馴染みのある製品から宇宙開発に使用される製品まで、あらゆる工業製品を扱っている。なお、センダー社の製品に見られる設計思想やデザインの特徴は、しばしば「センダーイズム」と称されている。

ゲーム中における センダー社製品の登場有無

Arms

WAW (未登場)	WAW Arm (未登場)	WAW Legs (登場)
WAP (登場)	WAP Arm (未登場)	WAP Legs (登場)
Greater WAP (登場)	Monster (登場)	
Repairman (未登場)	Nonstandard Weapons (未登場)	
Combat Vehicles (未登場)	Military Aircrafts (登場)	
Naval Ships (未登場)	Fort Components (未登場)	

Weapon

MG (登場)	SG (未登場)	RF (未登場)
BZ (未登場)	FL (未登場)	CN (未登場)
GR (未登場)	MS (登場)	AAM (未登場)
RK (未登場)	AAR (未登場)	KN (未登場)
PB (未登場)	RD (未登場)	SH (未登場)
	BM (未登場)	Bolt-on (登場)

Back Pack

TURBO (登場)	ITEM (登場)	REPAIR (登場)
EMP (未登場)	ECM (未登場)	SENSOR (登場)
SONAR (登場)	JETPACK (登場)	RADIO (登場)
RADIO A (登場)	RADIO B (登場)	STEALTH (未登場)

Computer

COM (登場)

(橙)=登場　(白)=未登場
※ Arm と Legs は特殊なパーツを示す

WAW Legs-Parts

脚パーツ

名称	
WAP-01 /Cicada シケイダ	Alt

WAP

シケイダ・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Zikade ツィカーデ	●	●					
Moth モス		●					
Moth VR.5 モス VR.5	●	●	●		●		
Moth VR.6 モス VR.6			●		●		
Moth VR.7 モス VR.7			●	●	●		
Moth KBS モス KBS						●	
Moth VAS モス VAS						●	
Moth VBS モス VBS						●	
Cicada II シケイダ II	●	●	●		●		
Cicada IIX シケイダ II X			●				
Cicada III VR.3 シケイダ III VR.3			●				
Cicada III VR.4 シケイダ III VR.4			●				
Cicada III VR.5 シケイダ III VR.5			●				

● シケイダ・シリーズ
後のWAP登場に繋がったシケイダで、脚部を担当したセンター社は、完成したシケイダを参考にモス・シリーズを開発する。外見はシケイダに似ていたが、より耐久力を重視した機体となった。その後も操縦系統の自動化やメンテナンスの簡素化など、マイナーチェンジを繰り返し、長い期間生産されることになる。また、モスVR.5のエンジンを換装、大出力を実現したのがツィカーデだが、出力以外は平均的な性能しか発揮できなかったため、シリーズ化されることはなかった。そして、ツィカーデに採用された大出力エンジンをそのまま搭載することを前提に、各パーツの耐久性や装甲素材、電子系統に至るまで、全面的に設計を見直した機体が、シケイダの直系となるシケイダIIである。重量過多気味であったが、性能的には満足できる機体となった。



Graphic-FMO
Cicada II
シケイダ II

ハスキー･シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Husky Mk.III ハスキー Mk.III	●	●	●		●		
Husky Mk.IV ハスキー Mk.IV		●	●		●		
Husky Mk.V ハスキー Mk.V			●		●		
Husky Mk.VI ハスキー Mk.VI	●		●				
Husky 2 Mk III ハスキー 2 Mk.III			●				
Husky 2 Mk.IV ハスキー 2 Mk IV			●				
Husky S ハスキー S			●		●		
Husky SX ハスキー SX			●				

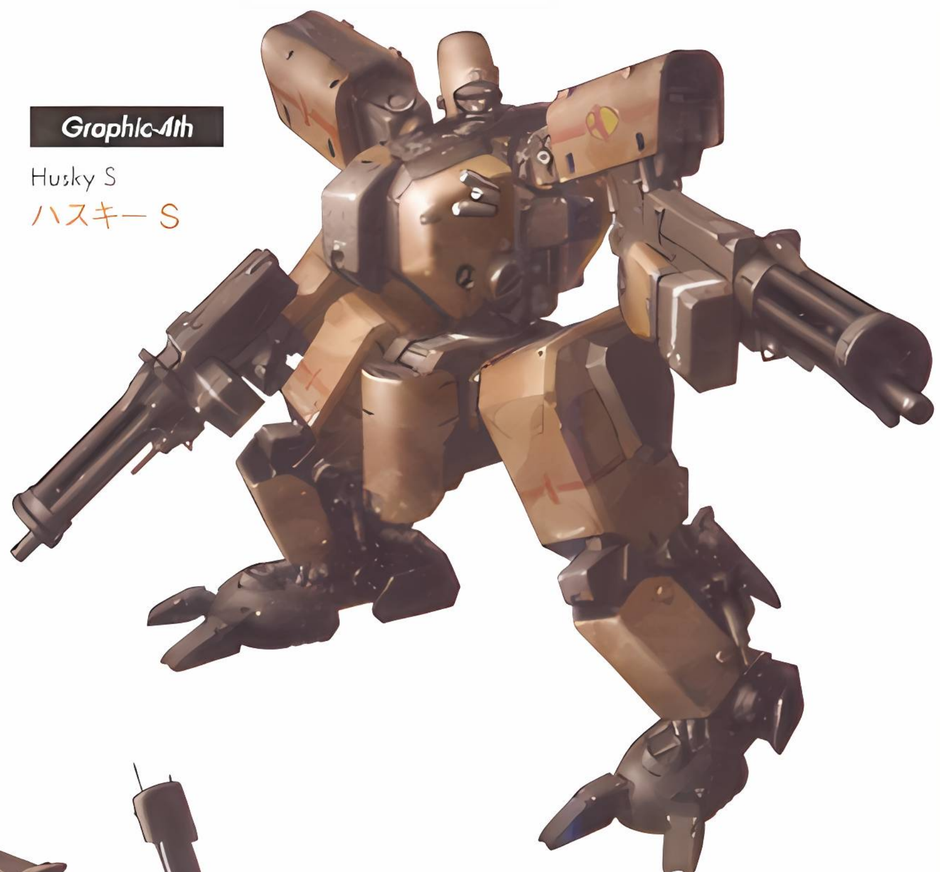
ウィスク･シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Zelt ゼルト			●		●		
Zelt 01 ゼルト 01			●		●		
Zelt 01A2 ゼルト 01A2			●				
Zelt C ゼルト C			●				
Zelt 01A4 ゼルト 01A4			●				
Zelt 01B1 ゼルト 01B1			●				
Uisk ウィスク			●	●	●		●
Uisk II ウィスク II				●			
Uisk II SP ウィスク IISP				●			
Uisk C ウィスク C			●				

ゲイティ･シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Gavial ガヴィアル			●		●		
Gavial Mk II ガヴィアル Mk II			●				
Gaety ゲイティ			●		●		●
Gaety C1 ゲイティ C 1			●				
Gladys グラディス			●				
Gladys Mk.II グラディス Mk.II			●				
Gladys Mk.III グラディス Mk.III			●				
Gladys Mk.IV グラディス Mk.IV			●				

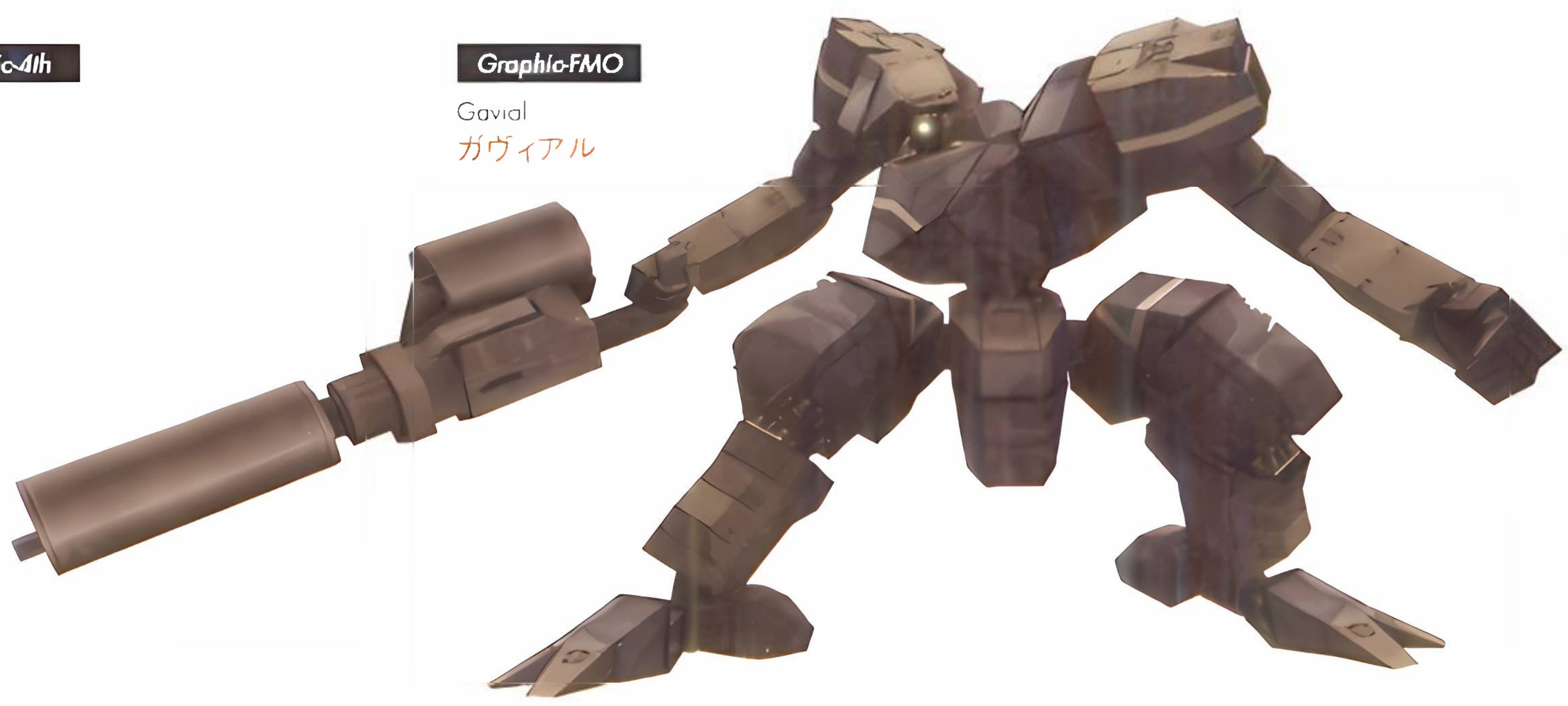
Graphic-4th
Husky S
ハスキー S





Graphic-4th
Zelt
ゼルト

Graphic-FMO
Gavial
ガヴィアル



◦ハスキー・シリーズ
　空挺部隊用として開発された機体で、徹底的な軽量化が施されている。多少、耐久力が犠牲になっているが機動力は十分に高く、操作性も向上しており、第２次ハフマン紛争時にはU.S.N.軍の主力機となる。バージョンアップを経て生産が続いたが、様々な運用方法に特化した新型WAPの登場とともに、徐々に活躍の場を奪われていく。そして、最上位モデルとして登場したハスキーS以降新型は登場していない。
◦ウィスク・シリーズ
　ハスキー、モスに続く有望な後継機を必要としたセンダー社が新規に設計、開発した機種である。パーツ各所に新しい技術を投入して、積載能力を高めると同時に高度な汎用性を目指して開発されたが、結果的に機動力が低くなり、主に後方支援用のサポート機体として運用された。その後、数度の改良を加えられたゼルトは、その技術を継承しつつ、より汎用性を高めたウィスク・シリーズとして生まれ変わり、新たな主力ラインナップになる。ゼルトはウィスクに至るまでの実験機的な意味合いが強い機体であり、生産台数は限定されていた。なお、両機種のデザインコンセプトは「騎士」であり、各種センサー類を備えた特徴的な頭部が印象深い。
◦ゲイティ・シリーズ
　ゼルト、ウィスクと同様、次期主力ラインナップとして開発した機体。ゼルトと同じく新設計による機体で、より高出力、高機能を目指した高級機として開発された。しかし、機動力不足に陥るという失策までゼルトを踏襲してしまい、結果的に後方支援用の機体として運用されることになる。あまりにも価格が高いために市場での競争力が弱く、広く普及するには至らなかったが、機動力以外の性能は高く、センダー社の高級モデルとして認知されている。

センダー

シリーズ不明機体

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Galumph-1 ギャランフ 1	【BZ】【4脚】						●	
Stabline スタブライン	【FL】【ホバー】						●	
TollDog-1 トールドッグ 1	【MG】【SK】【4脚】						●	


Graphic-2nd
Galumph-1
ギャランフ 1


Graphic-2nd
Stabline-1
スタブライン


Graphic-2nd
TollDog-1
トールドッグ 1

○ギャランフ 1
センダー社お得意の4脚脚部を初期装備とするWAP。ボディにキャノン、腕部にバズーカを装備するなど、WAPというより多脚戦車といった外見で、攻撃力は極めて高くなっている。
○スタブライン
対人掃討任務や対空防御を主任務とするために開発されたWAP。脚部にジェットホバーを装備し、極めて高い機動性を実現している。用途が限定されていたため、大ヒットには至らなかった。
○トールドッグ 1
ギャランフ 1 と同じく4脚脚部を標準装備した機体。ボディに機銃、腕部にロケットを装備することで、非常に高い攻撃力を実現させた機体である。

WAP Legs-Parts

脚パーツ

名称			2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Goose	グース				●				
Goose II	グース II				●				
Goose IIA	グース IIA				●				
Teal II	テール II				●				
Teal IIA	テール IIA				●				
Teal	テール				●				
Galena	ガレーネ	【4脚】			●				
Galena II SP	ガレーネ IISP	【4脚】			●				
Galena III	ガレーネ III	【4脚】			●				
Galena CII	ガレーネ CII	【4脚】			●				
Squilla II	スクウィレ II	【4脚】			●				
Squilla IIA	スクウィレ IIA	【4脚】			●				
Squilla M	スクウィレ M	【4脚】			●				
Squilla M2	スクウィレ M2	【4脚】			●				
Squilla S	スクウィレ S	【4脚】			●				
Squilla S2	スクウィレ S2	【4脚】			●				

Greater WAW

シリーズ不明機体

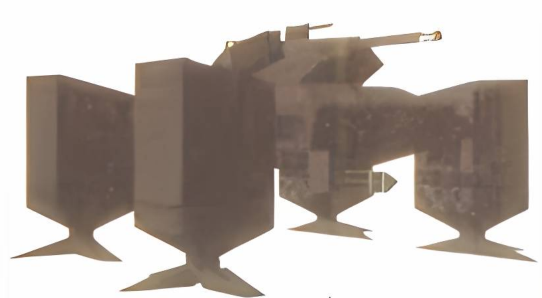
名称	
DC-SL / URAGAN ウラガン	Alt

Monster

TSK・シリーズ

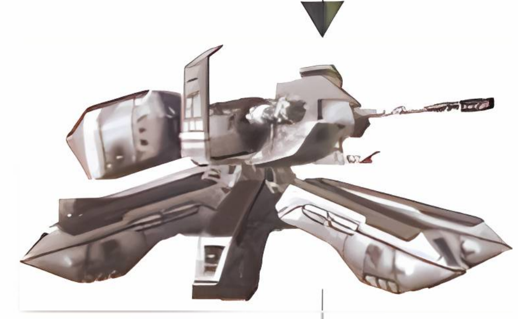
名称		
TKS-04 / PAUK パウーク	【4脚】	Alt
TKS-04M / PAUK RAKETA パウーク・ラキェータ	【4脚】	Alt
TKS-04S / PAUK TYPE-S パウーク・タイプ S	【4脚】	Alt
TKS-03 / Dyugoni ディウゴーニ	【タイヤ】	Alt
TKS-08 / Osiminog オシミノーグ	【タイヤ】	Alt

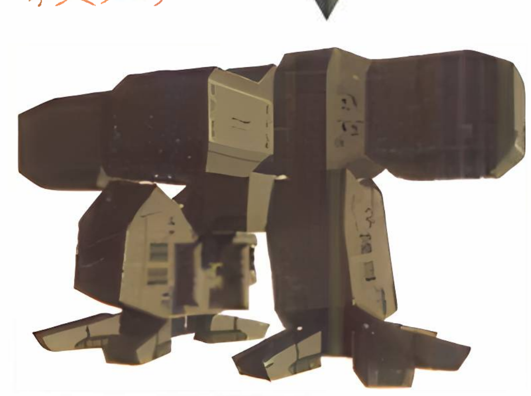
センダー社大型機動兵器の歩み


Graphic-Alt
TKS-04 / PAUK
パウーク


Graphic-Alt

TKS-03 / Dyugoni
ディウゴーニ
搭乗者：トップ、バッズ、リーフ


Graphic-Alt
TKS-08 / Osiminog
オシミノーグ


Graphic-Alt

DC-SL / URAGAN
ウラガン
搭乗者：ゼルマン

○TKS・シリーズ
航空機メーカーでありながら大型車両の開発も得意だったセンダー社が、アフリカ紛争初期に得たWAWの技術を応用して開発したのが、パウークに代表される大型機動兵器である。パウークはタンク型を超える不整地踏破性を求めて多脚型を採用。堅牢な装甲と強力な武装により、単なる機動兵器としてだけでなく、拠点防衛や前線の移動指揮車としても用いられるなど、予想以上に様々な状況で運用された。また、兵装が異なる数タイプのバリエーション機体が開発、製造されて、かなりの人気機種となり、各国で採用されることになる。その後、パウークから得られたデータと、ザーフトラ共和国から亡命してきた技術者の協力によって、ホバー走行により機動力を高めたディウゴーニやオシミノーグなどが登場し、大型機動兵器の分野を率先して開拓していくことになる。なお、ジェイドメタル社が開発したTCK・シリーズとはほぼ同じコンセプトによって開発されており、性能もほぼ互角といわれている。

パウークに代表される多脚戦車とほぼ同じ大きさながら、2本の脚で堅固な装甲を施したボディを支え、さらに歩行を可能とした大型WAWともいえる機動兵器。WAWの脚部に関するノウハウと、パウークなど多脚戦車から得られたデータにより開発可能となった。



Graphic-FMO
K.O.N.G. X-II
コング 試作２型



Graphic-1ST
PROTOTYPE
クリントン型プロトタイプ



Graphic-2nd
OSV-21a /Lavant a
ラバントa



Graphic-3rd
Haolong 4
兆竜４型(トーラ)

K.O.N.G.・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
K.O.N.G. X-I コング 試作１型 【４脚】			●				
K.O.N.G. X-II コング 試作２型 【４脚】			●				

OSV・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
PROTOTYPE クリントン型プロトタイプ 【４脚】		●					
OSV-08a /TILDEN a ティルデンa 【４脚】						●	
OSV-08b /TILDEN b ティルデンb 【４脚】						●	
OSV-08d /TILDEN d ティルデンd 【４脚】						●	
OSV-13c バルドルc 【４脚】						●	
OSV-13h バルドルh 【４脚】						●	
OSV-21a /Lavant a ラバントa 【タイヤ】						●	
OSV-21c /Lavant c ラバントc 【タイヤ】						●	
OSV-21g /Lavant g ラバントg 【タイヤ】						●	

OSV・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Haolong 4 兆竜４型(トーラ) 【４脚】							●

○K.O.N.G.・シリーズ
試作型の多目的大型機動兵器で、EMPを装備するなど、さまざまなデータを得るための実験機としての意味合いが強い機体である。なお、名称であるK.O.N.G.は、「Kaiser－class Offensive Neutralization Gear」の略称で、要約すると「カイザー級制圧攻撃型無力化機」となる。

○OSV・シリーズ
圧倒的な火力と作戦行動時間の長さを実現した大型機動兵器がティルデン型である。第２次ハフマン紛争時に登場したクリントン型の直系の後継機であり、2093年から生産が開始された。その巨大な機体サイズのため、通常のWAPより機動性は落ちるものの、絶大な防御力と行動時間の長さにより、単純に大型機動兵器としてだけでなく、移動できる司令部としても運用された。O.C.U.の各国で採用されるなど評判は上々だったため、後継機として各部の見直しと安定性を向上させたバルドル型も開発されたが、少数の生産に留まる。ラバント型は３輪の強化防弾タイヤを採用した特殊な機体。2087年より開発が始まり、2091年には試作機が完成していたが、機体トラブルやライバル機が先に採用されるなど不運が続き、一旦は開発中止となる。しかし、グランドガンボート構想の発表により、再び開発が再開されることになった。従来の４脚型の大型機動兵器では不可能だった最高速度と機動性を実現しており、兵装の違いにより３タイプが開発された。

○兆竜４号（トーラ）
新開発のエア・オイル・ハイブリッドサスペンションを採用した非常に長い４脚が特徴的で、これによりフレキシブルな姿勢制御を取ることが可能となった大型機動兵器の最新機種。

Military Aircrafts

航空機

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
H558a	シェイディ						●	
PB-40a							●	
Shamrock	シャムロック				●			

センダー社はもともと航空機メーカーだけに、民生用の旅客機だけでなく、爆撃機や戦闘ヘリなど軍用機の開発も積極的で、数機種がO.C.U.空防軍に採用された。なお、シェイディはH558aスミュウと呼ばれる民生用のヘリに武装を施した機体である。この機体は正式には軍用登録されていないため、各国での運用は違法となる。そのため、限られた顧客に対して極秘に販売されることになる。

センダー

Weapons

Bolt-on

ボルトオン

BLT-IC-01	ICE01	All
BLT-IC-02	ICE02	All
BLT-IC-03	ICE03	All
BLT-HM-01/Hi-Pack01	ハイパック 01	All
BLT-HM-02/Hi-Pack02	ハイパック 02	All
BLT-HM-03/Hi-Pack03	ハイパック 03	All

MG

マシンガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Grave	グレイブ	●	●	●	●	●		
Grave II	グレイブ II	●	●	●	●			
Grave SP	グレイブ SP				●			
Grave S	グレイブ S	●	●	●		●		
Grave S-II	グレイブ SII	●	●	●		●		
Grave R	グレイブ R			●				

MS

ミサイル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Blackpanther	ブラックパンサー	●	●					
Blackpanther1	ブラックパンサー 1			●				
Blackpanther2	ブラックパンサー 2			●				
Blackpanther3	ブラックパンサー 3			●				
Blackpanther4	ブラックパンサー 4			●				
Slasher	スラッシャー			●				
Slay	スレイ	●	●					
Slayer	スレヤー			●				
Sunburst	サンバースト			●				
Sundog	サンドッグ			●	●			
Sunglow	サングロウ			●	●			
Sunowl	サンアウル	●	●	●	●	●		

Back Pack

TURBO

出力増強型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
TB-20				●				
TB-20SP				●				
TB-30VR				●				
TB-40						●		
TB-B10				●				
TB-B30				●				
TB-B40				●				
TB-60SP						●		
TB-110X						●		
Rucksack L	ラックザック L							●

ITEM

アイテム搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
BP-S00				●				
BP-S006				●				
BP-S01				●		●		

REPAIR

修復機能搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
RP2A1-Chord	RP2A1 コード			●				
RP2C1-Pavan	RP2C1 パヴァン			●				
RP2A2-Elegy	RP2A2 エレジー			●				
RP2C2-Falsetto	RP2C2 ファルセット			●				
RP2A3-Pavan	RP2A3 パヴァン			●				
RP2C3-Choral	RP2C3 コラル			●				
RP2A4-Beat	RP2A4 ビート			●				
RP2C4-Hymn	RP2C4 ヒム			●				
RP2B1-Tune	RP2B1 チューン			●				
RP2B2-Choral	RP2B2 コラル			●				
RP2B3-Aubade	RP2B3 オバード			●				
RP2B4-Prelude	RP2B4 プレリュード			●				
RP2-Prelude	RP2 プレリュード					●		
RP5-Interlude	RP5 インタルード					●		
RP7-Nocturne	RP7 ノクターン					●		
RP9-Aubade	RP9 オーバード					●		

SENSOR

レーダー搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
SE6G-Squirrel	SE6G スクィレル			●				
SE7G-Rabbit	SE7G ラビット			●				
SE8G-Raccoon	SE8G ラクーン			●				
SE2S-Jackal	SE2S ジャッカル			●				
SE2DS-Gray Wolf	SE2DS グレイウルフ			●				
SE4D-Puma	SE4D プーマ			●				
SE4DS-Lynx	SE4DS リンクス			●		●		
SE9G-Fox	SE9G フォックス			●		●		

SONAR

ソナー搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
SN3G-Mole	SN3G モール			●				
SN4-Sable	SN4 セーブル			●				
SN5-Wild Cavy	SN5 ワイルドケービー			●				
SN6B-Badger	SN6B バッジャー			●				
SN4-Mongoose	SN4 マングース			●				
SN4B-Weasel	SN4B ウィーゼル			●				
SN6-Mink	SN6 ミンク			●				
SN6C-Ocelot	SN6C オセロット			●				

JETPACK

ジェット(バーニア)搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
JP1A				●				
JP1C				●				
JP2-Plover	JP2 プラウヴァー			●		●		
JP2D				●				
JP5-Wren	JP5 レン					●		

RADIO

通信機能搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
RD2-Conector	RD2 コネクター					●		

RADIO A

通信機能搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
RD1-Array	RD1 アレイ			●				
RD1B-Node	RD1B ノード			●				
RD1C-Cascade	RD1C カスケード			●				
RD2-Connector	RD2 コネクター			●		●		

RADIO B

通信機能搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
DF13-LDR01				●				
DF14-LDR01				●				
DF13A-LDR02				●				
DF13B-LDR03				●				
DF14A-LDR02				●				
DF14B-LDR03				●				

Computer

COM

コンピュータ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Clio-1	クレイオー 1						●	
Clio-2	クレイオー 2						●	
Clio-3	クレイオー 3						●	
Clio-4	クレイオー 4						●	
Clio-5	クレイオー 5						●	



Zenith

ゼニス

WAP SPEC —— AP:2470, Armor Type Bonus:20, Weight:595, Power:750, Speed:60km/h(R.D. 120km/h),Back:24km/h, Acceleration:40, Recoil Damper:64, Aiming Support:30, Stabilizing Rate:80, Turning:170, Braking Specs:20

WAP Illustration —— Atsuhiko Sakado

Background Illustration —— Kusanagi


026



TAUREAU トロー

英字表記　TAUREAU
本拠地　E.C. フランス
創業　2011 年
主要人物　創業者:ルイ・トロー
社長:アンデシュ・リリエフォッシュ
主力事業　WAP 用兵器製造
その他の事業　WAP 製造、軍用車両製造

トロー社はE. C. フランスの自動車メーカーとして設立された。当初は小型、中型乗用車の製造が主だったが、軍需産業に参入すると自動車メーカーとしての実績を生かし、トラックやジープ、装甲車両など、あらゆるジャンルの軍用車両を生産する。その後、戦車のシャーシ開発に加え、戦車本体の開発と製造にも参加。さらにボートや航空機の製造にまで乗り出した。トロー社製の戦車は高い性能を保持していたが、急速なWAWの高性能化により、戦車は活躍の場を奪われ、需要も減る一方となる。そのため、製造ラインも戦車からWAPに移行することになった。

WAP部門では、センサーやEMPバックパックと共に開発された偵察用WAPの開発に定評があり、複数の国や共同体で制式採用されている。また、戦車開発のノウハウを生かしたタンク型やタイヤ型の脚部パーツの性能も高く、かなりの数が流通している。他にも、安定した性能を誇るWAP用マシンガンの開発で知られている。

ゲーム中における トロー社製品の登場有無

Arms

製品	登場有無
WAW	未登場
WAW Arm	未登場
WAW Legs	未登場
WAP	登場
WAP Arm	未登場
WAP Legs	登場
Greater WAP	未登場
Monster	未登場
Repairman	未登場
Nonstandard Weapons	未登場
Combat Vehicles	登場
Military Aircrafts	未登場
Naval Ships	未登場
Fort Components	未登場

Weapon

製品	登場有無
MG	登場
SG	登場
RF	登場
BZ	登場
FL	未登場
CN	登場
GR	未登場
MS	登場
AAM	未登場
RK	未登場
AAR	未登場
KN	登場
PB	未登場
RD	登場
SH	登場
BM	未登場
Bolt-on	未登場

Back Pack

製品	登場有無
TURBO	登場
ITEM	未登場
REPAIR	登場
EMP	登場
ECM	未登場
SENSOR	登場
SONAR	登場
JETPACK	登場
RADIO	登場
RADIO A	登場
RADIO B	登場
STEALTH	未登場

Computer

製品	登場有無
COM	登場

（色付き）＝登場　（白）＝未登場
※ Arm と Legs は特殊なパーツを示す

WAP

クラブサン・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Crevette クルヴェット			●				
Crevette A2 クルヴェット A2			●				
Crabesant クラブサン	●	●	●	—	●		
Crabesant A2 クラブサン A2			●				
Crabesant A3 クラブサン A3			●				
Crabesant II クラブサン II（タイヤ）		●					
Crabesant 2 クラブサン 2					●		
Crabesant R クラブサン R					●		
Calmar A1 カルマール A1			●				
Calmar A2 カルマール A2			●				

グロップ・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Groppo グロップ	●	●					
Groppo SPV グロップ SPV	●	●					
Peregrine ペレグリン	●	●					

● クラブサン・シリーズ
積載量と耐久力を重視して設計されたが、機動性が犠牲になったため、重量のあるメカニック・バックパックを装備した支援用WAPとしての運用が主になった機体。しかし、耐久力の高さを活かして近接戦闘にも使用されるなど、トロー社初期のヒット製品となった。クルヴェットはクラブサンのマイナーチェンジモデルで、全体的な性能の底上げを目指した機体。カルマールはクラブサン以上の耐久力を目指して重装甲を施した機体である。しかし、どちらも期待された性能は発揮できず、後継機は発売されていない。

● グロップ・シリーズ
機体前面に3種類の高性能カメラを搭載した、大胆なデザインが特徴の軽量WAP。軽快な機動性と情報収集能力を持ち、偵察用機体として運用された。いくつかの改良型が開発されたが、大幅な性能向上には繋がらず、新機種へと移行することになる。

Graphic-FMO
Crabesant
クラブサン





Graphic-1ST
Groppo
グロップ

パボット・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Pabotto パボット	●	●	●				
Pabotto A パボット A			●				
Pabotto II パボット II	●	●	●				
Pabotto II A パボット IIA			●				
Pabotto II C パボット IIC			●				
Poivre II ポワーヴル II			●				
Poivre II A ポワーヴル IIA			●				
Poivre II C ポワーヴル IIC			●				

タトゥー・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Tatou タトゥー			●	—	●		
Tatou X タトゥー試作型			●				
Tatou X-2 タトゥー試作 2 号機			●				
Tatou X-3 タトゥー試作 3 号機			●				
Tatou XX-2 タトゥー試作改良型 2 号機			●				
Tatou X-4 タトゥー試作 4 号機			●				
Tatou XX-3 タトゥー試作改良型 3 号機			●				
Tatou XX-4 タトゥー試作改良型 4 号機			●				
Tatou 2 タトゥー 2					●		
Tatou C タトゥー C 【KN】						●	
Tatou D タトゥー D 【KN】						●	
Tatou 3 タトゥー 3 【KN】						●	

デスマッツ・シリーズ

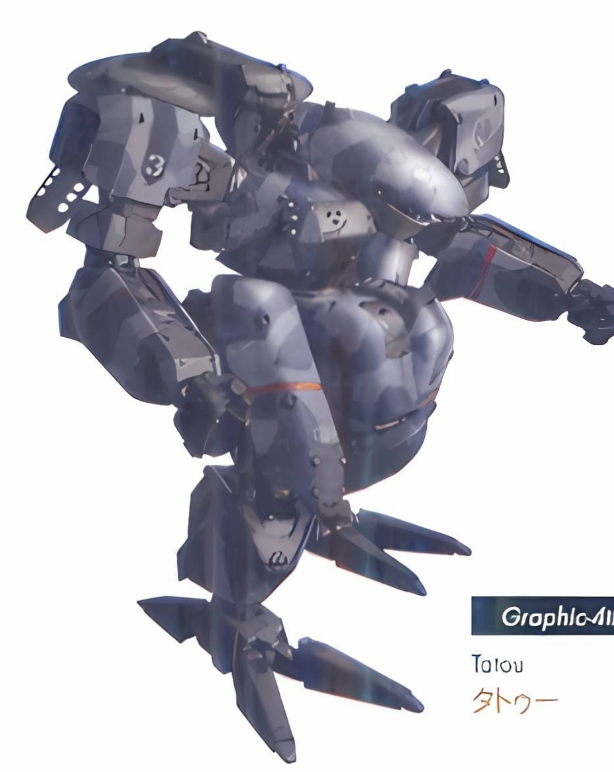
名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Desmatz デスマッツ 【4脚】				●			
Desmatz M デスマッツ M 【4脚】				●			
Desmatz N デスマッツ N 【4脚】				●			
Desmatz SH デスマッツ SH 【4脚】				●			
Deathmantis デスマンティス 【4脚】				●			
Deathmantis DD デスマンティス DD 【4脚】				●			
Argiope アルジオープ 【4脚】				●			
Argiope S アルジオープ S 【4脚】				●			
Argiope L アルジオープ L 【4脚】				●			



Graphic-5th
Desmatz
デスマッツ



Graphic-FMO
Pabotto
パボット



Graphic-4th
Tatou
タトゥー

●パボット・シリーズ

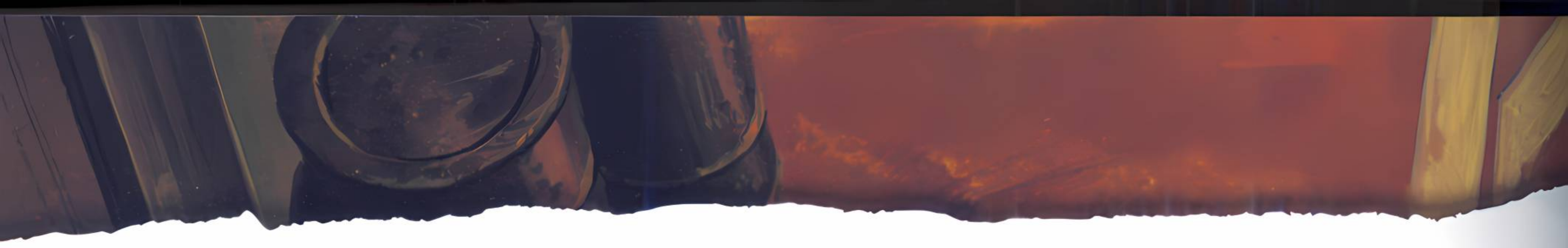
四角いボディに丸い頭部という、愛嬌ある外観が特徴の機種。堅固な装甲に包まれ、耐久力は非常に高い。また、ボディ前面に施された着脱可能な装甲プレートや、回転式で全方向を視野に収めることが可能な頭部パーツなど、独特な機能を備えている機種である。パボットの設計思想を継承した改良型がポワーブルで、パボットの特徴である耐久力はさらに増している。しかし、その他の性能はあまり変わらなかったため、改良型が数種生産されただけで後継機などの開発は行われていない。

○タトゥー・シリーズ

グロップ・シリーズで得たノウハウを基に開発された偵察用WAPで、新開発のセンサーバックパックと共に開発された。機動性を重視するために徹底した軽量化を施した結果、耐久力が低下し、重火器の装備も不可能となったが、代わりに極めて高い回避性能や高速走行性能を得ることになった。また、敵から視認され難くするために全高を低く抑え、各種センサーやレーダー類など、偵察任務に必要な機器をコンパクトなボディに搭載。レーダー波を吸収する特殊塗料を機体全体に塗布するなど、偵察活動に必要なあらゆる技術が盛り込まれている。その設計思想が高く評価され、かなりの台数が生産された。

○デスマッツ・シリーズ

箱型の四角いボディと特殊な4脚型パーツが特徴的な、非常に個性的な外観を有するWAPである。当初からEMPバックパックの装備を前提とした、後方支援専用機として開発が進められた。そのため軽量化には成功したが、耐久力は水準を下回り、その形状のせいもあって近接戦闘は不得意である。しかし、特徴的な4脚パーツは優秀な回避性能を発揮し、トロー社の新しい偵察用WAPとして市場に認知されていった。



シリーズ不明機体

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Autel オテル							●	
Castigo U カスティゴ U							●	
Tororo トレーロ	【タイヤ】						●	
Manege マネージュ	【MS】【4脚】						●	

○オテル
タイヤ型脚部の前面に巨大なブレードを装備しているという、一見するとブルドーザーのような外観が特徴的。意外にも機動性と耐久力が高く、前衛用の機体として運用しても十分な性能を誇る

○カスティゴU
ボディにバズーカを内蔵した特殊な機種で、重量が非常に重い。2093年にロールアウトした機体だが、開発の遅れから登場時点で既に旧式化していたWAPであった。そのため東南アジアの国々で少数が販売されただけに留まり、翌年には生産中止となった不運なWAPでもある。

○トレーロ
6輪タイヤを装備した脚部により、高い機動性を誇った機種である。ボディの耐久力もそこそこ高かったため、特異な外観とは裏腹に汎用機としても重宝され、様々な局面で運用された。



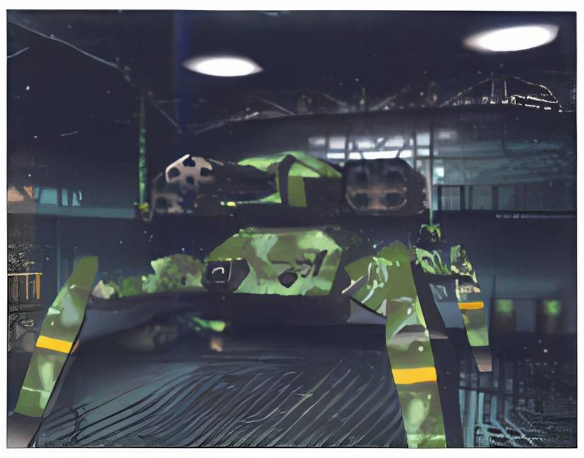
Graphic-2nd
Autel
オテル



Graphic-2nd
Castigo U
カスティゴ U



Graphic-2nd
Tororo
トレーロ



Graphic-2nd
Manege
マネージュ

WAP Legs-Parts

脚パーツ

名称			2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Crabesant II	クラブサン II	【タイヤ】	●	●	●				
Crabesant IIA	クラブサン IIA	【タイヤ】			●				
Crabesant IIB	クラブサン IIB	【タイヤ】			●				
Crabesant III	クラブサン III	【タイヤ】			●				
Faon	フォン	【タンク】			●				
Faon Dix	フォンディス	【タンク】			●				
Garolo	ガロル	【タンク】	●	●					
Garolo II	ガロル II	【タンク】	●	●					
Ours	ウルス	【タンク】			●				
Ours Sept	ウルスセット	【タイヤ】			●				
Ours Dix	ウルスディス	【タイヤ】			●				
Ours Six	ウルスシス	【タイヤ】			●				
Renard	ルナール	【タンク】			●				
Renard Deux	ルナールドゥ	【タンク】			●				
Renard Trois	ルナールトロワ	【タンク】			●				
Renard Quatre	ルナールカトル	【タンク】			●				

Combat Vehicles

戦闘車両

SH-14 / CHRYSAUDE	クリザリッド	All
SHM-14 / CHRYSAUDE FUSE	クリザリッド・フュゼ	All
ALM-2000 / LUCANE	ルケーネ	All

どれもアフリカ紛争時に登場した車両で、その当時はかなりの性能を有する車両として各国で活躍していた。6輪の特殊防弾タイヤを採用した装甲車のクリザリッドは不整地踏破性の高さから、兵装を変更した歩兵装甲車や対戦車車両など、多数のバリエーションが生産されていった。ルケーネは旧世代の戦車だが、強固な装甲と高威力の主砲により、現在でもごく少数が使用されている。

Weapons

MG
マシンガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Artassaut	アールアッソー	●	●	●	●	●	●	
Artassaut B	アールアッソー B			●				
Artassaut C	アールアッソー C				●			
Artassaut G	アールアッソー G			●				
Artassaut SP	アールアッソー SP	●	●	●	●			
Artdeux	アールドゥ(アールアッソー・ドゥ)	●	●	●		●		
Chronik	クローニク				●		●	
Chronik-10	クローニク 10 型				●			
Chronik-20	クローニク 20 型				●			
Chronik-25	クローニク 25 型						●	
PAP-33				●				
PAP-33A				●				
PAP-55		●	●	●				
PAP-55A				●				
PAP-55G				●				
PAP-66		●	●	●				
PAP-66B				●				
PAP-66VA				●				
Carillon	カリヨン						●	

SG
ショットガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Budget	ビュジェ						●	
VN Budget	VNビュジェ						●	

RF
ライフル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Grenze	グレンツェ						●	
Jura	ユーラ						●	
Jura 60mm	ユーラ 60mm						●	

BZ
バズーカ系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Jouvet	ジュヴェ						●	
Jouvet D.	ジュヴェドゥ						●	

CN
キャノン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Germas-76	グマス 76mm						●	
Germas-92	グマス 92mm						●	
Savory	サヴォリ						●	
Savory GO	サヴォリ GO						●	

MS
ミサイル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Mainate	メナート						●	
Mainate U	メナート U						●	

KN
ナックル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Keen Edge	キーンエッジ						●	

トロー

RD

ロッド系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Keen Saber	キーンセイバー			●	●		●	
Keen Saber C	キーンセイバー C			●				
Keen Saber E	キーンセイバー E			●				
Keen Saber F	キーンセイバー F			●	●			
Keen Saber G	キーンセイバー G			●	●			
Keen Saber R	キーンセイバー R			●				
Keen Saber V	キーンセイバー V			●				
Keen Saber X	キーンセイバー X			●	●			
Great Saber	グレイトセイバー						●	

SH

シールド系

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
WS2		●					
WS2B		●					
VS01			●				
VS01B			●				
VS03			●				
VS04			●				
VS04B			●				
VS10			●				
VS04N						●	
VS17N						●	
VS24N						●	

Back Pack

TURBO

出力増強型

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
TB-1000			●				
TB-2000			●				
TB-3000			●				
TB-4000			●				

REPAIR

修復機能搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
RP5V Brise	RP5V ブリーズ					●		
RP5V1-Vent	RP5V1 ヴァン			●				
RP5V2-Mistral	RP5V2 ミストラル			●				
RP5V3-Rafale	RP5V3 ラファール			●				
RP5V4-Brise	RP5V4 ブリーズ			●				
RP2E1-Ferme	RP2E1 フェルム			●				
RP2E2-Puissant	RP2E2 ピュイサン			●				
RP2E3-Viril	RP2E3 ヴィリル			●				
RP2E4-Robuste	RP2E4 ロブスト			●				
RP2E1R-Ferme	RP2E1R フェルム強化型			●				
RP2E2R-Puissant	RP2E2R ピュイサン強化型			●				
RP2E3R-Viril	RP2E3R ヴィリル強化型			●				
RP2E4R-Robuste	RP2E4R ロブスト強化型			●				

EMP

電磁パルス攻撃型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
EMP3C-Priere	EMP3C プリエール					●		
EMP4B-Ange	EMP4B アンジュ					●		
EMP9F-Licorne	EMP9F リコルヌ					●		

SENSOR

レーダー搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
SE2E-Vague	SE2E ヴァーグ					●		
SE30A-Mousse	SE30A ムース			●				
SE30B-Algue	SE30B アルグ			●				
SE30G-Gui	SE30G ギ			●				
SE31A-Avant	SE31A アヴァン			●				
SE31B-Ordre	SE31B オルドゥル			●				
SE31HG-Dernier	SE31HG デルニエ			●				
SE31-Maintenant	SE31 マントナン			●				
SE32HG-Vent	SE32HG ヴァン					●		
SE33-Arbre	SE33 アルブル			●				
SE33-Branche	SE33 ブランシュ			●				
SE33-Pelouse	SE33 プルーズ			●				

SONAR

ソナー搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
SN30-Mot	SN30 モ			●				
SN30B-Parole	SN30B パロール			●				
SN30C-Riposte	SN30C リポスト			●				
SN30D-Maxime	SN30D マクシム			●				
SN31-Monte	SN31 モント			●				
SN32-Abeille	SN32 アベイユ			●				
SN33-Grillon	SN33 グリヨン			●				
SN34-Luciole	SN34 リュシオル			●				

JETPACK

ジェット(バーニア)搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
JP4				●				
JP4B				●				
JP4D				●				
JP4E-Milan	JP4E ミラン			●		●		

RADIO

通信機能搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
RD7A-Soleil	RD7A ソレイユ					●		

RADIO A

通信機能搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
RD4-Lune	RD4 リュンヌ			●				
RD5-Etoile	RD5 エトワール			●				
RD6-Ciel	RD6 シエル			●				
RD4A-Lune	RD4A リュンヌ			●				
RD5A-Etoile	RD5A エトワール			●				
RD6A-Ciel	RD6A シエル			●				

RADIO B

通信機能搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
DF4B-Seuil	DF4B スイユ			●				
DF5B-Portail	DF5B ポルタイユ			●				
DF6B-Volet	DF6B ヴォレ			●				
DF4C-Seuil	DF4C スイユ			●				
DF5C-Portail	DF5C ポルタイユ			●				
DF6C-Volet	DF6C ヴォレ			●				

Computer

COM

コンピュータ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Clock Doubler M	クロックダブラー		●					

BALESTORO バレストロ

英字表記	BALESTORO
本拠地	E.C. イタリア
創業	2073 年
主要人物	会長:カミオ・バレストロ 社長:アドリアーノ・バレストロ
主力事業	情報機器製造
その他の事業	WAP 製造

バレストロ社は第1次ハフマン紛争が終結した翌年の2073年、イタリアテレコム社の技術者が独立して、情報機器製造業を主軸として設立された、E.C.イタリアの新興メーカーである。設立当初から、軍需景気により順調に業績を伸ばすことに成功する。そして、WAP本体の構造やシステムに関するノウハウを得てWAP開発に参入することになる。

他メーカーに比べるとWAP開発に関する実績が少ないバレストロだったが、同社製WAPは他メーカーにはない斬新な視点と、高いコストパフォーマンスで世界的な人気を博す。またWAP本体だけでなく、ジェットホバー搭載型の脚部パーツを積極的に開発したことでも知られている。それらも高い性能を発揮し、U.S.N.とO.C.U.の両陣営で採用されるなど高い評価を得た。その後、霧島重工が支援ポッドを発表して大ヒット商品となると、いち早くオリジナル支援ポッドの開発に乗り出す。その結果、E.C.陣営の軍事メーカーで唯一、支援ポットを生産、供給することになる。

ゲーム中における バレストロ社製品の登場有無

Arms

製品	登場
WAW	未登場
WAW Arm	未登場
WAW Legs	未登場
WAP	登場
WAP Arm	未登場
WAP Legs	登場
Greater WAP	未登場
Monster	未登場
Repairman	登場
Nonstandard Weapons	未登場
Combat Vehicles	未登場
Military Aircrafts	未登場
Naval Ships	未登場
Fort Components	未登場

Weapon

製品	登場
MG	未登場
SG	登場
RF	未登場
BZ	未登場
FL	未登場
CN	未登場
GR	未登場
MS	未登場
AAM	未登場
RK	未登場
AAR	未登場
KN	未登場
PB	未登場
RD	登場
SH	登場
BM	未登場
Bolt-on	未登場

Back Pack

製品	登場
TURBO	未登場
ITEM	未登場
REPAIR	未登場
EMP	未登場
ECM	未登場
SENSOR	未登場
SONAR	未登場
JETPACK	未登場
RADIO	未登場
RADIO A	未登場
RADIO B	未登場
STEALTH	未登場

Computer

製品	登場
COM	未登場

(色付き)=登場 (白)=未登場
※ Arm と Legs は特殊なパーツを示す

WAP

ストレーガ・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Strega ストレーガ			●				
Strega G ストレーガ G			●				
Strega G4 ストレーガ G4			●				
Strega V ストレーガ V			●				
Diablo G ディアブロ G			●				
Diablo G2 ディアブロ G2			●				

ロブスト・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Robust1A ロブスト 1A						●	
Robust1C ロブスト 1C						●	
Robust2A ロブスト 2A						●	

○ストレーガ・シリーズ

バレストロが初めて開発したWAPがストレーガ・シリーズである。同時期に登場していた他社製WAPと比べ、突出した部分はないものの、全体的なトータルバランスが良好で、コンパクトにまとまった機体として人気が高い。胴体や腕、脚が細く、シルエットはひ弱に見えるが、露呈面積が小さいため、被弾率が他のWAPに比べて低く、生存率が高かった。そのため短期間に改良とバージョンアップを繰り返し、U.S.N.の多くの州軍に配備されることになる。なお、ストレーガはイタリア語で「魔女」を、改良型であるディアブロは「悪魔」を意味する名前である。

○ロブスト・シリーズ

汎用モデルとして開発された機種で、2090年台におけるバレストロ社の代表的なモデル。コストパフォーマンスに優れており、主にE.C.諸国で採用されている。その後、シュネッケ社との技術提携により、各パーツにシュネッケ社のアクチュエーター「ATC 69—3」を採用。走行時のバランス性能向上と共に機動性がアップした改良型ロブスト2Aが登場する。



Graphic-FMO
Strega
ストレーガ



Graphic-2nd
Robust1A
ロブスト 1A

シリーズ不明機体

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Obadiah オバディア 【DZ】						●	


Graphic-2nd
Obadiah
オバディア

◎オバディア
特徴的な色味合いを持ち、その特異な外観が印象的な機体。脚部が細長く、腰部の位置が高いが、安定性は十分に確保されている。また、標準装備の腕部にはM926BZと呼ばれる高威力のバズーカを内蔵しており、単機でも攻撃力が高かった。特徴的な外観ながら、同価格帯の他社製WAPと比較しても水準以上の性能を誇っていた。しかし、傑出したポイントがなかったため、開発は打ち切られ、改良型も登場しなかった。


Graphic-FMO
Godwit C4
ゴッドウィット C4


Graphic-FMO
Redshank E5
レッドシャンク E5


Graphic-5th
Crusader
クルセイダー


Graphic-FMO
Avrola 2B-A
アヴェルラ 2B-A


Graphic-FMO
Mercury Shield
マーキュリーシールド

WAP Legs-Parts

脚パーツ

名称			2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Godwit A1	ゴッドウィット A1	【ホバー】			●				
Godwit A2	ゴッドウィット A2	【ホバー】			●				
Godwit C2	ゴッドウィット C2	【ホバー】			●				
Godwit C4	ゴッドウィット C4	【ホバー】			●				
Redshank A1	レッドシャンク A1	【ホバー】			●				
Redshank A2	レッドシャンク A2	【ホバー】			●				
Redshank B1	レッドシャンク B1	【ホバー】			●				
Redshank B3	レッドシャンク B3	【ホバー】			●				
Redshank E	レッドシャンク E	【ホバー】			●				
Redshank E5	レッドシャンク E5	【ホバー】			●				

Repairman

支援ポッド

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
SP 10 a						●	
SP 10 b						●	
SP 10 b-F						●	


Graphic-2nd
SP 10 a

バレストロ社の支援ポッドの開発は2095年から始まり、2097年には早くもSP 10 aの生産が開始された。急ピッチで生産にこぎつけたにも関わらず、先行した霧島重工製と比較しても遜色ない性能を持っている。SP 10 bはボディに7.7ミリ機銃1門、SP 10 b－fは火炎放射器を内蔵している点が異なるが、性能的にはどのタイプもほぼ同じである。なお、機体名称になっているSP 10は、肩部に装備しているシールドの名称と同じである。

Weapons

SG
ショットガン系

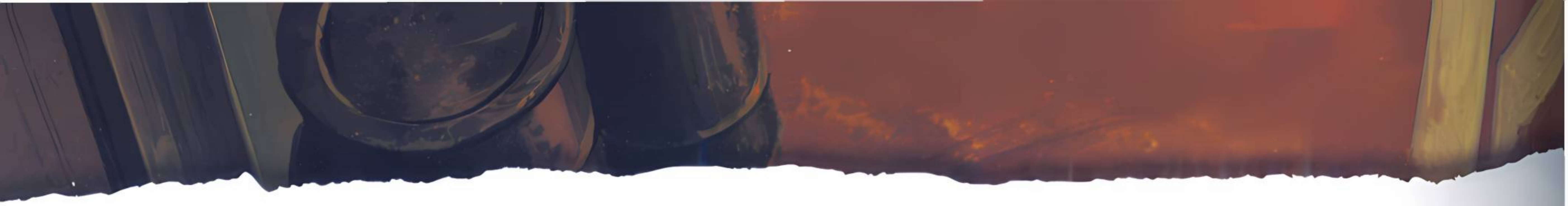
名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Averla	アヴェルラ			●	━	●		
Averla 1A	アヴェルラ 1A			●				
Averla 1B	アヴェルラ 1B			●				
Averla 2A	アヴェルラ 2A			●				
Averla 2B	アヴェルラ 2B			●				
Averla 2B-A	アヴェルラ 2B-A			●				

RD
ロッド系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Crusader	クルセイダー				●	●		
Crusader I	クルセイダー I			●				
Crusader II	クルセイダー II			●	●			
Crusader II EX	クルセイダー IIEX				●			
Crusader II F	クルセイダー IIF				●			
Crusader III	クルセイダー III			●				
Crusader IV	クルセイダー IV			●				
Crusader V	クルセイダー V			●				
Crusader SD	クルセイダー SD				●			

SH
シールド系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Jupiter Shield	ジュピターシールド			●				
Feather Shield	フェザーシールド			●				
Mercury Shield	マーキュリーシールド			●				
Wing Shield	ウイングシールド					●		
Angel Shield	エンジェルシールド					●		



BASALT バザルト

英字表記	BASALT
本拠地	E.C. イタリア
創業	1899 年
主要人物	社長:ジョバンニ・ピラ
主力事業	WAP 製造
その他の事業	WAW 製造、自動車製造、食品製造、造船、鉄道車両製造、鉄道車両製造、出版、金融

1899年、トリノの実業家たちの出資により自動車メーカーとして設立された、長い歴史を持つE. C. イタリアの企業がバザルト社である。WAP製造を担当する軍事部門だけでなく、自動車、食品、造船、鉄道車両、出版、金融など、非常に幅広い製造部門を持っている。WAPはもちろん民生用WAWの製造も手がけるなど、高い製造能力を誇る同社は、コストパフォーマンスの高い機体を生産することで定評がある。また、WAPのパーツ製造部門ではパペール社と提携するなど、積極的に他社の技術を取り込み、また提供するといった柔軟な姿勢を見せる企業でもある。

WAP

ガルボ・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Galbo ガルボ	●	●					
Galbo SV ガルボ SV	●	●					
Galbo MRX ガルボ MRX	●	●					

ギザ・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Giza ギザ	●	●	●	●	●		
Gain ゲイン	●	●					
Genom ゲネム	●	●					

クラスタシア・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Crustacia クラスタシア				●			
Cancer キャンサー				●			
Carapace カラパス				●			

○ガルボ・シリーズ
新開発の装甲素材を採用し、軽量ながら高い耐久力を得て、長く人気を集めた機種。同社製の水中作業用WAWがベースとなっており、丸みを帯びたボディのデザインや、頭部脇の動力パイプなどにその名残が見られる。第2次ハフマン紛争前に開発、生産された旧式の機体であるが、実戦では他のWAPと互角に渡り合っている。

○ギザ・シリーズ
旧式化が著しいガルボ・シリーズよりも耐久力を重視し、さらに汎用性を高めた機種。カメラ部がボディと一体化した特徴のある機体で、故障が少なく、その安定性で各国、共同体から評価された。また、同機の基本設計の秀逸さに目を付けたレオノーラエンタープライズ社は、業務提携を申し出ることでギザの生産を開始。以後、ギザはレオノーラ社が改良を重ねて生産することになる。

○クラスタシア・シリーズ
当初はリペアバックパックを装備した修理専用WAPとして発表された機種。しかし機動性、耐久力、積載量のバランスがとれており、様々な戦場で運用された。



Graphic-5th
Crustacia
クラスタシア



Graphic-1ST
Galbo
ガルボ



Graphic-1ST
Gain
ゲイン

Weapons

MG マシンガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Mostro 2	モストロ 2			●		●		
Mostro 2-EZ	モストロ 2-EZ			●				
Mostro 2-EX	モストロ 2-EX			●				
Mostro 3	モストロ 3	●	●	●				
Mostro 3-SZ	モストロ 3-SZ	●	●					
Mostro-10	モストロ 10	●	●					
Mostro 22	モストロ 22			●				
Mostro 24	モストロ 24	●	●	●		●		

SG ショットガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Gala	ゲイル	●	●	●	●	●		
Gala II	ゲイル II				●			
Gala LC	ゲイル LC				●			
Gala S	ゲイル S			●				
Gala S2	ゲイル S2			●				
Gala SG	ゲイル SG			●		●		
Gala SG-II	ゲイル SG-II			●		●		

FL 火炎放射器系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Flamefox	フレイムフォックス	●	●					
Snowman	スノーマン	●	●					

NAXOS ナクソス

英字表記	NAXOS
本拠地	E.C. オーストリア
創業	1847 年
主要人物	社長：ハインリヒ・ロートシルト
主力事業	情報通信機器製造、鉄道製造
その他の事業	医療機器製造、携帯電話製造、電力関係

電信機製造会社として設立されたE.C.オーストリアの企業。電車製造、情報通信、交通、医療、電力に手を広げ、やがてコンピュータの開発・製造に至る。家庭用から業務用まで幅広くコンピュータを開発していたが、その実績とノウハウを基にWAP用コンピュータ製造にも参入し、さまざまなタイプのコンピュータを送り出すことになる。

Computer

COM コンピュータ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Abbot-1	アボット 1						●	
Abbot-2	アボット 2						●	
Abbot-3	アボット 3						●	
Abbot-4	アボット 4						●	
Abbot-5	アボット 5						●	
Legende-1	レゲンデ 1						●	
Legende-2	レゲンデ 2						●	
Legende-3	レゲンデ 3						●	
Legende-4	レゲンデ 4						●	
Legende-5	レゲンデ 5						●	
Motive-1	モーティブ 1						●	
Motive-2	モーティブ 2						●	
Motive-3	モーティブ 3						●	
Motive-4	モーティブ 4						●	
Motive-5	モーティブ 5						●	
Niche-1	ニッチ 1						●	
Niche-2	ニッチ 2						●	
Niche-3	ニッチ 3						●	
Niche-4	ニッチ 4						●	
Niche-5	ニッチ 5						●	
Onrush-1	オンラッシュ 1						●	
Onrush-2	オンラッシュ 2						●	
Onrush-3	オンラッシュ 3						●	
Onrush-4	オンラッシュ 4						●	
Onrush-5	オンラッシュ 5						●	
Zig-1	ジグ 1						●	
Zig-2	ジグ 2						●	

アエロクローネ

英字表記	AEROKRONE
本拠地	E.C. フランス
創業	1990 年
主要人物	創業者：マルセル・アンリ 社長：サミュエル・アルソー
主力事業	航空機製造
その他の事業	—

フランス軍向け航空部品製造企業としてスタートし、国営化を経て国内航空会社の再編によって誕生した企業。シェアは大きくはないが、民間および軍用航空機の専業メーカーで、品質も高い機体が多く信頼は厚い。

Military Aircrafts

航空機

MHG-03 / CORNAILLE	コーネイル	Alt

ジェネラルコールスマン

英字表記	General-Coleman
本拠地	E.C. イギリス
創業	2002 年
主要人物	CEO：アスラン・マーフィー
主力事業	WAW 用兵器製造
その他の事業	—

21世紀初頭に設立された銃器メーカー。どちらかといえば性能よりもデザインが評価されて成長した企業である。アフリカ紛争時はWAW用のオートガトリングやナイトスコープなどを製造していたが、MULS−P規格への対応に遅れて業績が急激に悪化してしまった。

Weapons

Bolt-on ボルトオン

BLT-AG2-01/Bird Eater	バードイーター	Alt
BLT-AG2-02/Dragon Swat	ドラゴンスワット	Alt
BLT-AG2-03/Dragon Swat	ドラゴンスワット 2	Alt
BLT-NS-01/Owl Eye	オウルアイ	Alt

インターゲーン

英字表記	Inter Gehen
本拠地	E.C. ドイツ
創業	2072 年
主要人物	創業者：フリッツ・シュマイサー
主力事業	自動車製造
その他の事業	兵器製造、WAW 製造、金融

自動車メーカーを経て軍事産業に着手したとされる会社。2092年に倒産している。実際のところ、第1次ハフマン紛争の経験を経てO.C.U.軍が議会にも公表しない前提の兵器開発を行うために設立したダミー会社。本社はドイツに存在していたが、その実態はなくアロルデシュの秘密工場で兵器開発が行われていた。その工場でミュートス、シャカールなどのヴァンツァー生産も行っている。

ライマン

英字表記	Lyman
本拠地	E.C. イギリス
創業	1989 年
主要人物	社長：ウィンストン・ハンター
主力事業	大型機動兵器製造
その他の事業	兵器製造

火砲を専門に開発、生産する軍需企業としてスタートする。機銃の開発などを手がけていたが、WAPが活躍する時代に入ると大型機動兵器の開発に進出。同社が開発した大型機動兵器は性能や安定性などの面で一定の評価を得るが、2092年にその開発力に目をつけたジェイドメタル社に買収される。



ジェイドメタル

JADE METAL CO., LTD.

英字表記	JADEMETAL
本拠地	O.C.U. オーストラリア
創業	2039 年
主要人物	社長:ソロモン・ストラウス
主力事業	WAP 製造
その他の事業	航空機製造、兵器製造、WAW 製造

ジェイドメタルは2039年に設立された軍事メーカーである。企業としては比較的新しいが、WAP製造に関してはO. C. U. の最古参であり、最大手の重工業企業でもある。WAW開発のためにO. C. U. 圏内の俊英たちを集めて設立された企業で、連合国防省との関係も深いといわれている。単独での開発だけでなく、設立後すぐにU. S. N. アメリカのディアブルアビオニクス社とWAW開発に関する技術提携を結ぶなど、貪欲に開発技術を吸収していく姿勢を見せている。その結果、同社製WAWがO. C. U. 陸防軍に制式採用。アフリカ紛争時に投入され、史上初の実戦配備機となる。

ジェイドメタルのWAPはバランス重視の設計で知られている。シルエットはベーシックな人型が多く、汎用性と信頼性の高さが特徴で、O. C. U. 陸防軍が採用しているWAPの40%以上が同社製ということがその証である。またWAP関連の各種パーツ、専用武器などの開発の他、軍用や民間用の航空機、対空兵器の製造も手がけ、最近では陸運業にも進出するなど、幅広い視点に立った企業展開を実現している。

ゲーム中における ジェイドメタル社製品の登場有無

Arms

- WAW（登場）
- WAW Arm（登場）
- WAW Legs（未登場）
- WAP（登場）
- WAP Arm（登場）
- WAP Legs（未登場）
- Greater WAP（登場）
- Monster（登場）
- Repairman（未登場）
- Nonstandard Weapons（ジェイドメタル=ライマン後に追加された兵器）
- Combat Vehicles（登場）
- Military Aircrafts（登場）
- Naval Ships（登場）
- Fort Components（未登場）

Weapon

- MG（登場）
- SG（未登場）
- RF（登場）
- BZ（ジェイドメタル=ライマン後に追加された兵器）
- FL（ジェイドメタル=ライマン後に追加された兵器）
- CN（登場）
- GR（未登場）
- MS（登場）
- AAM（未登場）
- RK（未登場）
- AAR（未登場）
- KN（ジェイドメタル=ライマン後に追加された兵器）
- PB（未登場）
- RD（ジェイドメタル=ライマン後に追加された兵器）
- SH（登場）
- BM（ジェイドメタル=ライマン後に追加された兵器）
- Bolt-on（未登場）

Back Pack

- TURBO（ジェイドメタル=ライマン後に追加された兵器）
- ITEM（ジェイドメタル=ライマン後に追加された兵器）
- REPAIR（未登場）
- EMP（未登場）
- ECM（未登場）
- SENSOR（未登場）
- SONAR（未登場）
- JETPACK（未登場）
- RADIO（未登場）
- RADIO A（未登場）
- RADIO B（未登場）
- STEALTH（未登場）

Computer

- COM（登場）

=登場 =未登場 =ジェイドメタル=ライマン後に追加された兵器

※ Arm と Legs は特殊なパーツを示す



Graphic-Alt

RJ-26 / BLOODHOUND Gnt

ブラッドハウンド G



Graphic-Alt

RJ-35X / BULL SHOT Type X

ブル・ショット タイプ X



Graphic-Alt

FRJ-46 / GREYHOUND G

グレイハウンド G

WAW

ブラッドハウンド・シリーズ

VJ-44G / BLOODY BULL ブラッディー・ブル	Alt
RJ-24 / BLOODHOUND ブラッドハウンド	Alt
RJ-26 / BLOODHOUND G ブラッドハウンド G	Alt
RJ-28 / BLOODHOUND Mark2 ブラッドハウンド マーク2	Alt
RJ-29 / BLOODHOUND Mark2 G ブラッドハウンド マーク2 G	Alt
SJ-24 / BLOODHOUND RED EYE ブラッドハウンド レッド・アイ	Alt
TRJ-24 / BULLDOG ブルドッグ	Alt

ブル・ショット・シリーズ

RJ-34 / BULL SHOT ブル・ショット	Alt
RJ-35X / BULL SHOT Type X ブル・ショット タイプ X	Alt
RJ35S / BULL SHTO Type S ブル・ショット タイプ S	Alt
RJ-35R / BULL SHOT Type R ブル・ショット タイプ R	Alt
RJ-34 / BULL SHOT RED EYE ブル・ショット レッド・アイ	Alt

グレイハウンド・シリーズ

FRJ-45 / GREYHOUND グレイハウンド	Alt
FRJ-46 / GREYHOUND G グレイハウンド G	Alt
FRJ-45S / GREYHOUND RED EYE グレイハウンド レッド・アイ	Alt
FRJ-45T / GREYHOUND Type-T グレイハウンド タイプ T	Alt

● ブラッドハウンド・シリーズ

最初から戦闘用として設計され、史上初めて実戦配備されたWAWとして有名な機種。耐久力をそのままに、当時のWAWに搭載されていた地雷処理用装備など無駄な装備を省略することで大幅なダウンサイジングに成功し、より人型に近いフォルムになっている。また、同時に機動力も大幅にアップ。さまざまな改良型が開発され、多大な戦果を挙げている。

● ブル・ショット・シリーズ

ブラッドハウンド・シリーズを参考にしつつ、基本フレームから見直すなどフルモデルチェンジされた機種。数々の実戦データを反映させ、フレームやエンジンに新機軸の技術を盛り込んでいる。

● グレイハウンド・シリーズ

MULS規格導入への動きが色濃く反映された、WAWからWAPへの過渡期に開発された機種。脚部にはライドホイールを標準装備しており、高速移動やスムーズな転回が可能になっている。

WAW Arm-Parts

腕パーツ

AW-HVAAM01 / WOODPECKER ウッドペッカー	[MG]	All
AW-SGAAM01 / BEEHIVE　ビーハイブ	[SG]	All
AW-MSAAM01 / FIRECRACKER ファイアークラッカー	[MS]	All

WAP

ゾラ・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Zora ゾラ		●			●		
Zora 3A ゾラ 3A	●	●	●				
Zora 4A ゾラ 4A			●				
Zora B ゾラ B					●		
Zora B2 ゾラ B2					●		
Zora C5 ゾラ C5						●	
Zora C9 ゾラ C9						●	
Zigla ジグル			●				
Zigla 2A ジグル 2A			●				
Zigla 6B ジグル 6B	●	●					
Zigle 11A ジグル 11A	●	●					
Zigla S ジグル S					●		
Zinc ジンク	●	●					
Zeroa ゼロア	●	●					
Zillah 2A ジラ 2A			●				
Zillah 4A ジラ 4A			●				
Zoros ゼロス							●

㊥ 4th 以降はジェイドメタル=ライマン社の製造

ゼニス・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Zenith ゼニス	●	●	●	●	●		
Zenith SP ゼニス SP			●				
Zenith SP X2 ゼニス SP 改良 2 型			●				
Zenith SP X3 ゼニス SP 改良 3 型			●				
Zenith SP X4 ゼニス SP 改良 4 型			●				
Zenith SP X5 ゼニス SP 改良 5 型			●				
Zenith V ゼニス V	●	●	●	㊥	㊥	●	
Zenith RV ゼニスレブ			●	●	㊥	●	
Zenith RV2 ゼニスレブ 2				●			
Zenith RVX ゼニスレブ X			●				
Zenith DV ゼニス DV				●		●	
Zenith X ゼニス X						●	
Zenith Rev. ゼニスレヴ							●
Zenith - Glen Custom グレン専用ゼニス				●			
Zeria ゼリア	●		●	㊥			
Zeria II ゼリア II					●		

㊥ 4th 以前はジェイドメタル=ライマン社の製造

○ゾラ・シリーズ

ジェイドメタル社が最も初期に開発したWAPの1機種でありながら、改良を加えられつつ10年以上も生産され続けた、ジェイドメタル社を代表するWAPの1つである。胸部が張り出した丸いボディが特徴的な汎用機で、エンジンブロックに余裕を持たせた設計が施されている他、同時期に開発されたゼニスと差別化を図るため、機動性に重点が置かれている。また、エンジンの強化と共に耐久力の増強を目指したジグルやジンク、WAP同士の格闘戦を想定したゼロスなど、ゾラの基本設計を継承した改良型が続々と開発されたのは、ゾラの基本設計が優れていた証といえるだろう。状況に応じて構造を調整しやすい設計思想が、当初から盛り込まれていたことが伺える。しかし、O.C.U.軍部での評価はそれほど高くなく、主力機にはなり得なかった。

○ゼニス・シリーズ

第2次ハフマン紛争以前からO.C.U.軍に配備されていた機種で、ジェイドメタル社の主力ラインナップの1つである。当初は機動力不足が災いしてあまり評価されなかった機体だが、改良型であるゼニスVの登場でその評価は一変する。ゼニスVはトータルバランスの良さと機動力の高さが評価され、あらゆる状況で運用できる機体としてO.C.U.陸防軍に採用されたのである。以後、ゼニス・シリーズは同社の主力商品として常に最新の技術が投入され、数々の改良型が開発されることになる。外観的には、肩部と胴体を挟む形で配置された大型のショルダーパッドが特徴で、幅の広い肩装甲とあいまって逆三角形に見えるシルエットが印象的である。その外観は開発からすでに10年以上が経過し、常に性能が向上しているものの、ほとんど変化していない。



Graphic-4th
Zenith
ゼニス



Graphic-FMO
Zora-3A
ゾラ 3A



ジニー・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Jinni ジニー			●				
Jinni 2 ジニー 2			●				
Jinni P2 ジニー P2			●				
Jinni P3 ジニー P3			●				
Jinni P3A ジニー P3A			●				
Genia X1A ジーニ X 1A			●				
Genia X2 ジーニ X 2			●				
Genia X3A ジーニ X 3A			●				
Genia ジーニ							●

※ 4th 以降はジェイドメタル＝ライマン社の製造

ザイゴート・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Zaigout ザイゴート			●	―	●	●	
Zaigout A ザイゴート A			●				
Zaigout 300 ザイゴート 300			●				
Zaigs 105 ザイグス 105			●				
Zaigs 107 ザイグス 107			●				
Zaigs 109 ザイグス 109			●				
Zaigout 30 ザイゴート 30					●		
Zaigout 302 ザイゴート 302			●	―	●		
Zaigout 304 ザイゴート 304					●		
Zaigout 305 ザイゴート 305			●				
Zaigout C1 ザイゴート C1						●	
Zaigs A1 ザイグス A1						●	

※ 4th 以降はジェイドメタル＝ライマン社の製造

ゼダム・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Zedam ゼダム			●				
Zedam E ゼダム E			●				
Zedam X ゼダム X			●				
Zedam RV ゼダム レブ			●				
Zedam V ゼダム ヴイ			●				
Xzam E エグザム E			●				
Xzam RV エグザム レブ			●				
Xzam V エグザム ヴイ			●				

WAP Arm-Parts

腕パーツ

名称			2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Dasler Claw	ダスラークロウ	[KN]	●	●	―	●			
Dasler Claw II	ダスラークロウ II	[KN]	●	●					
Dasler Claw 0	ダスラークロウ 0	[KN]				●			
Hammer Head 1	ハンマーヘッド 1	[RD]			●				
Hammer Head 1B	ハンマーヘッド 1B	[RD]			●				
Hammer Head 1D	ハンマーヘッド 1D	[RD]			●				
Hammer Head 1E	ハンマーヘッド 1E	[RD]			●				
Hammer Head 2	ハンマーヘッド 2	[RD]			●				
Hammer Head 3	ハンマーヘッド 3	[RD]			●				

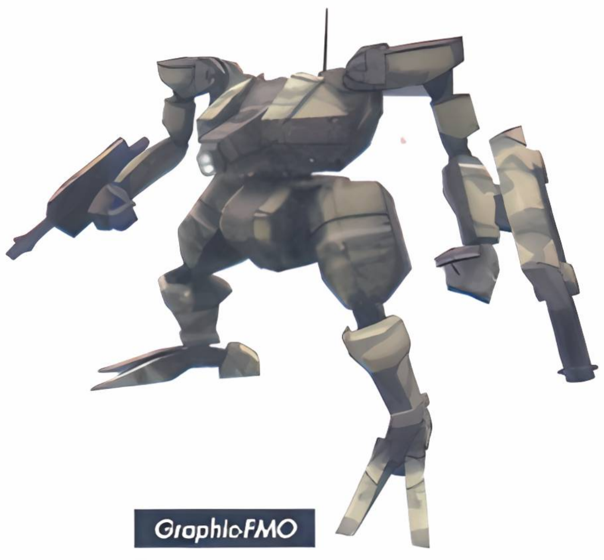
WAP Legs-Parts

脚パーツ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Zora-SA	ゾラ SA	●	●					



Graphic-FMO
Jinni 2
ジニー 2



Graphic-FMO
Zaigout
ザイゴート



Graphic-FMO
Zedam
ゼダム



Graphic-5th
Dasler Claw
ダスラークロウ

○ジニー・シリーズ

ゼニス・シリーズの後継機としてゼニスの基本設計を継承しつつ、1世代進んだ設計思想を取り入れ、より性能を向上させた汎用機を目指して開発された機種。ゼニスより大出力のエンジンを搭載したほか、ゼニスの欠点であった装甲面を強化したが、トータルバランスが悪く、特徴のない機体になってしまい、後方支援用の機体として少数が配備される程度となった。同時期にジーニなど改良型もいくつか開発されたが、しばらく開発は中止されてしまう。しかし、21世紀末に再び開発計画が浮上、新型エンジンの搭載と共にジーニが復活したが、こちらもそれほどの性能は示せなかった。

○ザイゴート・シリーズ

元々は輸出用として第2次ハフマン紛争中に開発された機種。機動力を重視して軽量化されており、直接戦闘に参加よりも、センサーバックパックを装備しての後方支援用WAPとしての運用が想定されていた。第2次ハフマン紛争時に実戦配備された機体は、データ収集とテストを行うため、実戦に投入された。その後、数機種が実際に輸出用として生産され、E.C.圏内やU.S.N.の各州に配備された。その中でもザイゴートC1は、同社のゼニス　レヴと同等の性能を有しており、かなりの数が使用されている。

○ゼダム・シリーズ

ザイゴート・シリーズが輸出用として開発された後方支援用WAPであるのに対して、ゼダム・シリーズはO.C.U.諸国向けの後方支援用WAPとして開発された。外観は全く違う両機種だが、基本的な設計思想はほぼ同じで、機動力を優先した構造になっている。いくつかの改良型とバージョンアップ機であるエグザムが開発されたが、他社のライバル機との明確な差別化が見出せず、生産は短期間で終了してしまう。

ジェイドメタル

Greater WAP

シリーズ不明機体

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
OSV-XX Griffin グリフィン試作機			●				

●グリフィン試作機
O.C.U.軍が提唱するグランドガンポート構想に基づき、極秘裏に開発が進められていた大型WAP。O.C.U.軍から構想を聞かされていたジェイドメタル社が密かに開発を進めていた。グリフィンは局地戦を想定した機体で、単機による制圧を目的に設計されている。機動力と大火力を両立させた機体で、その戦闘力はかなり高い。しかし、機体を制御するソフトウェアの開発が遅れたため、試作機1機のみの生産で計画は中断されてしまった。なお、唯一生産された機体は、フリーダムに出現した未確認機を迎撃するために出撃し、大破してしまう。

●TCK・シリーズ
アフリカ紛争時、試験的に配備された大型機動兵器。大型のホバータンクであり、最大の特徴は砲塔部にWAWの上半身をそのまま搭載した点である。機動力と火力に優れ、アフリカ紛争時には平地で無敵の強さを誇ったといわれている。第2次ハフマン紛争時に投入された機体はその改良型で、グスタフ開発のための実験機である。

○OSV・シリーズ
大型機動兵器の開発に出遅れたジェイドメタル社が、実戦データと製造ノウハウを得るために開発したのがOSV試作機とグスタフである。その後、ライマン社を買収したことにより、大型機動兵器の技術を取得し、大型ホバータンクのゴールトン型や、6脚機動タイプのグルック型の開発に成功する。

Monster

TCK・シリーズ

TCK-010 TCK	Alt
TCK Alt. TCK 改良型	FMO

OSV・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
OSV-T OSV試験型		●					
OSV-02c Gustav グスタフ			●				
OSV-08b /Goalton b ゴールトンb						●	
OSV-08a /Goalton a ゴールトンa						●	
OSV-08f /Goalton f ゴールトンf						●	
OSV-12a /Grook a グルックa						●	
OSV-12d /Grook d グルックd						●	
OSV-12f /Grook f グルックf						●	

※ 4th 以降はジェイドメタル＝ライマン社の製造


Graphic-FMO
OSV-XX Griffin
グリフィン試作機


Graphic-2nd
OSV-12a /Grook a
グルックa


Graphic-1st
OSV-T
OSV試験型


Graphic-FMO
OSV-02c Gustav
グスタフ


Graphic-FMO
TCK-010
TCK 改良型



Combat Vehicles

戦闘車両

GHB-100G / WEDGIE WAND	ウェッジ・ワンド	All

４基のジェットホバーを搭載し、高い機動力を有する大型移動砲台ともいえる機体。強力な６連装機動砲による長距離砲撃で、最前線部隊の支援を行うことが主な用途とされた。

Military Aircrafts

航空機

FZ-116 / INSEK	インセク	All
AHJ-00 / BULL FISH	ブル・フィッシュ	All

インセクは局地支援攻撃機、ブル・フィッシュは完全密閉型のコクピットを持つ対地支援戦闘ヘリである。ジェイドメタル社が開発した、数少ない航空兵器である。

Naval Ships

艦艇

KH-2 / DELFIN	デルフィン	All
KH-3W / BALLENA	バジェーナ	All

バジェーナはWAWや戦車を運搬するホバー型揚陸輸送艦である。デルフィンは、バジェーナの船体を流用し、カーゴ部に連装迫撃砲を搭載した強襲支援攻撃艦で、揚陸艦の護衛などに運用された。

Weapons

MG

マシンガン系

WEP-GGUN1/DORK	ドーク	All
WEP-GGUN2/RAMROD	ラムロッド	All
WEP-GGUN3/BUSHBEATER	ブッシュビーター	All
WEP-GGUN4/PUTZ	プッツ	All
WEP-GGUN5/DANG	ダン	All
WEP-GGUN6/PRICK	プリック	All
WEP-GGUN7/FAG	ファグ	All
WEP-GGUN8/PAECKER	ペッカー	All
WEP-GGUN9/GADGET	ガジェット	All
WEP-GGUN10/DEAD STICK	デッドスティック	All
WEP-GGUN11/J.T.	ジェーティー	All
WEP-GMG1/DINGUS	ディンガス	All
WEP-GMG2/WHANG	ワーン	All
WEP-GMG3/BANGER	バンガー	All
WEP-GMG4/ROOSTER	ルースター	All
WEP-GMG5/CANE	ケイン	All
WEP-GMG6/PROG	プロン	All
WEP-GMG7/DINK	ディンク	All
WEP-GMG8/GRANS	グランス	All
WEP-GMG9/FLAPPER	フラッパー	All
WEP-GMG10/KNOT	ノット	All
WEP-GMG11/JOCK	ジョック	All
WEP-GMG12/JOINT	ジョイント	All
TRW-VAL1/CLAZY PECK	クレイジーペック	All

CN

キャノン系

TWP-CNN01/BIG NOSE	ビッグノーズ	All
TRW-CAN1/BULL HONE	ブルホーン	All

MS

ミサイル系

TRW-MI51/BUGLE	バグル	All
TWP-MISSILE/BEE HIVE	ビーハイブ	All
TWP-MISSILE/EGG SACK	エッグサック	All

Etc

その他

WEP-GGUN1281	81式電磁砲	All

RF

ライフル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Ibis	アイビス	●	●	●	●	●		
Ibis II	アイビス II	●	●	●	●			
Ibis III	アイビス III	●	●					
Ibis P	アイビス P				●			
Ibis R	アイビス R			●				
Ibis RR	アイビス RR			●				
Winoa	ウィニー	●	●	●	●	●	●	
Winoa R	ウィニー R			●	●			
Winoa RR	ウィニー RR	●	●	●	●	●		
Winoa RG	ウィニー RG			●				
Winoa L	ウィニー L			●				
Winoa LG	ウィニー LG			●				
Winoa J	ウィニー J			●				
Winoa Plus	ウィニー PLUS			●				
Winoa Plus A	ウィニー PLUS A			●				
Winoa Plus E	ウィニー PLUS E			●				
Winoa Plus R	ウィニー PLUS R			●				
Winoa Plus RV	ウィニー PLUS RV			●				
Winoa Plus S	ウィニー PLUS S			●				
Winoa Plus SV	ウィニー PLUS SV			●				
Srab	スラブ	●	●	●	●	●		
Srab A1	スラブ A1			●				
Srab B	スラブ B				●			
Srab B1	スラブ B1			●				
Srab C1	スラブ C1			●				
Srab D1	スラブ D1			●				
Srab D2	スラブ D2			●				
Srab DH	スラブ DH				●			
PSG-5		●	●					

SH

シールド系

名称			2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
WS						●			
WS-2			●						
WS-2B			●						
WS-10					●				
WS-12					●				
WS-12B					●				
WS-14			●	●	●				
WS-14B			●	●	●				
WS-16					●				
WS-20			●						
WS-100						●	●		
WS-200							●		
WS-200AMS						●			
WS-AMS						●			
EWS-01					●				
EWS-01B					●				
EWS-02					●				
EWS-02A					●				
EWS-02B					●				
EWS-03					●				
EWS-101					●				
EWS-101B					●				
EWS-102					●				
EWS-102A					●				
EWS-102B					●				
EWS-103					●				
EWS-103B					●				
EWS-103E					●				
AWS-10					●				
AWS-12					●				
AWS-12B					●				
AWS-14					●				
AWS-14E					●				
AWS-16					●				
AWS-16C					●				
AWS-16E					●				
Doldrum-10	ドルドラム-10	[MG]			●				
Doldrum-12	ドルドラム-12	[MG]			●				
Doldrum-14	ドルドラム-14	[MG]			●				
Doldrum-14B	ドルドラム-14B	[MG]			●				
Doldrum-20	ドルドラム-20	[MG]			●				
Doldrum-22	ドルドラム-22	[MG]			●				
WSM-01		[MS]			●				
WSM-02		[MS]			●				

※ 4th 以降はジェイドメタル＝ライマン社の製造

ジェイドメタル

SH　シールド系

名称			2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
WSM-02A		[MS]			●				
WSM-03		[MS]			●				
WSM-03A		[MS]			●				
WSM-03B		[MS]			●				
WSM-101		[MS]			●				
WSM-102		[MS]			●				
WSM-102A		[MS]			●				
WSM-103		[MS]			●				
WSM-103A		[MS]			●				
WSM-103B		[MS]			●				
Squal-10	スコール-10	[KN]			●				
Squal-12	スコール-12	[KN]			●				
Squal-14	スコール-14	[KN]			●				
Squal-16	スコール-16	[KN]			●				
Squal-20	スコール-20	[KN]			●				
Squal-24	スコール-24	[KN]			●				

Computer

COM　コンピュータ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
ZR-06ST /Zera	ゼラ ZR-06ST	●	●					
ZR-15 /Esxalon	エスカトン ZR-15	●	●					
ZR-28 /OAPA3HM	パライオン ZR-28	●	●					
ZR-46 /Ordeina	オルディナ ZR-46	●	●					

Jade Metal-Lyman ジェイドメタル=ライマン

JADE METAL-LYMAN CO., LTD.

英字表記	JADEMETAL-Lyman
本拠地	O.C.U. オーストラリア
創業	2092 年
主要人物	社長：ポールソルウェンス
主力事業	WAP 製造、WAW 製造
その他の事業	航空機製造、兵器製造、陸運業、大型機動兵器製造

若い企業ながら、WAP開発では他の老舗メーカーと肩を並べるほど急速に成長してきたジェイドメタル社も、こと大型機動兵器の開発では、既に実戦配備の量産機を生産していたセンダー社やホープライズ社などのライバル企業に比べてかなり出遅れていた。TCKシリーズやグスタフなど、大型機動兵器の開発自体は進めていたものの、それらはあくまで試作機であり、実戦データの収集と製造ノウハウの蓄積が主な目的だった。O.C.U.軍から極秘に開発を依頼されていたグリフィンの性能に関する依頼内容から、近い将来、WAPの弱点である火力の弱さを補う兵器の需要が見込めると確信していたジェイドメタル社は、大型機動兵器の開発部門の早急な強化と開発ノウハウの入手を迫られていたのである。

そこでジェイドメタル社の首脳陣は、小さな会社ながら大型機動兵器開発に関する膨大な技術を持つライマン社を買収し、その開発技術をそっくりそのまま取得することを画策する。買収は滞りなく計画通りに進み、ジェイドメタル社における唯一の弱点だった大型機動兵器開発の製造ノウハウを入手することに成功する。そして社名をジェイドメタル=ライマンと変更し、名実ともにトップレベルの兵器メーカーとなるのである。



Graphic-2nd
Tedium A3
テディウム A3



Graphic-2nd
Zeal A1
ジール A1

WAP

テディウム・シリーズ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Tedium A3 テディウム A3	[MS] [タンク]						●	
Tedium A6 テディウム A6	[MS] [タンク]						●	

ジール・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Zeal A1 ジール A1						●	
Zeal B1 ジール B1						●	



Graphic-3rd
Kodamari
コードマーリー

Nonstandard Weapons

シリーズ不明機体

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Kodamari コードマーリー							●

次世代の主力兵器となり得る試作ビーム砲の実験、およびデータ収集のためだけに製造された特殊機体。武装は右腕部に装備した、出力が不安定な試作型のビーム砲1門のみ。左腕部にはビーム砲のデータを収集する各種センサー類が搭載されている。脚部にジェットホバーを搭載しているため高速移動が可能だが、これはビーム発射後、即座に退却するために盛り込まれた仕様である。

Military Aircrafts

航空機

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Linqid G	リンキッド G				●			
Linqid M2	リンキッド M2				●			
Linqid M3	リンキッド M3				●			

第3世代型戦闘攻撃ヘリ。駆動方式など、基本的な設計思想はそれまでの戦闘ヘリと同じだが、新技術の採用により機動性や安定性が高くなっている。また武装も強力なものを搭載しており、最新型のWAPに対しても十分に対抗できる攻撃力を有している。機関砲と対地ミサイルが基本装備だが、他にもロケット砲やマシンガンなど、数種類の武装を運用目的によって変更可能である。

Weapons

MG マシンガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Opfor	オップファー						●	
Opfor GV	オップファー GV						●	

BZ バズーカ系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Borch	ボッシュ						●	

FL 火炎放射器系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
HotRiver	ホットリバー				●	—	●	
HotRiver HG	ホットリバー HG				●			
HotRiver SD	ホットリバー SD				●			
HotRiver-30	ホットリバー 30						●	
HotRiver-40	ホットリバー 40						●	
HotRiver-55	ホットリバー 55						●	

CN キャノン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Blaster 86	ブラスタ 86						●	
Blaster 96	ブラスタ 96						●	

KN ナックル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Fatal Buster	フェタルバスター							●

RD ロッド系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Pound	パウンド						●	
Heavy Pound	ヘビーパウンド						●	
God Pound	ゴッドパウンド						●	
Pounder	パウンダー						●	

BM 光学兵器系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Exp Beam Gun	試作ビーム砲(御 WAP 装備)							●

Back Pack

TURBO 出力増強型

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
AG-1000A						●	
AG-1000B						●	
AG-1000C						●	
AG-1000D						●	
AG-1000S						●	
BPT3A							●
BPT12B							●
BPT9MAX							●

ITEM アイテム搭載型

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
BP-T4A						●	
BP-T4D						●	
BP-T5B						●	

Computer

COM コンピュータ

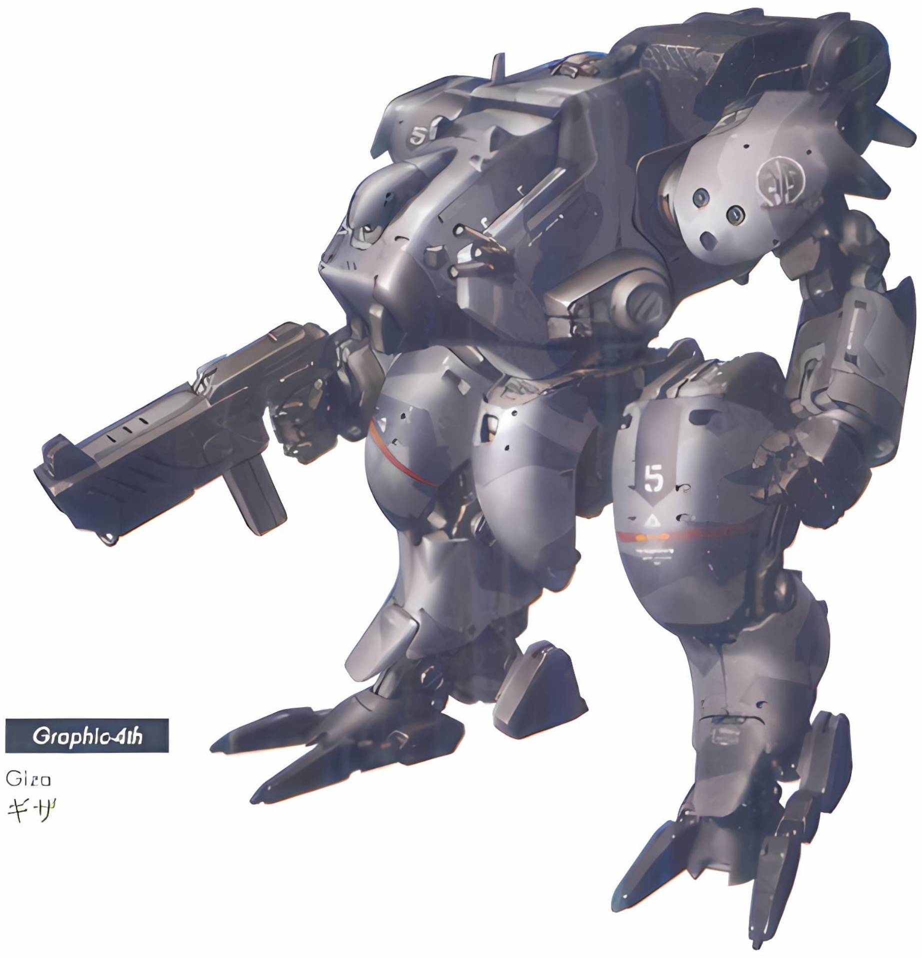
名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Jingo-1	ジンゴウ 1						●	
Jingo-2	ジンゴウ 2						●	
Jingo-3	ジンゴウ 3						●	
Jingo-4	ジンゴウ 4						●	
Jingo-5	ジンゴウ 5						●	

LEONORA ENTERPRISES レオノーラエンタープライズ

英字表記	REONOLA ENTERPRISES
本拠地	O.C.U. オーストラリア
創業	2021 年
主要人物	社長:マシュー・トンプソン
主力事業	業務用情報機器製造
その他の事業	WAP 製造、兵器製造

日本の実業家とオーストラリア企業の共同出資によって21世紀初頭に誕生した合弁企業であり、O.C.U.圏内ではイグチ、ジェイドメタル＝ライマンに次ぐ規模のWAP製造メーカーである。WAP本体を中心に各種パーツ、WAP専用武器などのほか、自走砲や輸送車、装甲車などの軍用車両、支援ポッドなど幅広いラインナップを揃えている。その他、企業・家庭向けコンピュータの製造販売において、企業向けの「LEORA」シリーズが大ヒット、O.C.U.圏でシェアの40%を占めている。

WAP製造に関しては、一時期E.C.圏の企業が製造した低価格WAPにシェアを奪われるなど、押され気味の時期もあったが、コンピュータ製造で培った超高密度演算処理テクノロジーをWAPの姿勢制御、武器管制システムなどに応用して、独自の高性能WAPを開発したことと、きめ細かいサービスを徹底するなどの企業努力によって盛り返した。2095年には霧島重工と支援ポッドに関する技術提携を、2102年にはシュネッケと技術提携を締結するなど、さらなる開発力アップに邁進している。



Graphic-4th
Giza
ギザ

ゲーム中におけるレオノーラエンタープライズ社製品の登場有無

Arms

WAW (未登場)	WAW Arm (未登場)	WAW Legs (未登場)
WAP (登場)	WAP Arm (未登場)	WAP Legs (登場)
Greater WAP (未登場)	Monster (未登場)	
Repairman (未登場)	Nonstandard Weapons (未登場)	
Combat Vehicles (登場)	Military Aircrafts (未登場)	
Naval Ships (未登場)	Fort Components (登場)	

Weapon

MG (登場)	SG (登場)	RF (登場)
BZ (登場)	FL (未登場)	CN (登場)
GR (登場)	MS (登場)	AAM (未登場)
RK (未登場)	AAR (未登場)	KN (登場)
PB (未登場)	RD (未登場)	SH (登場)
	BM (未登場)	Bolt-on (未登場)

Back Pack

TURBO (登場)	ITEM (登場)	REPAIR (未登場)
EMP (未登場)	ECM (未登場)	SENSOR (未登場)
SONAR (未登場)	JETPACK (未登場)	RADIO (未登場)
RADIO A (未登場)	RADIO B (未登場)	STEALTH (未登場)

Computer

COM (未登場)

(橙)＝登場 (白)＝未登場
※ Arm と Legs は特殊なパーツを示す

WAP

ギザ・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Giza ギザ	●	●	●	●	●		
Giza A ギザ A			●				
Giza A2 ギザ A2			●				
Giza 2 ギザ 2			●	●	●		
Giza 2A ギザ 2A			●	—	●		
Giza LW ギザ LW				●			
Giza 2G ギザ 2G						●	
Giza-4C ギザ 4C						●	
Giza-4G ギザ 4G						●	
Giza-5A ギザ 5A						●	
Giza-5S ギザ 5S						●	
Gize 2 ギゼ 2			●				
Gize 2B ギゼ 2B			●				
Bes A ベス A				●			
Bes B ベス B				●			

○ギザ・シリーズ

ギザ・シリーズはレオノーラ社を代表する主力機種の1つである。見た目はカメラ部がボディと一体化した特徴のあるものだが、性能としては機動性、耐久力、積載量などに目立った特長はない。汎用機として、あらゆる戦況に応じて様々な運用が可能で、頑丈で故障が少なく、高い安定性が評価され、多くの国で採用されている。

元々ギザはバザルト社が開発したWAPであるが、その優れた基本設計に注目したレオノーラ社がバザルト社と業務提携を行うことで、自社でもギザの生産を始めたのである。そのため、第2次ハフマン紛争時にはバザルト製とレオノーラ製、2種類のギザ・シリーズが市場に存在することになった。その後、バザルト社が製造販売に関する権利を譲渡したことで、ギザは正式にレオノーラ社のWAPとなる。そして、独自技術による改良が加えられ、現在でも製造が続けられるヒット商品になるのである。



プリソメア・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Perzea ペルゼア	●	●	●		●		
Prisomare プリソメア	●	●	●		●		
Proslon プロジオン	●	●	●		●		
Perzea Mk.II ペルゼア Mk.II			●				
Prosia プロシア			●				
Persis SP パーシス SP			●				
Persis Mk.II パーシス Mk.II			●				
Persis Mk.II SP パーシス Mk.IISP			●				

ゼアレイド・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Zearaid ゼアレイド	●	●	●				
Zearaid FX ゼアレイド FX			●				
Mareraid メアレイド	●	●	●		●		
Mareraid FX メアレイド FX			●				
Novaraid ノヴァレイド	●	●			●		
Novaraid SP ノヴァレイド SP			●				
Vegaraid ヴェガレイド			●		●		

ワイルドゴート・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Wildgoat ワイルドゴート	●	●	●		●		
Wildgoat C ワイルドゴート C			●				
Wildgoat G ワイルドゴート G			●				
Wildgoat II ワイルドゴート II	●				●		
Ratmount ラットマウント	●	●	●		●		
Ratmount A2 ラットマウント A2			●				
Sandmole C サンドモール C			●				
Sandmole G サンドモール G			●				



Graphic-FMO
Prisomare
プリソメア



Graphic-4th
Wildgoat
ワイルドゴート



Graphic-FMO
Zearaid
ゼアレイド

○プリソメア・シリーズ

新型エンジンの搭載を前提に、機動性と装甲のバランスを重視して開発された。同じ設計思想のもと、プリソメアは高出力と汎用性を、ペルゼアは軽量化と機動性を重視して同時進行で開発されたが、プリソメアが特徴のない汎用機となったのに対し、ペルゼアは出力と装甲、機動性が高いレベルでまとまった傑作機となった。パーシスはペルゼアの改良型であり、装甲面の強化に成功したものの、機動性が犠牲になったため普及しなかった。そのため、パーシスは主にEMP、ECMバックパックを装備させた支援機として運用されることになる。

○ワイルドゴート・シリーズ

重火器の装備を前提に、積載量と耐久力を重視して開発された後方支援用の機種で、レオノーラ社が重量級WAPのシェア拡大に向けて送り出した自信作。高出力エンジンの搭載と新機軸の装甲を施した結果、機動性が犠牲になったが絶大な耐久力を実現した。初期型には速射機関砲を内蔵した専用腕も開発されたが命中率が悪く、生産は短期間で中止された。なお、ラットマウントはワイルドゴートの兄弟機で、さらに耐久力が向上している。

○ゼアレイド・シリーズ

一定以上の耐久力を保持しつつ、軽量かつ高い機動性を実現したレオノーラ社のヒット作。ゼアレイド、メアレイド、ノヴァレイドの3機種は共通の基本設計で、同時期に開発が進められた兄弟機である。ゼアレイドが基本設計通りに完成したのに対し、メアレイドはより軽量化と高出力を推し進めた機体となり、さらに火器管制システムと制御装置を組み込んだことで戦闘力アップに成功した。最後にロールアウトしたノヴァレイドは先の2機種を参考にしつつ、総重量をそのままに、出力と耐久力の向上を果たした機体である。

レオノーラエンタープライズ

ウォーラス・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Walrus ウォーラス				●			
Walrus LW ウォーラス LW				●			
Strife ストライフ				●			
Strife2 ストライフ 2				●			
Walrus M1 ウォーラス M1						●	
Walrus M2 ウォーラス M2						●	
Walrus M3 ウォーラス M3						●	

カーフィル・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Kafir M1 カーフィル M1						●	
Kafir M2 カーフィル M2						●	
Kafir M3 カーフィル M3						●	

シリーズ不明機体

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Kasel M2 キャセル M2							●
Foura M12A フォーラ M12A							●
Meledyne M1 メレディン M1							●

WAP Legs-Parts

脚パーツ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Pillomare II プリソメア II	●	●					

Combat Vehicles

戦闘車両

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
TCA 83 D						●	
TCA 83 G						●	
RSS-03g						●	
ST 300 M						●	

自走砲のTCA 83 D型およびG型と対地レーダー車のRSS－03 gはO.C.U.陸防軍で、ホバートラックのST 300 MはO.C.U.海防軍で採用されている。WAP以外でもレオノーラ社製品の評価は高く、特にO.C.U.軍に多数配備されている。

Fort Components

軍施設

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
GAM409A Potoo ポットーA						●	
GAM409C Potoo ポットーC						●	
GAM409G Potoo ポットーG						●	



Graphic-3rd
Kasel M2
キャセル M2



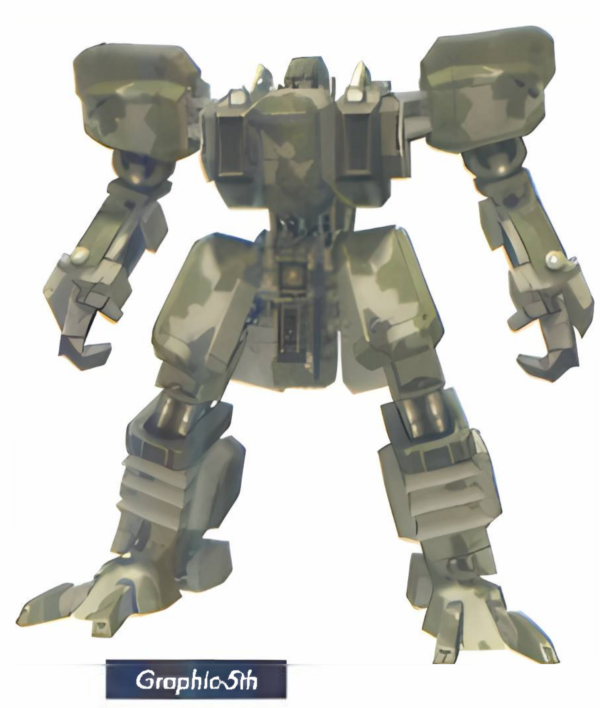
Graphic-3rd
Foura M12A
フォーラ M12A



Graphic-3rd
Kafir M1
カーフィル M1



Graphic-3rd
Meledyne M1
メレディン M1



Graphic-5th
Walrus
ウォーラス

●ウォーラス・シリーズ
O.C.U.諸国に輸出するために開発され、ロングセラーとなった製品で、2095年にロールアウトした。出力、耐久力、機動性のバランスがよく、使える汎用機として人気が高い。このシリーズに搭載された姿勢制御システムは非常に優秀で機体安定性能が高く、地形を選ばず運用できることも汎用性の高さに繋がっている。最新機種が開発された後でも、発展途上国などでは主力WAPとして活躍するなど、長く生産され続けた。

●カーフィル・シリーズ
旧式化が進んだウォーラス・シリーズに代わり、より性能を向上させた汎用機として開発された機種。総合的なバランスを第一に考慮して設計され、あらゆる状況で運用できる機体に仕上がっている。しかし突出した特徴がなく、既に同価格帯で優秀な他社製WAPが市場に出回っていたことが致命的となり、ウォーラス以上のヒットにはならなかった。

●キャセルM2
最新型マイクロチップ「PRX－2」を搭載した最新機種。局地での任務に対応するため、機体表面に特殊ポリセラミックコーティングが施されている。格闘戦を考慮して、頭部のカメラおよび各種センサー類を保護するための可動式バイザー型装甲が特徴的である。

●フォーラM12A
重装甲、重武装をコンセプトに開発されたが、想定以上に汎用性が高かった機体。強力な武装を利用した後方からの支援攻撃を主な任務としたが、重装甲を活かした格闘戦にも対応可能だった。

●メレディンM1
後方支援を主な任務として開発された機体で、鋭角的な頭部が特徴。最新型の火器管制システムと、新型アクチュエーターを搭載した結果、他のWAPとは比較にならないほど、火器の命中率を高めることに成功している。

Weapons

MG
マシンガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
22sn Leosocial	22snレオソシアル	●	●	●		●		
22sn Leosocial B	22snレオソシアル B			●				
22sn Leosocial C	22snレオソシアル C			●				
22sn Leosocial S	22snレオソシアル S			●				
Leosocial	レオソシアル				●			
Leosocial L	レオソシアル L				●			
Leosocial SD	レオソシアル SD				●			
24sr Grayeye	24sr グレイアイ	●	●	●		●		
24sr Grayeye B	24sr グレイアイ B			●				
24sr Grayeye C	24sr グレイアイ C			●				
24sr Grayeye D	24sr グレイアイ D			●				
Juri 1	ジュアリー 1			●		●		
Juri 2	ジュアリー 2			●				
Juri 2A	ジュアリー 2A			●				
Juri EX	ジュアリー EX			●			●	
Juri SX	ジュアリー SX			●				
Leostun	レオスタン	●	●	●	●	●		
Leostun B	レオスタン B	●	●	●		●		
Leostun C	レオスタン C			●				
Leostun D	レオスタン D				●			
Leostun E	レオスタン E				●			
Leostun L	レオスタン L			●				
Leostun S	レオスタン S			●				
Barbari	バルバリ						●	
Glowtusk	グロウタスク						●	

※ 5thに登場するレオスタンはガトリングのカテゴリとなる

SG
ショットガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Sinlibra	シンリブラ						●	
Sinlibra B	シンリブラ B						●	
FlatSoul	フラットソウル						●	

RF
ライフル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Cobra	コブラ	●	●	●				
Cobra 2	コブラ 2			●				
Cobra VS	コブラ VS			●				
Firebird	ファイアーバード	●	●		●	●		
Firebird 2	ファイアーバード 2				●			
Firebird V	ファイアーバード V				●			
Empire	エンパイヤ	●	●	●				
Alligator	アリゲーター			●				
Dragon	ドラゴン			●				

BZ
バズーカ系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Burgiba	ブルギバ				●		●	
Burgiba 2	ブルギバ 2				●			
Burgiba UL	ブルギバ UL				●			

CN
キャノン系

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
G.C.C.9						●	

GR
グレネード系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Cross Horn	クロスホーン			●				
Glutton Horn	グラットンホーン			●				
Sharp Horn	シャープホーン			●				
Grand Horn	グランドホーン			●				
Fine Horn	ファインホーン			●			●	
Lazy Horn	レイジーホーン			●	●	●	●	●
Wis Horn	ウィズホーン				●		●	
Wit Horn	ウイットホーン						●	
Bar Horn	バーホーン				●		●	
Rail Horn	レイルホーン						●	
Faust GGR	ヴィルト GGR							●
Wanzerfaust	ヴァンツァーファウスト							●

MS
ミサイル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Wagtail 2	ワグテイル 2							●
Bjariger	バジャリガー							●
Nightingale	ナイチンゲール							●

KN
ナックル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Dbl.Nail	ダブルネイル				●		●	
Dbl.Fang	ダブルファング				●		●	
Dbl.Fingers	ダブルフィンガー						●	
Dbl Blade	ダブルブレード				●		●	
Dbl Blade S	ダブルブレード S						●	
Big Buster	ハイバスター							●
Fear Fist	フィアーナックル							●
Bone Buster	ボーンバスター							●

SH
シールド系

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
SN-100G							●
SN-107G							●

Back Pack

TURBO
出力増強型

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
AG-640A						●	
AG-640B						●	
AG-640C						●	
AG-640D						●	
AG-640S						●	

ITEM
アイテム搭載型

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
BP-T2A						●	
BP-T3C						●	
BP-T5C						●	
BX002							●
BX056							●
BX090							●

V VELDA ヴェルダ

英字表記	VELDA
本拠地	O.C.U. オーストラリア
創業	2045 年
主要人物	社長:ドニ・カミュ
主力事業	自動車製造
その他の事業	—

2045年に創業したO. C. U. オーストラリアの自動車メーカー。創業から間を置かずに、トラックや装甲車を中心に軍用車両の製造に参入。さらに戦車の開発も手がけるようになる。ヴェルダ社は車両関係の開発にこだわりを持っており、その開発技術も世界有数で、送り出す車両類の評価は非常に高い。世界中の自動車業界に多大な影響を与えており、毎年のようにカー・オブ・ザ・イヤーを受賞するなど、知名度、技術力、そして普及率ともに世界のトップクラスに位置する自動車メーカーである。

WAP本体の開発に関しては1機種のみで早々に撤退し、その後はパーツと車両の生産に専念している。一般車両で培ったノウハウを軍用車両の開発にフィードバックすることで、優れた装甲車や戦車を続々と発表。また、WAPパーツでは武器内蔵腕部を積極的に開発している。業績の伸びも好調で、軍事部門はヴェルダ社にとって欠かせない重要な部門になっている。現在は霧島重工と共に、ビーム兵器搭載を前提にした車両および新型ジェネレーターの開発に着手するなど、更なる発展を目標に邁進している。



Graphic-1ST
Pheasant
フェザント

○フェザント
WAP開発の実績がなかったヴェルダ社が開発した、最初で最後の機体。全体的なバランスを重視して開発され、2087年頃にロールアウトした。斬新なデザインが特徴的な機体であるが、エンジン出力の問題で装甲を強化できなかったため、耐久力が低下してしまう。機動性は良好なものの、それ以外に特徴のない平凡な機体となってしまったため、ほんの少数がU.S.N.国内で販売、流通するにとどまった。第2次ハフマン紛争時には既に旧式化しており、また改良型も開発されていないため、正式な実戦記録はほとんど残っていない。この機体を最後に、ヴェルダ社はWAP本体の開発自体を停止することになる。

ゲーム中における ヴェルダ社製品の登場有無

Arms

WAW	WAW Arm	WAW Legs
WAP	**WAP Arm**	**WAP Legs**
Greater WAP	**Monster**	
Repairman	Nonstandard Weapons	
Combat Vehicles	Military Aircrafts	
Naval Ships	**Fort Components**	

Weapon

MG	**SG**	RF
BZ	FL	CN
GR	**MS**	AAM
RK	AAR	KN
PB	RD	SH
	BM	Bolt-on

Back Pack

TURBO	ITEM	REPAIR
EMP	ECM	SENSOR
SONAR	JETPACK	RADIO
RADIO A	RADIO B	STEALTH

Computer

COM

(太字)=登場 (通常)=未登場
※ Arm と Legs は特殊なパーツを示す

WAP

シリーズ不明機体

名称			2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Pheasant	フェザント	[MG]	●	●					

WAP Arm-Parts

腕パーツ

名称			2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Imp	インプ	[SG/MS]			●				
Imp II	インプ II	[SG/MS]			●				
Imp II S	インプ IIS	[SG/MS]			●				
Imp III	インプ III	[SG/MS]			●				
Imp III DX	インプ IIIDX	[SG/MS]			●				
Imp III DX2	インプ IIIDX2	[SG/MS]			●				
Imp IV	インプ IV	[SG/MS]			●				
Imp IV S	インプ IV S	[SG/MS]			●				
Parakeet	パラキート	[MS]			●				
Parakeet II	パラキート II	[MS]			●				
Parakeet II S	パラキート II S	[MS]			●				
Parakeet III	パラキート III	[MS]			●				
Parakeet III DX	パラキート III DX	[MS]			●				
Parakeet IV	パラキート IV	[MS]			●				
Parakeet V	パラキート V	[MS]			●				
Parakeet VI	パラキート VI	[MS]			●				
Partridge	パートリッジ	[MS]			●				
Partridge II	パートリッジ II	[MS]			●				
Partridge II S	パートリッジ IIS	[MS]			●				
Partridge III	パートリッジ III	[MS]			●				
Partridge III S	パートリッジ IIIS	[MS]			●				
Partridge IV	パートリッジ IV	[MS]			●				
Partridge V	パートリッジ V	[MS]			●				
Partridge VI	パートリッジ VI	[MS]			●				



腕パーツ

名称			2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Pheasant	フェザント	[MG]			●				
Pheasant II	フェザント II	[MG]			●		●		
Pheasant II S	フェザント IIS	[MG]			●				
Pheasant III	フェザント III	[MG]			●		●		
Pheasant III DX	フェザント IIIDX	[MG]			●				
Pheasant IV	フェザント IV	[MG]			●				
Pheasant V	フェザント V	[MG]			●				
Pheasant VI	フェザント VI	[MG]			●				
Puffin	パフィン	[MS]			●				
Puffin II	パフィン II	[MS]			●				
Puffin II S	パフィン II S	[MS]			●				
Puffin III	パフィン III	[MS]			●				
Puffin IIIDX	パフィン IIIDX	[MS]			●				
Puffin IV	パフィン IV	[MS]			●				
Puffin V	パフィン V	[MS]			●				
Puffin VI	パフィン VI	[MS]			●				

WAP Legs-Parts

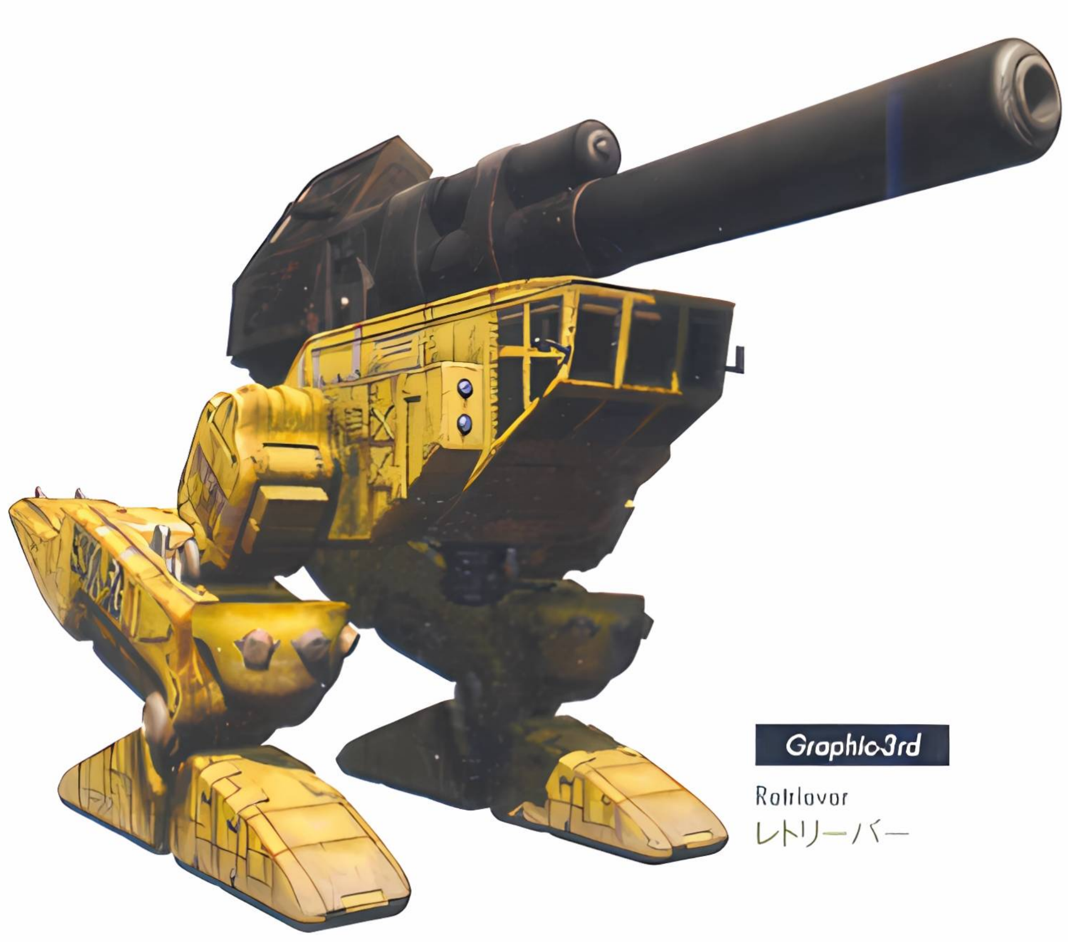
脚パーツ

名称			2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Pegase	ペガース	[ホバー]					●		
Pegase Mk.II	ペガース Mk.II	[ホバー]					●		

Monster

レトリーバー・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Retriever I レトリーバー I 型			●				
Retriever I-B レトリーバー I-B 型			●				
Retriever レトリーバー							●



Graphic-3rd
Retriever
レトリーバー

○レトリーバー・シリーズ

超長距離射撃が可能な160mm砲を搭載した大型機動兵器で、都市制圧任務などでの運用を前提に開発された。主武装である160mm砲の威力は凄まじいが、2脚型のために強烈な反動に耐え切れず、発射後にバランスを崩して転倒するといった事故も発生している。かなり早い時期に試作型が開発されており、第2次ハフマン紛争時には既に試作機を実戦投入して、各種データを収集していた。2102年頃にも稼働が確認されているが、いまだ一般には発表されていない。将来的に新開発のビーム砲を搭載するための実験機、との噂もあるが真相は不明である。

Combat Vehicles

戦闘車両

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
BT01			●					
BT66-GM	BT66 GM戦車					●		
BT77 M1							●	
BT77 M1C4							●	
BT77 M3							●	
BT77 M3A2							●	
BT88M Darussala	BT88 M1a / ダルサラ			●				
BT88M Darussala	BT88 M1b / ダルサラ			●				
BT88M Darussala	BT88 M1c / ダルサラ			●				
BT88M Darussala	BT88 M1d / ダルサラ			●				
BT94 M1							●	
BT94 M2A1							●	
BT94 M3							●	
BT94 M3M28							●	
MBT2 Kuarva	MBT02 クアラベ							●
VT 500							●	
Cadenza	カデンザ							●
Brenos	ブレノス							●
Mk1 APC	01式 輸送車							●
Field Trailer	フィールドトレイ							●

ヴェルダ社が開発する軍用車両は多岐にわたり、そのどれもが高いレベルで安定した性能を誇っている。また、WAP登場以来、活躍の機会を奪われつつある戦車の開発にも積極的で、次々と新機種を投入している。個々の戦闘力ではWAPにかなわないものの、安価で大量運用のしやすい戦車は、今でも多くの国で利用されている。



Graphic-2nd
BT77 M1C4

Fort Components

軍施設

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
BT-C68					●			
40mm Gun	40mm高射砲							●

Weapons

MG　マシンガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Arc Barrel 4	アークバレル 4							●
Achin 51	アーチン 51							●
DGS-25								●

SG　ショットガン系

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
SPPG 14							●

MS　ミサイル系

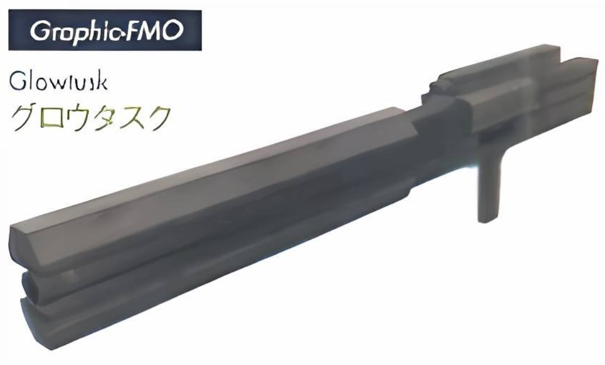
名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Canary 2	カナリー 2							●
Minor AT	マイナ AT							●

VANTAM ヴァンタム

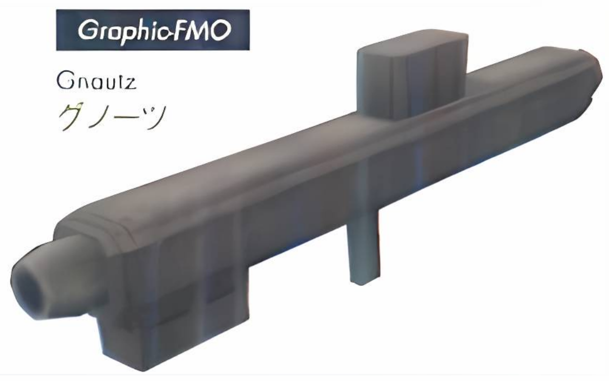
英字表記	VANTAM
本拠地	O.C.U. オーストラリア
創業	2090 年
主要人物	社長:ルカ・エルカーン
主力事業	WAP 用兵器製造
その他の事業	—

ジェイドメタル社の子会社として設立されたWAP専用の銃器製造メーカーで、ジェイドメタル社の銃器開発部門の開発者が多数参加している。WAPが装備するライフルやマシンガンを製造するほか、ロケットランチャーや数少ない火炎放射器も開発している。またシールドや格闘武器など、銃器以外でもWAPが装備する武装なら種類を問わず製造するなど、順調にラインナップを広げている。ヴァンタム社が開発する銃器の中でも、狙撃用ライフルに代表される長射程銃器評価が高く、その品質の高さから、陣営を問わずファンを獲得している。

Graphic-FMO
Glowtusk
グロウタスク



Graphic-FMO
Gnautz
グノーツ



Weapons

RK

ランチャー系

WEP-ROCKET1/PROD	プロド	Alt
WEP-ROCKET2/LENGTH	レングス	Alt
WEP-ROCKET3/POLE	ポール	Alt
WEP-ROCKET4/DING-DONG	ディン・ドン	Alt
WEP-ROCKET5/STALLION	スタリオン	Alt

MG

マシンガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Darkhog	ダークホッグ	●	●					
Blackstar	ブラックスター	●	●					

RF

ライフル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Glowtusk	グロウタスク	●	●	●	●	●		
Glowtusk-AS	グロウタスク AS				●			
Glowtusk EE	グロウタスク EE			●				
Glowtusk FV	グロウタスク FV			●				
Glowtusk GV	グロウタスク GV			●				
Glowtusk GE	グロウタスク GE			●				
Glowtusk SE	グロウタスク SE	●	●	●		●		
Glowtusk-SS	グロウタスク SS				●			
Glowtusk TE	グロウタスク TE			●				
Glowtusk ME	グロウタスク ME			●				

BZ

バズーカ系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Bo-11		●	●		●	●		
Bo-11 SD					●			
Bo-11 XP					●			
Bo-5				●				
Bo-6				●				
Bo-7				●				
Gnoir	グノイル			●				
Gnoir 2	グノイル 2			●				
Gnautz	グノーツ	●	●	●	●	●		
Gnautz 10	グノーツ 10			●	●			
Gnautz 10B	グノーツ 10B			●				
Gnautz 3	グノーツ 3				●			
Lavina	ラヴィナ					●		



FL

火炎放射器系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
JOKER	ジョーカー	●	●					
Nailfire	ネイルファイア	●	●					
Hotdog	ホットドッグ	●	●					

PB

パイルバンカー系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Battle Tusk	バトルタスク			●	●			
Battle Tusk B	バトルタスク			●				
Battle Tusk2	バトルタスク 2				●			
Battle TuskJ	バトルタスク J			●	●			
Battle TuskJF	バトルタスク JF			●	●			
Battle TuskSD	バトルタスク SD			●	●			

SH

シールド系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
WS-20			●					
SN					●			
SN-10				●				
SN-20				●		●		
SN-30				●				
SN-40				●		●		
SN-50				●				
SN-60				●				
SN-AMS					●			
SN-SD					●			
Sonicwall EE	ソニックウォール EE			●				
Sonicwall G	ソニックウォール G			●				
Sonicwall GR	ソニックウォール GR			●				
Sonicwall L	ソニックウォール L			●				
Sonicwall PG	ソニックウォール PG			●				
Sonicwall S	ソニックウォール S			●				
Sonicwall UT	ソニックウォール UT			●				
Firewall	ファイアウォール	●	●	●		●	●	
Firewall EE	ファイアウォール EE			●				
Firewall G	ファイアウォール G			●				
Firewall L	ファイアウォール L			●				
Firewall S	ファイアウォール S			●				

Computer

COM

コンピュータ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
AGT-44 /Argento	アルジェント AGT-44	●	●					
AGT-88 /Saphir	サフィール AGT-88	●	●					

サカタインダストリィ

英字表記	SAKATA INDUSTRIES
本拠地	O.C.U. 日本
創業	2070 年
主要人物	会長：坂田玲司 社長：坂田浩一
主力事業	WAP 製造、WAP コンピュータ製造、 その他 WAP 関連製造
その他の事業	医薬品製造、創薬

製薬メーカーだった坂田製薬が、WAPメーカーのハイネマンインダストリィを買収して設立したのがサカタインダストリィである。WAP開発では他メーカーの後塵を拝していたものの、ボディ、腕部、脚部など、全てのパーツの開発と製造を手がけ、急速に軍事関連企業として頭角を現す。自社製品拡大のため、イグチ社に一部のWAP製造販売を委託。またO. C. U. 圏内のメーカーでは唯一、敵国であったU. S. N. 陣営にも販売網を広げていた。製薬業では、創薬部門があらゆる医薬品の開発に着手する一方で、生物工学部門が遺伝子組み換え技術など、最先端のバイオテクノロジー分野にも積極的に乗り出していた。

試作WAPの実地試験を行うため、ザーフトラ共和国と共謀して第2次ハフマン紛争を起こす（サカタインダストリィ事件）が、2092 年に共謀が発覚。その後、経営困難となり、2094 年に同じO. C. U. 日本のイグチに吸収合併されて、サカタインダストリィの名前は消滅する。

ゲーム中における サカタインダストリィ社製品の登場有無

Arms

項目	登場
WAW	未登場
WAW Arm	未登場
WAW Legs	未登場
WAP	登場
WAP Arm	登場
WAP Legs	未登場
Greater WAP	登場
Monster	登場
Repairman	未登場
Nonstandard Weapons	未登場
Combat Vehicles	未登場
Military Aircrafts	未登場
Naval Ships	未登場
Fort Components	未登場

Weapon

項目	登場
MG	未登場
SG	未登場
RF	登場
BZ	未登場
FL	未登場
CN	未登場
GR	未登場
MS	未登場
AAM	未登場
RK	未登場
AAR	未登場
KN	未登場
PB	未登場
RD	未登場
SH	未登場
BM	未登場
Bolt-on	未登場

Back Pack

項目	登場
TURBO	未登場
ITEM	未登場
REPAIR	未登場
EMP	登場
ECM	未登場
SENSOR	未登場
SONAR	未登場
JETPACK	未登場
RADIO	未登場
RADIO A	未登場
RADIO B	未登場
STEALTH	登場

Computer

項目	登場
COM	登場

（橙）＝登場　（白）＝未登場

※ Arm と Legs は特殊なパーツを示す

WAP

リーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
[MG]	●	●	●				
[MG]			●				
[MG]	●	●	●				
[MG]	●	●	●				
[MG]			●				
			●				
			●				
			●				

リーズ

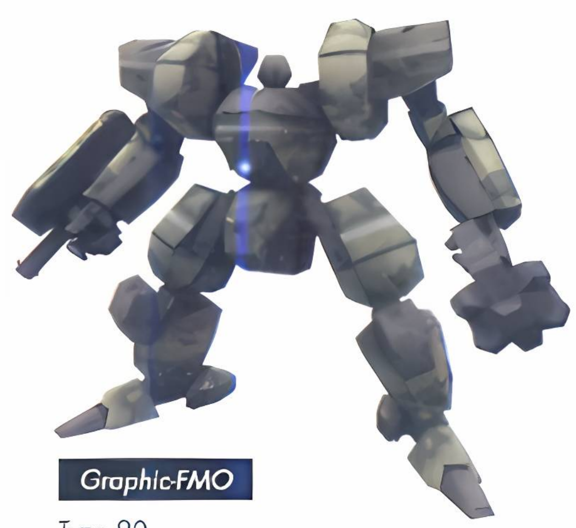
名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
		●	●				
		●	●				
			●				
			●				
			●				
			●				

100 式・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Type 103 103 式	●	●					
Type 105 105 式	●	●					

150 式・シリーズ

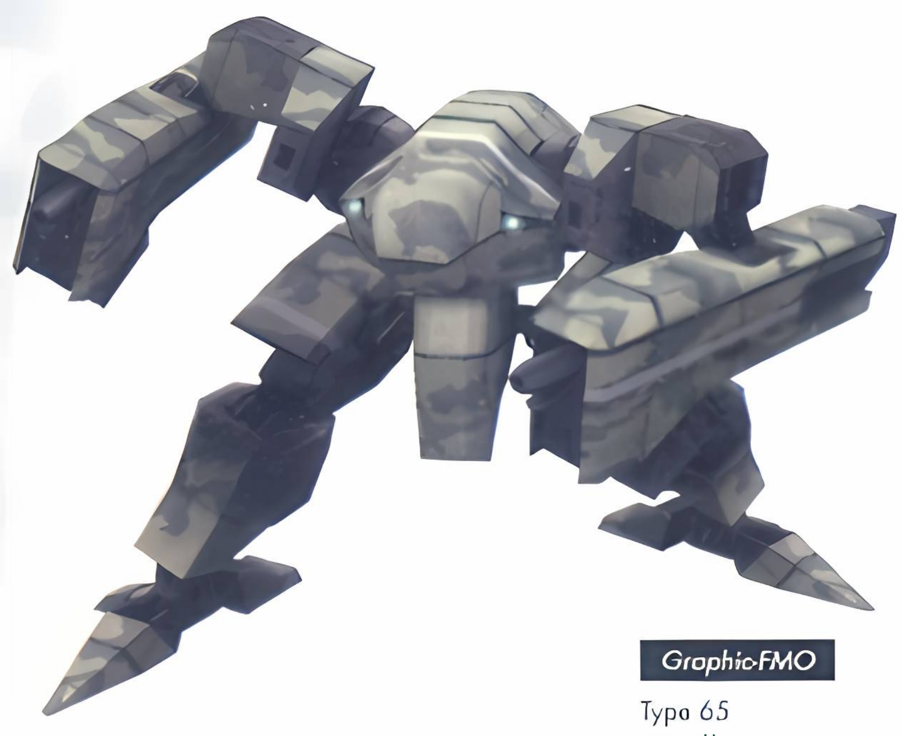
名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Type 150 150 式		●	●				
Type 150X 150 X式			●				
Type 150X2 150 X 2 式			●				
Type 150X3 150 X 3 式			●				
Type 155X 155 X式			●				
Type 155X2 155 X 2 式			●				
Type 155X3 155 X 3 式			●				



Graphic-FMO
Type 90
90 式



Graphic-FMO
Type 150
150 式



Graphic-FMO
Type 65
65 式

・シリーズ
を犠牲にしつつ、機動性
せた汎用機として開発さ
タ社の初期シリーズ。初
ストを抑えるためにマニ
ターを廃し、マシンガン
を標準装備しているが、
く命中率も低かったため、
ニピュレーター装備型の
々に開発された。
・シリーズ
の性能をバランスよく向
汎用機だが、特に耐久力
評価されたモデルとして
た。機種は旧式ながら人
、第2次ハフマン紛争後
様々な場面で運用された。
.S.N.への輸出用機種は
区別するために、形式番号の前に「S」が付けられているが、性能はどちらも変わらない。

○ 100 式・シリーズ

90 式・シリーズの基本設計やデザインを一新し、複合センサーユニットやスライド式ランチャーマウントといった新機能を搭載した機種。全体的な性能は大幅に向上したものの、ロールアウトが遅れたため普及には繋がらなかった。

● 150 式・シリーズ

新型エンジンを搭載することにより大出力を実現したモデル。腕部が軽量で射撃時の安定性も高いため、ライフルなどを装備させ、スナイパー仕様として運用されることが多かったモデルである。

WAP Arm-Parts

腕パーツ

名称			2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Sphinx	スフィンクス	[BZ/MG]			●				
Sphinx A1	スフィンクス A1	[BZ/MG]			●				
Sphinx A2	スフィンクス A2	[BZ/MG]			●				
Sphinx B1	スフィンクス B1	[BZ/MG]			●				
Sphinx B2	スフィンクス B2	[BZ/MG]			●				
Sphinx DX	スフィンクス DX	[BZ/MG]			●				
Sphinx II	スフィンクス II	[BZ/MG]			●				
Sphinx II S	スフィンクス IIS	[BZ/MG]			●				
Spriggan	スプリガン	[SG/GR]			●				
Spriggan A3	スプリガン A3	[SG/GR]			●				
Spriggan B1	スプリガン B1	[SG/GR]			●				
Spriggan B2	スプリガン B2	[SG/GR]			●				
Spriggan B3	スプリガン B3	[SG/GR]			●				
Spriggan X-1	スプリガン X-1	[SG/GR]			●				
Spriggan X-2	スプリガン X-2	[SG/GR]			●				
Sylph	シルフ	[MG/MS]			●				
Sylph A2	シルフ A2	[MG/MS]			●				
Sylph A3	シルフ A3	[MG/MS]			●				
Sylph C1	シルフ C1	[MG/MS]			●				
Type 11 MP/B	Type 11 重履型クロー B	[KN]			●				
Type 11 MP/C	Type 11 重履型クロー C	[KN]			●				
Type 11 MP/D	Type 11 重履型クロー D	[KN]			●				
Type 11 MP/G	Type 11 重履型クロー G	[KN]			●				
Type 11 MP/S	Type 11 重履型クロー S	[KN]			●				
Type 11 MP/A	Type 11 重履型クロー A	[KN]			●				
Type 65X2	65 X 2 式	[MG]			●				
Type 150C	150C 式	[CN]	●						

Greater WAP

レイブン・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Type 11 /Raven レイブン 〔CN/MG〕	●	●	●	—	—	●	

○レイブン

ドミトーリ公社と共同開発した重量級WAP。大出力のジェネレーターを搭載して通常のWAPと同等以上の機動性を確保しつつ、可能な限りの装甲を施し、耐久力を向上。さらに戦闘力を大幅にアップさせ、単機での作戦行動が可能な機体として極秘裏に開発が進められた。各パーツはMULS−P規格に準じた構造であるが、サイズは一般的なWAPの約1.4倍に達しているため互換性はない。これは最初から互換性は考慮されていなかったようだ。また、生体コンピュータ「B.D.(バイオニューラル・デバイス)」の搭載を前提に開発されているのが特徴である。

なお、残っている記録によると製造された機体は4機。そのうち1機は2089～2090年にテスト運用された後、ニルバーナ機関への所属が確認されており、残り3機はU.S.N.軍が運用したが、破壊され、廃棄されたことになっていた。しかし、U.S.N.軍は破壊された機体を回収し、3機分のパーツから1機のレイブンを再生させることに成功。アロルデシュのクーデーター時に発見されたレイブンはこの再生された機体と思われるが、現地にあった理由などは不明である。

Monster

Type 88・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Type 88 Seaking シーキング型			●				
Seaking /Sakata type 088S シーキング型		●					
Gavel /Sakata type 128S ガベル		●					
GIGAS ギガス		●					

○Type 88・シリーズ

サカタインダストリィ社が開発した大型機動兵器。大火力と重装甲を両立させた機種で、腕部が省略された巨大なボディに長射程の88mm砲1門と数機のマシンガンを装備している。要塞に匹敵する火力を誇っており、単機で都市制圧戦を遂行できるほどの性能を持っていた。このType 88・シリーズは、サカタ社が開発した生体コンピュータB.D.シリーズ、そのB型デバイスの実験、データ収集のために開発された機種であるといわれている。2脚型ながら他の大型機動兵器に比べて機動性が良好なのは、B型デバイスの性能のためともいわれている。ただし、B型デバイス自体が未完成のため動作が不安定であり、長時間の作戦行動は不可能という欠点を持っていた。なお、転換手術をしていない一般のパイロットが操縦できるようB.D.シリーズ未搭載の機体も製造されたらしいが、残念ながら詳細は不明である。



Graphic-1ST
Type 11 /Raven
レイブン



Graphic-FMO
Type 11 /Raven
レイブン



Graphic-1ST
Seaking /Sakata type 088S
シーキング型



Graphic-1ST
Gavel /Sakata type 128S
ガベル



Graphic-1ST
GIGAS
ギガス



Graphic-2nd
Type 11 /Raven
レイブン



Graphic-FMO
Type 88 Seaking
シーキング型

サカタインダストリィ

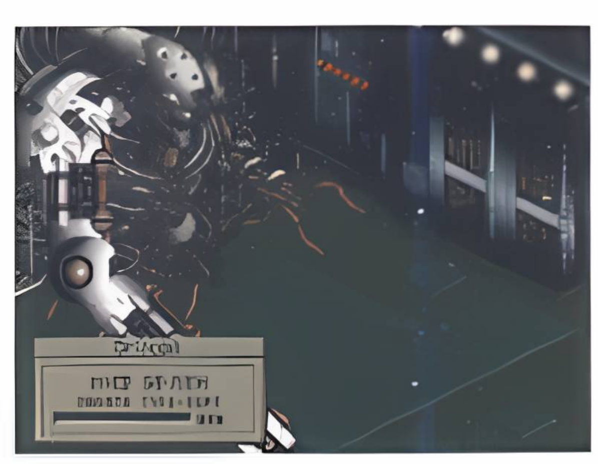
グローニング・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Growning グローニング型		●					
Growning Type B-2 グローニング型　Type:B-2				●			
Grantes グランテス				●			

ミール・オルレン

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
МИРОРЛЕН / Sakata type XXPT ミール・オルレン		●					


Graphic·1ST
Growning
グローニング型


Graphic·1ST
МИРОРЛЕН / Sakata type XXPT
ミール・オルレン


Graphic·5th
Growning Type B-2
グローニング型　Type:B-2

●グローニング・シリーズ
Type 88・シリーズの後継機として開発された大型機動兵器。B.D.が未搭載なので機動性の低下が予想されたが、新開発の姿勢制御システムを搭載することで補っている。Type:B－2型は巨大なパイルバンカーと大型ライフルを装備した都市制圧仕様。本来パイルバンカーはトーチカなどを破壊するために使用されるが、出力と機動性が向上したため、格闘武器としての使用も可能となった。なお、O.C.U.圏では「グランテス」の通称で知られている。

●ミール・オルレン
ロングリバース島の地下に建造された施設で、極秘に開発されていた超巨大機動兵器。B.D.のS型デバイスを搭載しているほか、胸部にレイブンを収納して機動するという特徴を持つ。未完成の段階で実戦に投入、ハフマンの魂によって破壊された。このとき、同時に研究施設や開発資料も失われてしまった。

Weapons

RK
ロケット(ランチャー)系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Albatross	アルバトロス	●	●	●	●	●		
Albatross 2	アルバトロス 2			●				
Albatross 4	アルバトロス 4			●				
Albatross 5	アルバトロス 5			●				
Albatross 5X	アルバトロス 5X			●				
Albatross 6X	アルバトロス 6X			●				
Albatross R	アルバトロス R				●			
Albatross S	アルバトロス S				●			
Eaglet	イーグレット		●	●	●	●	●	
Eaglet E	イーグレット E				●			
Eaglet F	イーグレット F			●	●		●	
Eaglet XR	イーグレット XR			●				
Eaglet R	イーグレット R			●				
Eaglet 2X	イーグレット 2X			●				
Eaglet 2	イーグレット 2			●				
Eaglet 3X	イーグレット 3X			●				
Kingfisher	キングフィッシャー			●				
Kingfisher 2	キングフィッシャー 2			●				
Kingfisher 3	キングフィッシャー 3			●				
Phoenix	フェニックス			●				
Phoenix 2	フェニックス 2			●				
Phoenix 4	フェニックス 4			●				
Phoenix 5	フェニックス 5			●				
Phoenix 5x	フェニックス 5X			●				
Phoenix 6	フェニックス 6			●				
Phoenix 6x	フェニックス 6X			●				
Phoenix 8	フェニックス 8			●				
Wildgoose	ワイルドグース	●	●	●	●	●		
Wildgoose 2	ワイルドグース 2 式			●	●			
Wildgoose 3	ワイルドグース 3 式			●	●			

※「5th」以降はイグチ製

Back Pack

EMP
電磁パルス攻撃型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
EMP100-Genbu	EMP100 ゲンブ			●				
EMP100B-Genbu	EMP100B ゲンブ			●				
EMP101-Suzaku	EMP101 スザク			●				
EMP102-Suzaku	EMP102 スザク			●				
EMP103B-Seiryu	EMP103B セイリュウ			●				
EMP103-Seiryu	EMP103 セイリュウ			●				
EMP104B-Byakko	EMP104B ビャッコ			●				
EMP104-Byakko	EMP104 ビャッコ			●				
EMP201-Orochi	EMP201 大蛇			●				
EMP201A-Orochi	EMP201A 大蛇			●				
EMP202-Nue	EMP202 鵺			●				
EMP202A-Nue	EMP202A 鵺			●				
EMP202B-Nue	EMP202B 大神			●				
EMP204-Inugami	EMP204 犬神			●				
EMP205-Oboro	EMP205 朧			●				

STEALTH
ステルス機能搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
STOKa-Alice	STOKA アリス			●				
STOKd-Chloe	STOKD クローエ			●				
STOKe-Eve	STOKE イヴ			●				
ST1-Matilda	ST1 マチルダ			●				
ST1a-Althea	ST1A アルテア			●				
ST1c-Bianca	ST1C ビアンカ			●				
ST1d-Clara	ST1D クララ			●				

Computer

COM
コンピュータ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
BD-06B / АДС	アエス BD-06B	●	●					
BD-09BKp /Calor	カロル BD-09BKP	●	●					
SI BD-6Kr	カレンデバイス BD-6KR	●	●					



IGUCHI イグチ

英字表記	IGUCHI
本拠地	O.C.U. 日本
創業	1953 年
主要人物	会長:井口俊
主力事業	WAP用重火器製造、WAP製造(サカタインダストリィ買収後)
その他の事業	航空機部品製造、兵器製造、創薬

イグチの設立は1953年と意外に古い。当初は軍需産業にコネクションを持つヤギサワ重工の下請けとしてその歴史をスタートさせ、アフリカ紛争時にはWAW専用の携帯重火器の開発、生産を開始する。当時は、他にも火器管制コンピュータなどの開発を手がけている。

イグチ社は当初サカタインダストリィ社の企画によるWAP製造、販売を下請けの形で請け負っていた。この縁が元になり90式などのOEM契約を結んでいる。第2次ハフマン紛争前にはアルコ、砲臣など、サカタ企画のヴァンツァーをO.C.U. 圏内で販売。イグチ社自身はWAP専用銃火器、サプライ品の製造販売をメインにおき、自社製WAP開発に関しては情勢を見極めている状態であった。なお紛争後にも、サカタ企画のクイント、凱砲などの販売を手がけた。

2094年には不祥事で弱体化したサカタインダストリィを買収。WAP製造部門の大幅な強化に成功し、O.C.U.圏有数のWAPメーカーへと成長を遂げ、様々な高性能WAPを送り出す。また、買収により新たに製薬部門を設立、新薬や推進剤、爆薬などの開発も手がけるようになる。



GraphicFMO
Arco
アルコ

ゲーム中における イグチ社製品の登場有無

区分	項目	登場有無
Arms	WAW	登場
Arms	WAW Arm	未登場
Arms	WAW Legs	未登場
Arms	WAP	登場
Arms	WAP Arm	未登場
Arms	WAP Legs	未登場
Arms	Greater WAP	未登場
Arms	Monster	未登場
Arms	Repairman	未登場
Arms	Nonstandard Weapons	未登場
Arms	Combat Vehicles	登場
Arms	Military Aircrafts	未登場
Arms	Naval Ships	未登場
Arms	Fort Components	登場
Weapon	MG	登場
Weapon	SG	登場
Weapon	RF	登場
Weapon	BZ	登場
Weapon	FL	未登場
Weapon	CN	登場
Weapon	GR	登場
Weapon	MS	登場
Weapon	AAM	未登場
Weapon	RK	登場
Weapon	AAR	未登場
Weapon	KN	登場
Weapon	PB	登場
Weapon	RD	登場
Weapon	SH	登場
Weapon	BM	登場
Weapon	Bolt-on	未登場
Back Pack	TURBO	未登場
Back Pack	ITEM	登場
Back Pack	REPAIR	未登場
Back Pack	EMP	未登場
Back Pack	ECM	未登場
Back Pack	SENSOR	未登場
Back Pack	SONAR	未登場
Back Pack	JETPACK	未登場
Back Pack	RADIO	未登場
Back Pack	RADIO A	未登場
Back Pack	RADIO B	未登場
Back Pack	STEALTH	未登場
Computer	COM	登場

(オレンジ)=登場 (白)=未登場
※ Arm と Legs は特殊なパーツを示す

WAW(民間)

ライラス

名称	3rd
Iguchi Lylas ライラス	3rd

WAP

アルコ・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Arco アルコ			●				
Arco 17 アルコ 17			●				
Quint クイント			●	―	●		
Quint 8 クイント 8			●				
Quint SP クイント SP			●				
Quint Alt. クイント改			●				
Quint 8 Alt. クイント 8 改			●				
Quint SP Alt. クイント SP 改			●				
Quint F クイント F					●		
Quint G クイント G					●		

○ライラス
イグチ初の民間用WAWで、機動性より安定性を重視して開発された機種である。貨物や建築資材の運搬用として設計されたため、マニピュレーターではなく、作業用の専用腕部を装備。簡潔な操縦方式で扱いやすく、かなりの数がO.C.U.日本で流通している。なお、作業用腕を増設可能で、最大で4本まで設置できる。

○アルコ・シリーズ
イグチ社が発売した機体の1つ。MULS—P規格で定められている最低限の性能を有する以外に特徴はなく、ごく平均的な性能のWAPとなっている。機体の平凡さに加えて、市場への投入が遅かったため、ごく少数が配備されたに過ぎない。

クイントはアルコのマイナーチェンジ機種で、基本性能を向上させた機体である。しかし汎用性が高かったため、以後はクイントを素体に改良機を販売していくことになる。

砲臣・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Housin 9 砲臣 9 式			●				
Housin 95 砲臣 95 式			●				
Housin 95 Alt. 凱砲 5 式			●				
Gaihou 5 Alt. 凱砲 5 式改			●				
Gaihou 55 凱砲 55 式			●				
Gaihou 55 Alt. 凱砲 55 式改			●				
Gaihou 5B 凱砲 5B 式			●				
Gaihou 5B Alt. 凱砲 5B 式改			●				

100 式・シリーズ

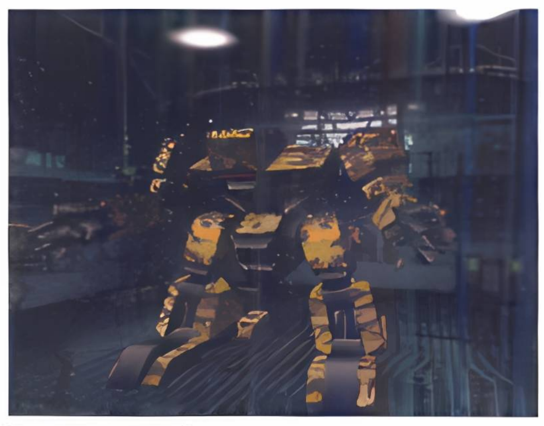
名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Type 100A 100 式甲 火球 [MS]						●	
Type 102A 102 式甲 強陣						●	
Type 102B 102 式乙 強陣						●	
Type 102C 102 式丙 強陣						●	
Kyohei Mk108 108 式 強警							●
Kyojun 強盾				●			
Kyojun LT 強盾 軽量型				●			
Kyojun A 強盾 甲型				●			
Kyojun B 強盾 乙型				●			
Kyojun Mk107 107 式 強盾							●
Hoshun Mk112 112 式 法春							●



Graphic-FMO
Housin 9
砲臣 9 式



Graphic-2nd
Type 100A
100 式甲 火球



Graphic-2nd
Type 102A
102 式甲 強陣



Graphic-5th
Kyojun
強盾



Graphic-3rd
Kyohei Mk108
108 式 強警



Graphic-2nd
Hoshun Mk112
112 式 法春

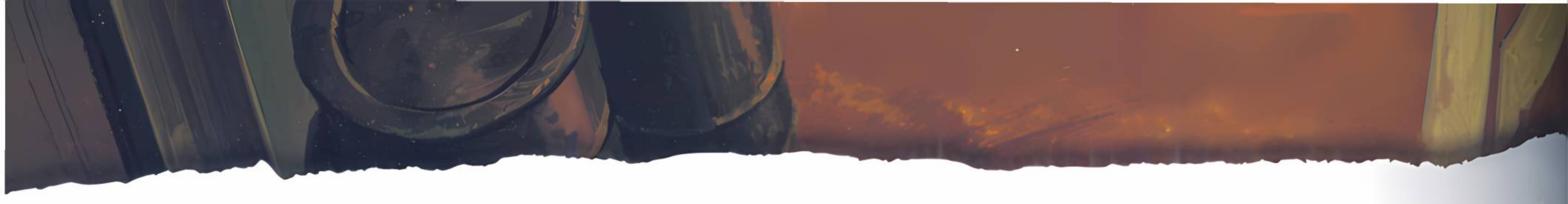
●砲臣・シリーズ

重装甲、大火力を前提に開発されたヒット機種。積載能力の拡大のために大出力エンジンを搭載すると共に、厚い装甲を施して高い耐久力を実現した。特に、関節部を覆うように配した装甲が、多少の攻撃では破壊できない構造を生んだ。また、イグチ社が独自に開発した火器管制システムと照準器、各種レーダー類を搭載。操縦方式の簡略化により長射程、大威力の火器を簡単な操作で扱えたことから、後方支援用の機体として人気を博した。イグチ社が「重装甲、大火力のWAP開発が得意」と形容されるようになったのは、砲臣や凱砲のインパクトが非常に強かったため、と思われる。

●100 式・シリーズ

第2次ハフマン紛争時に登場した強盾が100式・シリーズの始まりである。強盾は汎用性を重視して開発された。しかし、汎用機としては他社製WAPとさほど変わらない性能だったため、基本フレームはそのままに、安定性と射撃性能の高い脚部に換装し、射撃性能に特化した火器管制システムを搭載。長距離射撃に特化した機体となる。結果的にこの路線変更が功を奏し、イグチ製ライフルの5式、502式と共にO.C.U.国内の国で採用されることになる。

急遽、長距離射撃用WAPに仕様変更したにも関わらず、バランスを崩さず高い性能を発揮したのは、基本フレームの完成度が秀逸で、あらゆるタイプの脚部に対応可能な柔軟性があったためである。そのため、このフレームの基本構造は、技術の進歩に伴って改良が加えられつつも、様々な機種で使用されることになる。なお、日本警察機構に採用された108式 強警は、警察用として独自に開発されたMHX－12という機体である。しかし、基本フレームは強盾と同じ設計のものを、民間用に改良して採用した機体である。



99式・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Type 99A 99式甲 月弓 [RK]						●	
Type 99B 99式乙 月弓 [RK]						●	

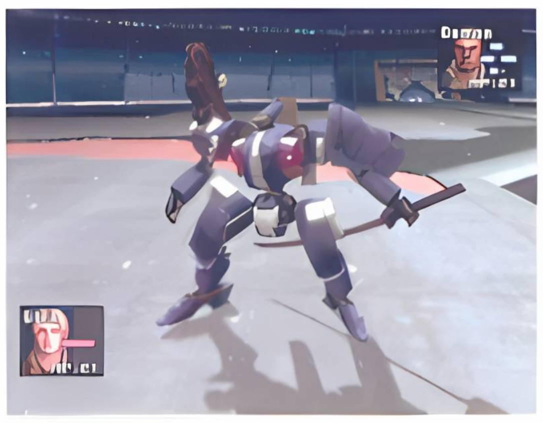
T・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
T-1 Brutalwolf T1 ブルータルウルフ				●			
T-3 Terrorwolf T3 テラーウルフ				●			
T-xa Direwolf Txa ダイアウルフ				●			



Graphic-2nd

Type 99A
99式甲 月弓



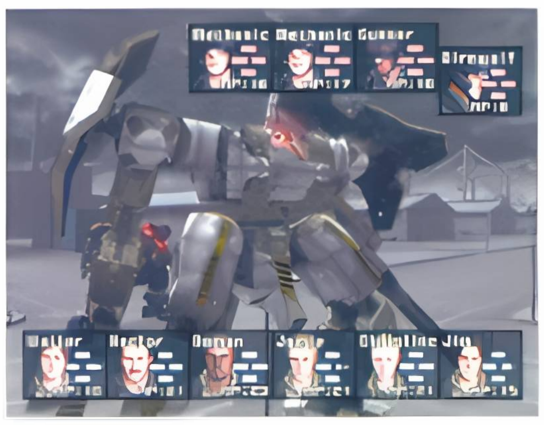
Graphic-5th

T-1 Brutalwolf
T1 ブルータルウルフ



Graphic-5th

T-3 Terrorwolf
T3 テラーウルフ



Graphic-5th

T-xa Direwolf
Txa ダイアウルフ

● 99式・シリーズ

サカタインダストリィ社のWAP開発技術を数多く取り入れた同社初のオリジナルWAP。2099年にロールアウトした、後方支援用WAPとなるが、基本構造は接近戦用に開発されたサカタ65式・シリーズが元となる。その特徴は腕部のロケット砲を内蔵した武器腕、脚部の鳥脚型の逆関節機構にみられ、機体自体の耐久性も高かった。汎用性という面では他社製WAPに劣るものの、後方支援専用機としての性能は高く、2100年にはO.C.U.日本で97機が採用された。

● T・シリーズ

イグチ社が総力を挙げて開発した、次世代WAPともいえる機種の試作機。より人間に近い動作を実現するべく、ハードとソフトの両面において最新技術を盛り込んでいる。またパイロットの意思を忠実に反映できるよう、操縦系統には医療機器のテクノロジーが多数採用されている。最大の特徴は、B.D.のS型デバイスの搭載を前提として開発されたことで、特にT1とTxaはS型デバイス専用機として開発され、機体性能を十二分に引き出すことに成功、絶大な機動性を発揮するに至った。なお未確認ながら、汎用機として開発されたT3 テラーウルフは初期型のみが量産されたという情報がある。また、3タイプとも実戦に参加したようであるが詳細は不明である。

OEM(サカタインダストリィ製)

65式／90式／150式・シリーズ

名称			2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Type 65X	65X式	[MG]					●		
Type 67	67式	[MG]					●		
Type 67X	67X式	[MG]					●		
Type 69X	69X式	[MG]					●		
Type 90	90式		●	●			●		
Type 90X	90X式		●				●		
Type 150	150式		●				●		
Type 150X	150X式						●		

上記はイグチ社製品として販売された、サカタインダストリィのOEM機体である。当然、性能的にはサカタインダストリィが販売した機体と変わりはない。サカタインダストリィ買収後は、晴れて自社製品となった。

Combat Vehicles

戦闘車両

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
ype 10	10式戦甲車		●					
DAIAN A23-A			●					
DAIAN T-22	supply car		●					
Mk8 Support	8式支援車							●

各種軍用車両の開発でもイグチ社は優秀で、第2次ハフマン紛争時には生産数は少ないものの、戦車や装甲車などをO.C.U.圏に出荷していた。現在は主に装甲車やWAPの技術を応用した8式支援車などを日防軍に納入している。

Fort Components

軍施設

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
12mm MG	12mm 自動機銃							●

Weapons

MG
マシンガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
T95MG	95式機関銃						●	

SG
ショットガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Higo T95G	ヒガ9式散弾銃						●	

RF
ライフル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
IGUCHI Type 3	イグチ3式			●		●		
IGUCHI Type 5	イグチ5式	●	●	●	●	●		
IGUCHI Type 501	イグチ501式			●				
IGUCHI Type 502	イグチ502式	●	●	●	●	●		
IGUCHI Type 503	イグチ503式				●			
T98RifleA (Iguchi type 98 rifle A)	98式狙撃銃甲型						●	
T98RifleB (Iguchi type 98 rifle B)	98式狙撃銃乙型						●	
Mk9 Sniper	9式狙撃銃							●
Mk11 Sniper	11式狙撃銃							●

イグチ

BZ
バズーカ系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Colard	ケアード						●	
Colard-10	ケアード 10						●	

CN
キャノン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Funagi Type 3	フナギ 3 式砲						●	
Funagi Type 3 Alt.	フナギ 3 式砲改						●	

GR
グレネード系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
IGUCHI Type 7	イグチ 7 式		●	●				
IGUCHI Type 701	イグチ 701 式			●				
IGUCHI Type 702	イグチ 702 式	●	●	●				
IGUCHI Type 80	イグチ 80 式			●	—	●		
IGUCHI Type 81	イグチ 81 式			●				
IGUCHI Type 82	イグチ 82 式			●	●	●		
IGUCHI Type 82A	イグチ 82 式 A 型				●			
IGUCHI Type 82B	イグチ 82 式 B 型				●			

MS
ミサイル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Adler	アードラー						●	
Adler G	アードラー G						●	
T103MG	103 式榴弾砲						●	

RK
ロケット(ランチャー)系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Ragosu	ラゴース	●	—	—	—	●		
Ragosu 204	ラゴース 204			●				
Ragosu 205	ラゴース 205			●				
Ragosu 206	ラゴース 206			●				
Egret	イグレット	—	—	—	—	●		
Warbler	ウォーブラー						●	

※イグレットは元々サカタ製で、買収前にイグチ製となる

KN
ナックル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Heavy Weight	ヘビーウェイト							●

PB
パイルバンカー系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Sharp Pile	シャープパイル			●	—	—	—	●
Sharp Spike	シャープスパイク							●
Sharp Pile S	シャープパイル S			●				
Sharp Pile SS	シャープパイル SS			●				
Heavy Pile	ヘビーパイル			●	●	●	—	●
Heavy Pile 91	ヘビーパイル 91			●				
Heavy Pile F	ヘビーパイル F				●			
Heavy Pile SD	ヘビーパイル SD				●			
Last Stake	ラストステイク				●	●	—	●
Last Stake 72	ラストステイク 72			●				
Last Stake 76	ラストステイク 76			●				
Last Stake 80	ラストステイク 80			●				
Last Stake 84	ラストステイク 84			●				
Last Stake 88	ラストステイク 88			●				
Last Stake 92	ラストステイク 92			●				
Last Stake 96	ラストステイク 96			●				
Last Stake 99	ラストステイク 99			●				
Last Stake F	ラストステイク F				●			
Last Stake S	ラストステイク S				●			
Last Stake SP	ラストステイク SP				●			

RD
ロッド系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Riot Baton	警らロッド							●

SH
シールド系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Mk6 Shield	06 式装甲							●
Mk10 Shield	10 式装甲							●
Type 198S	198 式増加装甲						●	
Type 201S	201 式増加装甲						●	
Type 203S	203 式増加装甲						●	
Type 417S	417 式増加装甲						●	
Riot Shield	警官盾							●

BM
光学兵器系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Hvy P-Gun	強粒子砲							●

Back Pack

ITEM
アイテム搭載型

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
BP-T3A						●	
BP-T4C						●	
BP-T5A						●	

Computer

COM
コンピュータ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
NC-168 /Crier	クリエ NC-168	●	●					
NC-268 /Quo	キュオ NC-268	●	●					
NC-368 /Fraxion	フラクシオン NC-368	●	●					
NC-548I /Elwakt	エルワクト NC-548L	●	●					
NC-862 /Kainon	カイノン NC-862	●	●					
Isthmus-1	イスマス 1						●	
Isthmus-2	イスマス 2						●	
Isthmus-3	イスマス 3						●	
Isthmus-4	イスマス 4						●	
Isthmus-5	イスマス 5						●	

霧島重工

KIRISHIMA Industries

英字表記	KIRISHIMA INDUSTRIES
本拠地	O.C.U. 日本東京都台東区鐘ヶ淵 1-1-1
創業	1999年8月15日
主要人物	創業者:霧島忠 社長:霧島義人
主力事業	自動車製造
その他の事業	WAP製造、宇宙・航空事業、特殊車両製造、 産業機械・工事用機械製造

1999年に創業した霧島自動車工業は、自動車部品の製造はもちろん、自動車本体の開発、製造を経て一流メーカーへと成長した。その後、発電装置、船舶、重機など、続々と新しい分野に進出して、2014年、社名を霧島重工株式会社に変更。さらに事業を拡大していく。

軍需産業に乗り出したのは2046年頃で、性能や信頼性の高い霧島重工の製品は、瞬く間にO.C.U.諸国に拡散する。また、2093年には戦場においてWAPの整備・補給を専門に行う小型機動兵器「支援ポッド」を発表。正式に軍に採用された。支援ポッドは大ヒット商品となり、WAP開発における霧島重工の技術力の高さをアピールすることに成功する。この大ヒットに続き、軍用WAPの開発と生産も本格的に始め、最新機種である舂陽が日防軍の次期主力WAPに採用されるなど、WAP製造の分野においても先発メーカーとの距離を急速に縮めていくことになる。



Graphic-5th
Enyo
炎陽



Graphic-3rd
Jinyo Mk110
110式 陣陽



Graphic-3rd
Shunyo Mk111
111式 舂陽

ゲーム中における霧島重工社製品の登場有無

Arms

製品	登場有無
WAW	未登場
WAW Arm	未登場
WAW Legs	未登場
WAP	登場
WAP Arm	未登場
WAP Legs	未登場
Greater WAP	未登場
Monster	登場
Repairman	登場
Nonstandard Weapons	未登場
Combat Vehicles	登場
Military Aircrafts	登場
Naval Ships	登場
Fort Components	未登場

Weapon

製品	登場有無
MG	未登場
SG	登場
RF	未登場
BZ	未登場
FL	未登場
CN	未登場
GR	未登場
MS	未登場
AAM	未登場
RK	未登場
AAR	未登場
KN	未登場
PB	未登場
RD	未登場
SH	登場
BM	登場
Bolt-on	未登場

Back Pack

製品	登場有無
TURBO	未登場
ITEM	未登場
REPAIR	未登場
EMP	登場
ECM	登場
SENSOR	未登場
SONAR	未登場
JETPACK	未登場
RADIO	未登場
RADIO A	未登場
RADIO B	未登場
STEALTH	未登場

Computer

製品	登場有無
COM	登場

(オレンジ)=登場　(白)=未登場
※ Arm と Legs は特殊なパーツを示す

WAP

炎陽・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Enyo 炎陽				●			
Enyo Light 炎陽 軽量型				●			
Enyo 2 炎陽 2号				●			
Enyo 3 炎陽 3号				●			
Enyo Mk109 109式 炎陽							●

シリーズ不明機体

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Jinyo Mk110 110式 陣陽							●
Shunyo Mk111 111式 舂陽							●

◦ 炎陽・シリーズ

霧島重工がWAP産業への参入初期に開発したモデルだが、かなりの長期間、各地で使用された。スマートな外見ながら耐久力が高く、また高出力エンジンを搭載しており、重武装が可能な機種となっている。そのため、主にミサイルランチャーなどを装備させた遠距離支援用機体として使用された。

◦ 110式　陣陽

炎陽のバージョンアップモデル。大出力、耐久力の高さを継承しつつ、汎用性を高めることに比重を置いて開発された機体で、後方支援はもちろん格闘戦や電撃戦にも対応可能な機体として評価された。霧島重工のスタンダード・モデルとして、炎陽・シリーズと同様、永く第一線で活躍した機種である。

◦ 111式　舂陽

陣陽の次世代型として極秘に開発された、次期主力機になることを宿命づけられた機体。陣陽をベースに大幅な改良が施され、陣陽に比べて出力が80%も向上している。また、水中や宇宙でも行動できるように、様々なオプション装備の開発が進められている。その基本性能の高さから、既に日防軍の次期主力WAPへの採用が内定している。

Repairman

支援ポッド

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
SP 09 a						●	
SP 09 b						●	
SP 09 c						●	

霧島重工が開発した世界初の支援ポッドシリーズ。a型は基本となった機体。b型はa型の脚部を中心に強化したモデルで、脚部バランサーの強化で積載量が25%アップした。c型は武装面を強化して自衛能力をアップしている。

Monster

ガルセイド・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Garsade XM ガルセイド XM				●			
Garsade XN ガルセイド XN				●			

鋼天・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Kouren 鋼錬				●			
Kouten 鋼天				●			

◦ガルセイド・シリーズ
霧島重工初の大型機動兵器。4脚型ながら移動時、射撃時のどちらでも機体の安定性が非常に高い。また攻撃力も高く、グレネードランチャー、キャノン、ショットガンと、遠近に死角のない武装を装備。なお、XM型もXN型も、性能的にはほとんど違いがない。
●鋼天・シリーズ
鋼錬は比較波妨害器（対象の電子機器に侵入、処理に誤差を生じさせる電波を発生させる装置）を装備した試作大型戦車。高い耐久力と火力を備え、将来的にはビーム兵器を搭載する予定だった。鋼天は鋼錬をさらに進化させた大型機動兵器で、B.D.のS型デバイスを搭載している。4本の腕部には多様な武器を装備可能。

Combat Vehicles

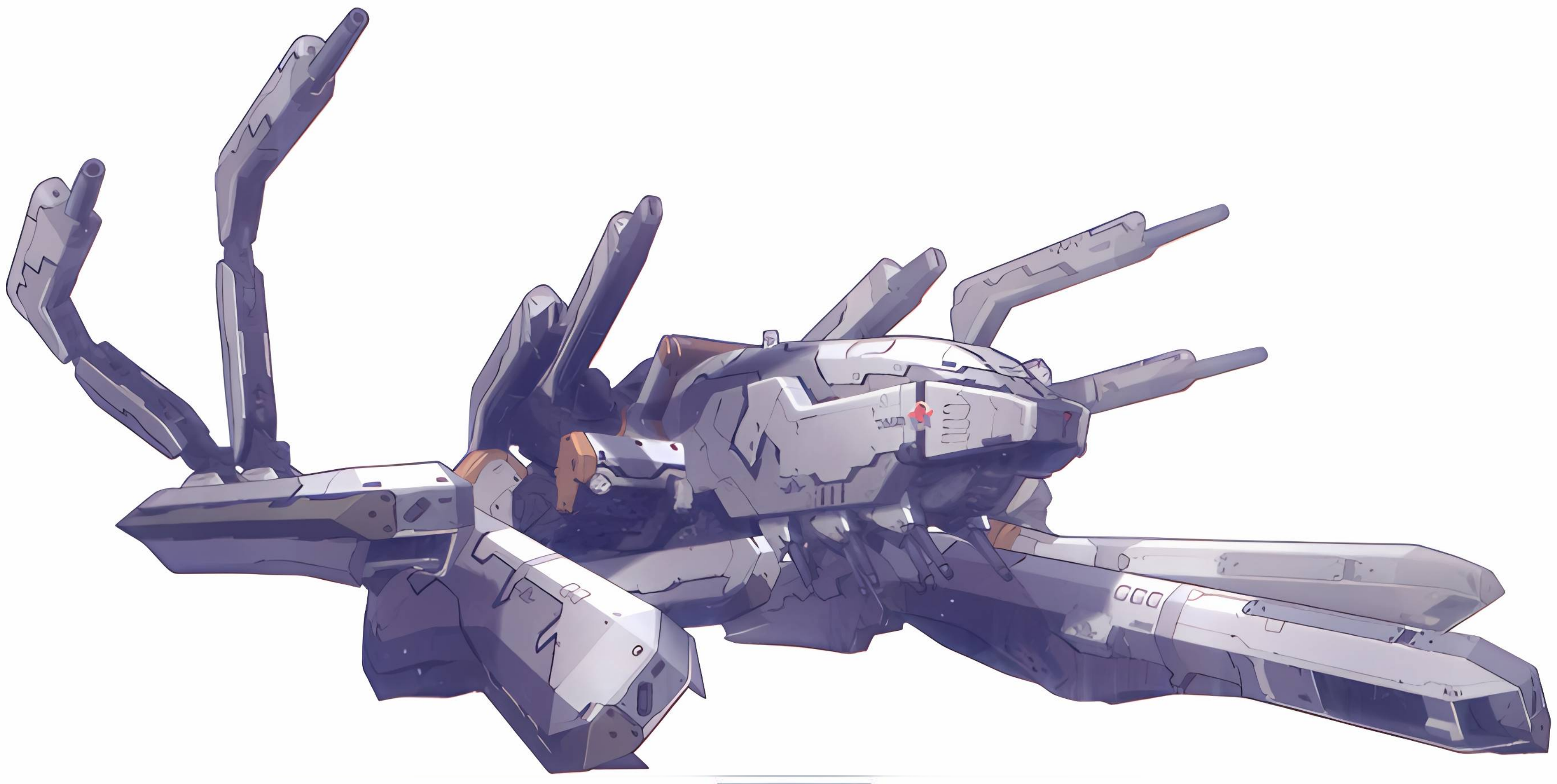
戦闘車両

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
AM 121 M 1							●	
AM 121 M 2							●	
AM 121 M 4							●	
AM131M1							●	
AM 131 M 1 A							●	
AM 131 M 2							●	
BT 99 M 1							●	
BT 99 M 4							●	
BT 99 M 4A3							●	
Mk9 AFV	09式装甲車							●
Mk12 AFV	12式装甲車							●
PM 102 A 1							●	
PM 102 A 3							●	
PM 102 A 5							●	
PM 117 A 1							●	
PM 117 A 3							●	
PM 117 B 1							●	
PM 131 M 1							●	
PM 131 M 2							●	
PM 131 M 4							●	
TC 350							●	
TC 350-L							●	
TC 400							●	
Type 08	8式装甲車a型			●				
Type 08	8式装甲車b型			●				
Type 08	8式装甲車c型			●				
Type 08	8式装甲車d型			●				
P-Gun Car	粒子砲車J 10							●

霧島重工の装甲車や戦車は先進性に定評があり、特に戦車では、いち早くホバー駆動を採用するなど、最新技術を用いてシェアを確保している。なお、粒子砲車J 10は、鋼錬の車体に独自に開発したビーム砲を搭載した大型試作戦車と思われるが、詳細は不明。



Graphic-5th
Garsade XM
ガルセイド XM



Graphic-5th
Kouten
鋼天



Graphic-2nd
AAH45a /Hearn a
ハーン a

Military Aircrafts

航空機

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
AAH24c			●					
AAH34 Rail	AAH34a / レイル			●				
AAH34 Rail	AAH34b / レイル			●				
AAH34 Rail	AAH34c / レイル			●				
AAH34 Rail	AAH34d / レイル			●				
AAH45a /Hearn a	ハーンa						●	
AAH45a3 /Hearn a3	ハーンa 3						●	
AAH45c /Hearn c	ハーン c						●	
AAH45d /Hearn d	ハーンd						●	
AAH45e /Hearn e	ハーンe						●	
AAH45k /Hearnk	ハーン k						●	
Hanniger	ハーンイーガー							●
Hanniger P	ハーンイーガーP							●
Oceanhahn	オーシャンハーン							●

車両開発が専門のように思われる霧島重工だが、意外にも多くの軍用ヘリを世に送り出している。AAH24C、およびレイルa～d型は、第2次ハフマン紛争時にO.C.U.軍で採用されたポピュラーな戦闘ヘリコプター。ハーンa～k型は2099年から配備が開始された最新の突撃戦闘ヘリで、多数の改良型が存在する。ちなみにk型はO.C.U.諸国以外への輸出用。ハーンイーガーおよびオーシャンハーンは対地攻撃性能の高い小型戦闘ヘリである。

Naval Ships

艦艇

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
MMG3 Ship	MMG 3 号艇							●



MMG 3号艇は日防軍に制式採用されている高速戦闘艇である。最高速度は30ノットを超え、その高い機動性を活かして日本近海を哨戒している。船体は小型ながら機銃1門にミサイル、または魚雷等が装備可能で、保安任務には十分すぎる攻撃力を有している。

Graphic-3rd
MMG3 Ship
MMG 三号艇

Weapons

SG
ショットガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Kirishima SG	霧島 SG			●				
Kirishima SG2	霧島 SG2			●				
Kirishima 50	霧島 50 式			●				
Kirishima 51	霧島 51 式			●	—	●		
Kirishima 55	霧島 55 式			●	●	●		
Kirishima 55 SD	霧島 55 式 SD				●			
Kirishima 58	霧島 58 式				●			
Kirishima 90	霧島 90 式			●				

SH
シールド系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Thick Shield	シックシールド			●				
Light Shield	ライトシールド			●	●	●		
Light Shield 2	ライトシールド 2				●			
Light Shield ARG	ライトシールド ARG				●			

BM
光学兵器系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
EXP P-Gun	試製粒子砲							●

Back Pack

EMP
電磁パルス攻撃型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
EMP104-Kirin	EMP104 キリン					●		

ECM
電磁パルス攻撃型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
ECM98-Apatite	ECM98 アパタイト			●				
ECM99-Xenotime	ECM99 ジノタイム			●				
ECM99B-Varulite	ECM99B ヴァリュライト			●				
ECM100-Smaltite	ECM100 スマルタイト			●				
ECM100-Peridot	ECM100 ペリドット			●				
ECM101-Siderite	ECM101 シデライト			●				
ECM102-Calcite	ECM102 カルサイト			●				
ECM102B-Rutile	ECM102B ルタイル			●				

Computer

COM
コンピュータ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Guanaco-1	グアナコ 1						●	
Guanaco-2	グアナコ 2						●	
Guanaco-3	グアナコ 3						●	
Guanaco-4	グアナコ 4						●	
Guanaco-5	グアナコ 5						●	
Koodoo-1	クードゥー 1						●	
Koodoo-2	クードゥー 2						●	
Koodoo-3	クードゥー 3						●	
Koodoo-4	クードゥー 4						●	
Koodoo-5	クードゥー 5						●	

VYNCE JAPAN ヴィンスジャパン

英字表記	Vynce Japan
本拠地	O.C.U. 日本
創業	2054 年
主要人物	社長:津久田仁
主力事業	WAP 用兵器製造
その他の事業	WAP 用 COM 製造

U. S. N. の兵器メーカーであるヴィンス社の日本法人。主にWAPの装備品を手がけるメーカーで、特にミサイルランチャーや地対空ロケットランチャーなどの開発に定評があり、O. C. U. でも使用されている。また、ヴィンス本社製WAPの改良型を開発するなど、技術力は高い。

業績的には順風満帆だったヴィンスジャパンだが、2101 年頃に親会社であるヴィンス本社がU. S. N. 政府によって解体されるとの情報を入手する。この情報を聞いたヴィンスジャパン経営陣は危機感を募らせ、危機回避のためにヴィンス本社の買収を画策する。しかし、WAP製造など主要部門の買収は、U. S. N. 政府やヴィンスのライバルメーカーであるディアブルアビオニクスによって阻まれてしまう。結局、ヴィンス本社の主要部門の買収には失敗。2102 年にWAP用コンピュータ製造部門の買収にのみ成功した。しかし、この買収の攻防に伴う資金調達の無理がたたって資金繰りが悪化。それを立て直すことができず、2107 年にヴィンスジャパンは倒産してしまう。

ゲーム中における ヴィンスジャパン社製品の登場有無

Arms

- WAW / WAW Arm / WAW Legs
- **WAP** / WAP Arm / WAP Legs
- Greater WAP / Monster
- Repairman / Nonstandard Weapons
- Combat Vehicles / Military Aircrafts
- Naval Ships / **Fort Components**

Weapon

- MG / SG / RF
- **BZ** / FL / CN
- **GR** / **MS** / **AAM**
- **RK** / **AAR** / KN
- PB / RD / **SH**
- BM / Bolt-on

Back Pack

- TURBO / **ITEM** / REPAIR
- EMP / ECM / SENSOR
- SONAR / JETPACK / RADIO
- RADIO A / RADIO B / STEALTH

Computer

- COM

■=登場 □=未登場
※ Arm と Legs は特殊なパーツを示す

WAP

ヴァジェ・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Vajie M13 ヴァジェ M13						●	
Vajie M25 ヴァジェ M25						●	
Vajie M30 ヴァジェ M30						●	

シリーズ不明機体

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Qwaggo M08 クアガ M08 (MG)						●	
Giaour G3 ジャウァー G3						●	

○ヴァジェ・シリーズ
親会社であるヴィンス社が開発した機体を独自にカスタマイズして生産したWAPで、出力、耐久力共に基となった機体より若干だが勝っている。本来はU.S.N.向けの機種だが、O.C.U.諸国で販売するため、扱いやすいように電子機器をO.C.U.製に変更するなど、細かい部分に手が加えられている。

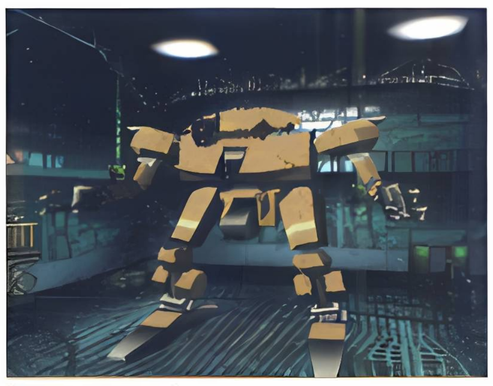
●クアガ M08
マシンガン内蔵腕部を標準装備した機体。主に対人戦闘、および偵察を主任務とする軽量級WAPであり、特に複雑な地形や湿地での走破性に優れている。出力に余裕があり、他のWAPの腕部パーツを装備すれば、より汎用的な運用も可能となっている。

○ジャウァー G3
ヴィンス製であるジャウァーG1の改良型で、トルク重視のエンジンに換装して積載量を増加させている。増加した積載量は装甲の強化などに充てられたため、総合的な戦闘能力はG1と大きく変わらないものの、より多目的な用途に運用することが可能。

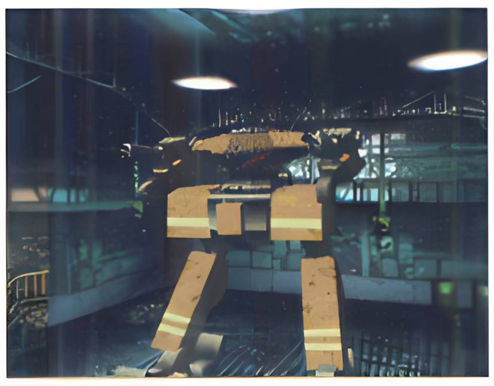
Fort Components

軍施設

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
40mmAAC						●	



Graphic3rd
Strok
ストラク



Graphic3rd
Qwaggo M08
クアガ M08



Graphic3rd
Giaour G3
ジャウァー G3

Weapons

BZ
バズーカ系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Madcap	マッドキャップ						●	
Madcap B	マッドキャップ B						●	
Rock King	ロックキング						●	
Rock Jack	ロックジャック						●	

GR
グレネード系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Skua	スキュア				●	━	●	
Skua G	スキュア G				●	━	●	
Skua GF	スキュア GF						●	
Skua GF2	スキュア GF2						●	
Hi.Skua	ハイスキュア				●	━	●	

MS
ミサイル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Ibis	イービス						●	
Ibis W1	イービス W1						●	
Ibis WPS	イービス WPS						●	
Bull Thrush	ブルスラッシュ						●	
Red Crow	レッドクロウ						●	
Thrush	スラッシュ						●	

AAM
対空ミサイル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
M Caillo-1	M カイユ 1						●	
M Caillo-2	M カイユ 2						●	
M Caillo-3	M カイユ 3						●	
M Caillo B	M カイユ B						●	

RK
ロケット(ランチャー)系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Donkey	ドンキー						●	
Donkey DX	ドンキー DX						●	
Finch	フィンチ						●	
B Finch	B フィンチ						●	
Snipe	スナイプ						●	

AAR
対空ロケット(ランチャー)系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
AirFinch 1	エアフィンチ 1						●	
AirFinch 2	エアフィンチ 2						●	
SkySnipe	スカイスナイプ						●	
SkySnipe G	スカイスナイプ G						●	
Donkey AA	ドンキー AA						●	

SH
シールド系

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
SP02-N						●	
SP06				●			
SP06-N						●	
SP06-SD				●			
SP06-V				●			
SP26-N						●	
SP46-N						●	
SP86-N						●	

Back Pack

ITEM
アイテム搭載型

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
BP-T1A						●	
BP-T3E						●	
BP-T4B						●	

ヤギサワ重工

英字表記	Yagisawa Industries
本拠地	O.C.U. 日本
創業	1949 年
主要人物	社長:柳沢燕二
主力事業	航空機製造、産業機器製造
その他の事業	WAP 用兵器製造、特務車両製造

ヤギサワ重工は大型飛行艇を製造していた日本の航空機メーカーが前身の企業であるが、後に産業機器や特務車両製造に進出することになる。WAWの生産は特務車両製造の延長線上で行われており、唯一開発した31式甲型レールキャノンの開発をジェイドメタル社、パベール社とともに担当（ヤギサワ重工はホバーを製造）している。日本の物作りDNAを色濃く受け継いだ企業の1つであるといえる。



Graphic-All
SMI31-01
31 式 1 号機



Graphic-All
SMI31-02
31 式 2 号機



Graphic-All
SMI31-03
31 式 3 号機

WAW

SMI・シリーズ

SMI31-01 31 式 1 号機	All
SMI31-02 31 式 2 号機	All
SMI31-03 31 式 3 号機	All
SMI31 31 式甲型 レールキャノン	All

● SMI・シリーズ
独立して行動することも可能な3機のWAWが結合して長射程レールキャノンとなる移動砲台の一種で、他に例のない特殊な機体である。31 式 1 号機の右腕がキャノンの基底部となり、2 号機、3 号機の各左腕がレール部としての役割を果たす。WAW本体はジェイドメタル社、キャノン部分はパベール社、1 号機の脚部のホバーはヤギサワ重工が開発したホバータンク、と複数の企業が製造に関わっている機体という点も珍しい。レールキャノンの攻撃力は非常に強力だが、単機での攻撃力は貧弱である。なお、31 式甲型 レールキャノンとは、3 機が結合した状態の名称である。

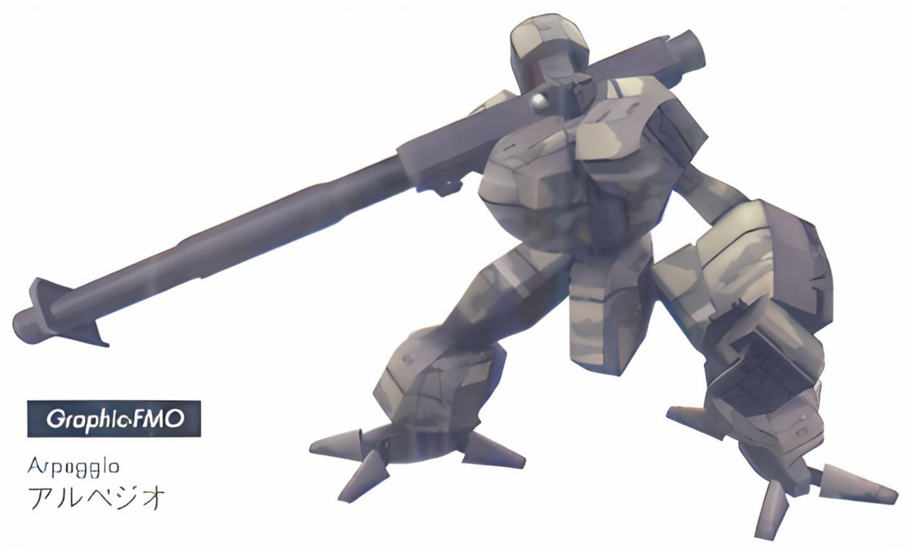
PAPEL パペール

英字表記	PAPEL
本拠地	O.C.U. シンガポール
創業	2029年(2109年独立)
主要人物	CEO:チョーイ・ピブーンソンクラーム
主力事業	WAP用兵器製造
その他の事業	WAP製造、兵器製造

東南アジア最大の兵器・コンピュータ製造企業。O.C.U.フィリピンを代表する重工業企業であるソンクラー重工の子会社として設立した同社は、ソンクラー重工から引き継いだ、戦車用徹甲弾や小火器などの製造技術に長けた企業としてその歴史をスタートさせた。その後、WAW専用武器の弾薬などの製造を開始する。そして2042年頃からWAP用ショットガンやライフルなどの製造にシフトした。しばらくはWAP用銃器や弾薬の製造に専念していたが、E.C.イタリアのバザルト社とWAPパーツの分野で技術提携を行い、WAP開発のノウハウを入手することに成功。バザルト社製WAPを参考に独自のWAPを開発し、第2次ハフマン紛争にも投入するなど、WAP本体の開発にも積極的に取り組み始める。そして2109年、念願だった親会社であるソンクラー重工からの独立を果たして本社をシンガポールに移転、更なる発展を目指すことになる。ちなみに社名のパペールとは、フィリピン語で「紙」を意味する。



Graphic:3rd
PAW2 Prov
PAW2 プロウブ



Graphic:FMO
Arpeggio
アルペジオ

ゲーム中における パペール社製品の登場有無

Arms

- WAW
- WAW Arm
- WAW Legs
- WAP (登場)
- WAP Arm
- WAP Legs
- Greater WAP
- Monster
- Repairman
- Nonstandard Weapons
- Combat Vehicles
- Military Aircrafts
- Naval Ships
- Fort Components

Weapon

- MG (登場)
- SG (登場)
- RF (登場)
- BZ (登場)
- FL (登場)
- CN (登場)
- GR (登場)
- MS (登場)
- AAM
- RK (登場)
- AAR (登場)
- KN (登場)
- PB
- RD (登場)
- SH
- BM
- Bolt-on (登場)

Back Pack

- TURBO
- ITEM
- REPAIR
- EMP
- ECM
- SENSOR
- SONAR
- JETPACK
- RADIO
- RADIO A
- RADIO B
- STEALTH

Computer

- COM (登場)

(橙)=登場 (白)=未登場
※Arm と Legs は特殊なパーツを示す

WAP

パラント・シリーズ

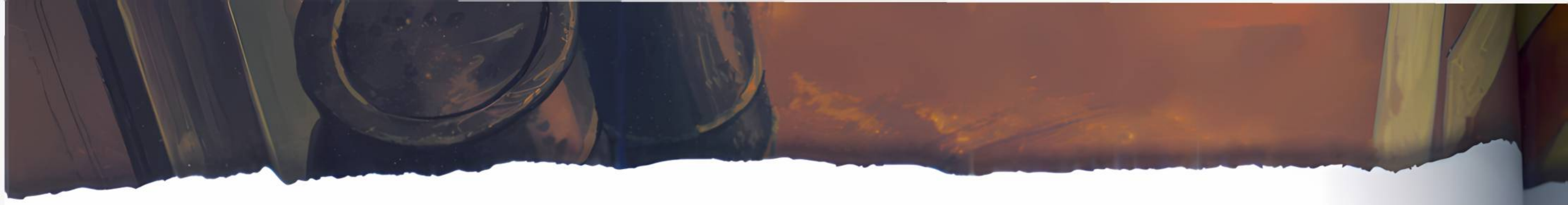
名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Paw0 Parant Paw0 パラント			●				
Paw0 Parant 2 Paw0 パラント 2			●				
Paw0 Parant 2X Paw0 パラント 2X			●				
Paw0 Parant 3 Paw0 パラント 3			●				
Paw1 Pare 2 Paw1 パーレイ 2			●				
Paw1 Pare 2X Paw1 パーレイ 2X			●				
Paw1 Pare 3 Paw1 パーレイ 3			●				
PAW2 Prov PAW2 プロウブ 【ホバー】							●

○パラント・シリーズ
WAP開発のノウハウを持たないパペール社が、バザルト社からライセンスを得て開発したWAPがパラントである。バザルト社のWAPを改良した機体ではあるが、パペール社独自の技術を数多く盛り込むことによって、ほぼ別物の機体となっている。
パラントは平均的な出力と耐久力を持つWAPで、腕部の安定性が高く射撃時の命中率が良好だったため、主に長距離射撃を行うスナイパー仕様として運用された。パーレイはパラントの改良型で出力が向上。より威力の高い武器を携行することが可能だった。プロウブは独立直前に完成したWAPで、脚部にホバーを装備。高い機動性と耐久力が特徴である。

Weapons

Bolt-on ボルトオン

BLT-RS-01/RShell1	Rシェル1	Alt
BLT-RS-02/RShell2	Rシェル2	Alt
BLT-RS-03/RShell3	Rシェル3	Alt
BLT-RS-04/RShell4	Rシェル4	Alt
BLT-RS-05/RShell5	Rシェル5	Alt
BLT-SD-01/NINJA-03	ニンジャ03	Alt
BLT-SD-02/NINJA-04	ニンジャ04	Alt
BLT-SD-03/NINJA-06	ニンジャ06	Alt



CN

キャノン系

WEP-GCANON3/HUNG	ハン	Alt
WEP-GCANON4/PHALLUS	ファラス	Alt
WEP-GCANON1/BLUE VEINER	ブルーベイナー	Alt
WEP-GCANON2/BONER	ボウナー	Alt

GR

グレネード系

WEP-GRENADE2/WICK	ウイック	Alt
WEP-GRENADE3/ENOB	エノブ	Alt
WEP-GRENADE1/WHOPPER	ホッパー	Alt
WEP-GRENADE4/RAMMER	ラマー	Alt
WEP-GRENADE5/LOG	ログ	Alt

MS

ミサイル系

WEP-GMISSILE1/STAFF	スタッフ	Alt
WEP-GMISSILE2/MANHOOD	マンフッド	Alt
WEP-GMISSILE3/DONKEY-RIGGED	ドンキー・リジッド	Alt
WEP-GMISSILE4/SCHLONG	シュロング	Alt
WEP-GMISSILE5/RAIL	レイル	Alt

MG

マシンガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Fujan	フジャン				●			
FujanM200	フジャン M200				●			
FujanM500	フジャン M500				●			

※ 5th ではガトリングのカテゴリとなる

SG

ショットガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Auden M101	オーデン M101			●				
Auden M10	オーデン M10			●				
Auden M55	オーデン M55			●				
Auden M55X	オーデン M55X			●				
Auden M70	オーデン M70			●		●		
Auden M75	オーデン M75			●		●		
Auden M88	オーデン M88			●				
Auden M90	オーデン M90			●			●	
Auden M98	オーデン M98			●			●	●
Covet	コベット				●		●	
Covet V100	コベット V100			●				
Covet V200	コベット V200			●	●			
Covet V250	コベット V250			●				
Covet V300	コベット V300			●				
Covet V350	コベット V350			●				
Covet V400	コベット V400			●				
Covet V450	コベット V450			●				
Covet V500	コベット V500			●				
WetBlood	ウェットブラッド						●	
Glossy	グロッシー						●	
Glossy-11	グロッシー 11						●	
PeakGaza	ピークガザ				●		●	
Desolo M300	ディソード M300							●

RF

ライフル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Anaconda	アナコンダ	●	●	●		●		
Anaconda 2	アナコンダ 2			●				
Graybear	グレイベア			●				
Graybear 2	グレイベア 2			●				
Congle	コングル	●	●	●				
Congle 200	コングル 200			●				
Congle 400	コングル 400			●				
Blacksea	ブラックシー			●			●	
Alchmia	アルキミア						●	
Kaiserin	カイゼリン						●	

BZ

バズーカ系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Greery	グリーリー						●	

FL

火炎放射器系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Heat Stream	ヒートストリーム							●
Hot Gazel	ホットガゼル							●

MS

ミサイル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Bizon	ビゾン			●		●		
Bizon 2	ビゾン 2			●				
Bizon 2B	ビゾン 2B			●				
Bizon 3	ビゾン 3			●				
Bizon 3A	ビゾン 3A			●				
Bizon 4	ビゾン 4			●				
Bone	ボーン	●	●					
Phalanx	ファランクス			●				
Spine	スパイン			●				
Fang	ファング			●				
Skull	スカル	●	●	●		●		
Radius	レーディアス			●				
Crane	クレイン	●	●	●				
Claw	クロー			●				

RK

ロケット(ランチャー)系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Myna	マイナ						●	
Myna 2	マイナ 2						●	
Mina Myna	ミナマイナ						●	
Regulus	レーグルス						●	

AAR

対空ロケット(ランチャー)系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
SkyMyna A	スカイマイナ A						●	
SkyMyna B	スカイマイナ B						●	
SkyMyna S	スカイマイナ S						●	

KN

ナックル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Bear Claw	ベアクロー						●	
Max Weight	マックスウェイト							●

RD

ロッド系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Cleave Axe	キーンアックス							●
War Hammer	クレイジーハマー							●
Venus	ビーナス						●	●

Computer

COM

コンピュータ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Pundit-1	パンディット 1						●	
Pundit-2	パンディット 2						●	
Pundit-3	パンディット 3						●	
Pundit-4	パンディット 4						●	
Pundit-5	パンディット 5						●	

フォーチュンメディカル

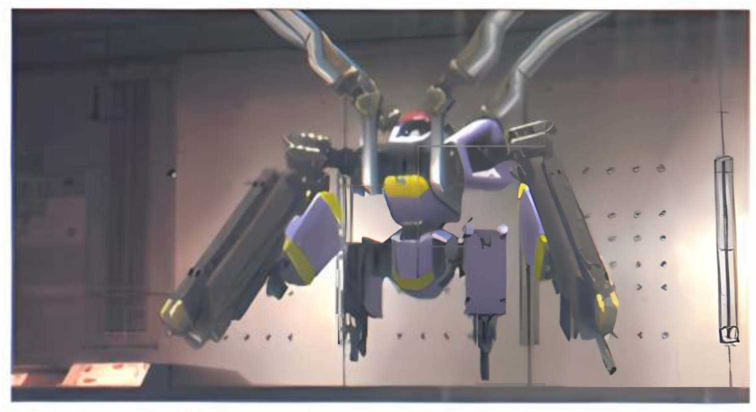
英字表記	Fortune Medical
本拠地	O.C.U. シンガポール
創業	2068 年
主要人物	CEO:陳浩木
主力事業	医療器具・医薬品製造
その他の事業	WAP 用 COM 製造、兵器製造

医療関係の測定器や治療器具の製造企業として設立。急速に成長し、O.C.U.カンボジアのカンポット他、O.C.U.内にいくつもの研究施設を持つ企業になった。S型デバイスのマテリアル候補に関する詳細なデータベースを保持していると見られ、同社の違法活動と合わせてO.C.U.当局にマークされていた。2098年、O.C.U.軍に研究施設が制圧されている。

Greater WAP

ASA

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
ASA-9X ASA-9 X				●			



Graphic 5th
ASA-9X
ASA-9 X

○ASA-9X
WAPの操縦システムの実験データ収集用として製造された機体であり、厳密にはWAPといえる機体ではない。この機体にはS型デバイスが搭載され、より人間に近づけるための様々な実験が行われていた。実戦を想定して開発されていないため、耐久力や機動性は皆無に等しく、また脚部も未完成である。なお、ASA-9Xを開発していた研究所が強襲されたとき、急遽バズーカやキャノンなど武装を施して実戦に投入されたが、機体は撃破されて研究資料と共に失われた。しかし、機動性や耐久力が欠けていたにも関わらず高い戦闘力を発揮し、研究所を急襲した部隊をかなり苦しめた、と伝えられている。

必武

英字表記	Biwu
本拠地	O.C.U. 大韓民国
創業	2050 年
主要人物	CEO:イ・ジウォン
主力事業	航空機製造
その他の事業	WAP 用武器製造

家庭用電化製品で有名な企業であるが、航空機の開発、製造も行っており、特にVTOL攻撃機の開発力が高い。この攻撃機がO.C.U.海防軍機動部隊の主力攻撃機に採用されたことを機会に、航空機部門の規模を拡大。同時にWAP開発にも参入し、第2次ハフマン紛争終結前後には自社製WAPを市場に投入するなど、軍事関連部門の成長が著しい。

WAP

シンティラ・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Scintilla シンティラ				●			
Scintilla LW シンティラ LW				●			
Blackknight ブラックナイト				●			
Blackknight 2 ブラックナイト 2				●			



Graphic FMO
Blackknight
ブラックナイト

●シンティラ・シリーズ
現在、必武社が唯一市場に送り出している機種で、コストパフォーマンスが高い。無骨な外観に似合わず総重量は軽いが、耐久力が低い。また積載量が少ないという欠点も持つ。しかし、高い機動性を活かして、格闘戦に運用されることが多い。なお、シンティラは各パーツの強度が脆弱で故障しやすいという不名誉な評価を受けることが多かったが、改良型のブラックナイトで改善しつつある。

Combat Vehicles

戦闘車両

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
k-78 Sonata	k-78 ソナタ				●			

第2次ハフマン紛争で利用された戦車である。紛争末期に投入された戦車が、前世紀的な構造で際立った特徴が少なかったため、活躍した期間は非常に短かかった。

Military Aircrafts

航空機

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
PVA-07a7	ヒルスターa 7						●	
PVA-07a9	ヒルスターa 9						●	
PCV-11c	ダウンリフター						●	

必武社が得意とするVTOL機。輸送機のダウンリフター、小型迎撃機のヒルスター共々O.C.U.軍で制式採用され、着々と配備機数を伸ばしている。

Weapons

SG　ショットガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Changdu 2	成都 2 型							●
Chengta 3	鎮塔 3 型							●

MS　ミサイル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Zhiniao 50	鷙鳥 50 型							●



インターゲーン

英字表記	Inter Gehen
本拠地	O.C.U. アロルデシュ
創業	—
主要人物	施設責任者：フランツ・ヘンシェル
主力事業	WAP 開発、大型機動兵器開発
その他の事業	兵器製造、航空機製造

インターゲーンは会社ではなく、正確にはO.C.U.軍が隠匿する秘密工場の名称である。E.C.ドイツにある同名会社は、この工場を作るためのダミー会社であり、中央議会の承認なしに兵器開発を行う施設として存在する。責任者はフランツ・ヘンシェルとなり、フェンリルによる遠隔操作対応のWAP、軍用車輌、航空機など、多岐に渡る兵器を開発していた。

WAP

ミュートス・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Mythos A ミュートス A						●	
Mythos B ミュートス B						●	

シャカール・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Schakal シャカール				●			
Schakal A シャカール A						●	
Schakal B シャカール B				●	—	●	
Schakal C シャカール C				●			
Schakal LW シャカール LW				●			

Repairman

支援ポッド

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
ISP100 A						●	
ISP100 B						●	



Graphic 5th
Mythos A
ミュートス A



Graphic FMO
Schakal
シャカール

○ミュートス・シリーズ
フェンリルシステム対応WAPとして開発された試験機。試験機のため戦闘力は劣るものの、機動性などは通常のWAPと遜色のない機体となった。アロルデシュ軍のクーデターの際には十数機が革命軍に供給され、有人操縦も可能なテスト機体も開発された。
○シャカール・シリーズ
フェンリルシステム対応WAPで、徹底的な軽量化をコンセプトに高い機動性を実現した。基本的には無人制御だが、非誘導時や輸送時を考慮して有人操縦も可能となっており、さらにS型デバイスを搭載した機体も開発された。シャカールBには電子妨害への対策が強化されるなど、対電子戦を考慮した調整が施されている。なお、U.S.N.の空港警備に利用されている機体はディアブルアビオニクス社が製造したものであるが、インターゲーンが輸出したという事実は見つからず、設計図が漏えいしたのではないかと言われている。

Monster

ISV・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
ISV07A /Zadok-A ザドクA						●	
ISV07B /Zadok-B ザドクB						●	
ISV07F /Zadok-F ザドクF						●	
ISV09A-S ビスミラー						●	

○ISV・シリーズ
フェンリルシステムに対応した大型機動兵器。ザドクはやや小型で、軽快な機動性を実現。回避や転回、照準行動を迅速に行える。ボディに搭載した120mmキャノンは固定武装だが、両腕の武装は換装可能。A型は40mmマシンガン、B型はロケットランチャー、F型はグレネードランチャーを装備している。ビスミラーは、フェンリルがコントロールする無人兵器の中継指令ステーションとして開発された。誘導電波ブースターで、周囲の無人兵器の誘導を補助する機能を持つ。

Graphic 2nd
ISV07A /Zadok-A
ザドクA



Graphic 2nd
ISV09A-S
ビスミラー



Combat Vehicles

戦闘車両

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
IAM 02 A						●	
IAM 02 C						●	
IAM 02 D						●	
IBT 01 A						●	
IBT 01 B						●	
IBT 01 F						●	
IRSV 400 A						●	
IRSV 400 B						●	

IAM 02 A型～D型は特殊装甲車、IBT 01 A型～F型は戦車、そしてARSV 400 A～B型はロケットまたはミサイル装備の戦闘車両で、いずれもフェンリルシステムによる無人誘導車両である。フェンリルシステムによる優位性だけでなく、基本性能も他社製品より高い。他の無人誘導兵器と同じく、非誘導時には人間が操縦する必要があるため、1人用のコクピットが設けられている。

Military Aircrafts

航空機

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
IVA-13A	シクルビルA						●	
IVA-13B	シクルビルB						●	
IVA-14A	ソーンビルA						●	

シクルビルA～B型はインターゲーン製の有人VTOL機。当初は無人機として開発されたが、機体構造の問題で無人誘導では制御が困難であることが確認され、急遽アロルデシュ軍に供給するための有人機に改造された。ソーンビルAはフェンリルシステム対応の無人VTOL機。キャノピー部分は装甲で覆われているので、有人飛行の場合は、各種センサーからの情報のみで操縦する。

Weapons

RF ライフル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Bassoon	バスーン						●	
Cardinal	カーディナル						●	

CN キャノン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Dbl Comet	ダブルコメット						●	

バリラーコンツェルン

英字表記	The Barilar Concern
本拠地	O.C.U. インドネシア
創業	—
主要人物	総帥:バーデン・バリラー 畜産実験場主任:リニー・バリラー
主力事業	牛肉、肥料、工業製品生産
その他の事業	メタンヴァンツァー製造

バリラーコンツェルンとは、主に遺伝子操作による肉牛の品種改良と実験、生産を手がけるバリラー農場畜産研究所の通称で、スラウェシ島ランテパオにある。資産家であるバリラー一家によって経営されており、この農場で生産された牛肉は高い評価を得ている。

WAP

オリジナル機体

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Methane WZR メタンヴァンツァー							●



Methane WZR
メタンヴァンツァー

○メタンヴァンツァー

「完全無公害で地球に優しい」を謳い文句に、構想から10年以上をかけてバリラーコンツェルンが開発した完全オリジナルWAP。メタンガスをエネルギー源として駆動するWAPは世界初である。確かに無公害でランニングコストも安いが、現時点では駆動するだけ、という状態である。見切りで量産を開始するが、未だ販売の目途はたっていない。それでもバリラーコンツェルンはメタンヴァンツァーを「次世代WAP」と信じて普及を画策している。

セキダ

英字表記	Sekida
本拠地	O.C.U. 日本
創業	2080 年
主要人物	創業者:関田治 社長:近藤燈火
主力事業	WAP 用兵器製造
その他の事業	軍用車両製造

弾薬に使用されている薬莢の製造から事業を起こしたO.C.U.日本の新興メーカー。軍力増強を始めた日防軍と共に成長した企業で、その製品のほとんどは日防軍に納入されている。後にWAP用の武器製造や軍用車両の生産など、本格的に軍事産業に進出する。

Combat Vehicles

戦闘車両

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Sekida	セキダ　アンティ							●

日防軍で正式採用されている軍用トラック。悪路での走破性の高さ以外、性能に特筆すべき点はないものの、コストパフォーマンスが高く故障し難いので、かなりの台数を納入している。



日西

英字表記　Nissai
本拠地　O.C.U. 日本
創業　2025 年
主要人物　社長：坂本勝成
主力事業　自動車製造
その他の事業　WAP 用兵器製造、二輪車製造、鉄道用車両製造、建機製造

元々は車両の開発、製造を専門とするメーカーであり、一般の自動二輪車や輸送用トラックを中心に、装甲車や軍用トラックなど、民生用から軍用車両まで幅広いラインナップを持っていた。後に軍需産業に進出し、WAP用のマシンガンなどの製造を手がけるようになる。

Weapons

MG　マシンガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Nissai 30	日西 30							●
Nissai 90MF	日西 90MF							●

フィリピン軍

英字表記　The Force of Philippine
本拠地　O.C.U. フィリピン
創業　2057 年
主要人物　タール基地司令官：セマウン
　ネグロス要塞司令官：マナロ
主力事業　—
その他の事業　—

O. C. U. フィリピンの国土は大小さまざまな島と浅く狭い海峡から成っている。その特殊な地形下でも最大限の運用が可能なように、また可能な限り自国軍での防衛ができるように、独自の兵器が開発されている。

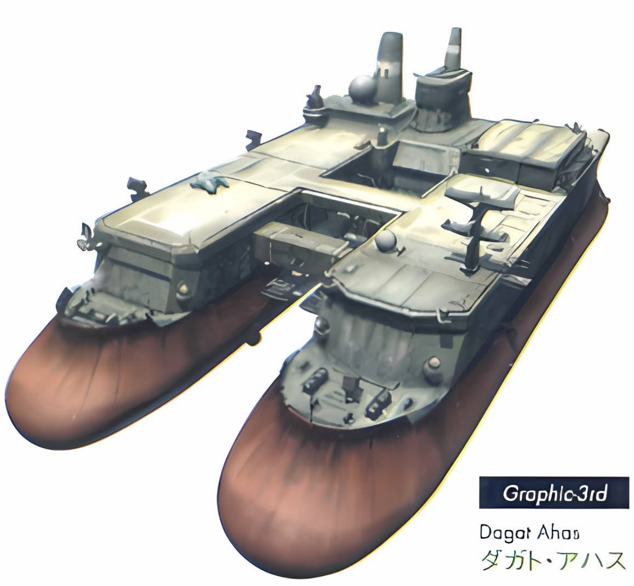
Naval Ships

艦艇

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Dagat Ahas	ダガト・アハス							●

● ダガト・アハス

O.C.U.フィリピン海軍に配備されている大型揚陸母艦で、民間の大型タンカー2隻を並べた巨大な双胴式船体が特徴。多量の物資を搭載可能で、歩兵、戦闘車両、上陸用艦艇などを最大で1900トンまで搭載できる。また上部甲板ではVTOL機、戦闘ヘリの離着陸が可能。住環境や医療施設も整えているなど、まさに移動要塞といえる機能を有している。



Graphic-3rd
Dagat Ahas
ダガト・アハス

O.C.U. 陸防軍

英字表記　O.C.U. Ground Defense Force
本拠地　—
創業　—
主要人物　国防長官
主力事業　—
その他の事業　—

WAW登場後、O. C. U. 陸防軍内に急遽設置された兵器開発局。戦闘で破損、大破が相次いだWAWの防御力を向上させて、パイロットの生存率を高めるために、WAW用のシールドの開発を行っていた。

Weapons

SH　シールド系

WAS-01/FLAT	フラット	All
DS-05/DIAPER E	ダイアパー・イプシロン	All
SYN7/DIAPHRAGM H	ダイアフレーム・イータ	All
YD-32/ENVELOPE	エンベロープ	All
IT-9/SHEATH	シース	All
WAS-10/BAGGIE	バギー	All
DS-17/DIAPER P	ダイアパー・ロー	All
SYN9/DIAPHRAGM I	ダイアフレーム・イオタ	All
KA-S16/FALSIES	フォールシーズ	All
DS-22/DIAPER X	ダイアパー・カイ	All
USHS/RAG	ラグ	All
SIK-1/GOALIE	ゴーリィ	All

O.C.U. 秘密兵器研究機関

英字表記　O.C.U. Secret Laboratory
本拠地　—
創業　—
主要人物　—
主力事業　WAP 製造、兵器製造
その他の事業　—

O. C. U. 陸防軍兵器開発局、秘密兵器研究機関など複数の機関が兵器開発や技術開発に携わり、新技術を用いた新兵器の開発を行っている。

Monster

ジーニアム

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Genia Arm ジーニアムM 0							●

ハイネマンインダストリィ

英字表記　Heineman INDUSTRIES
本拠地　O.C.U. オーストラリア
創業　2057 年
主要人物　社長：フランツ・リリエンタール
主力事業　WAP 開発
その他の事業　WAW 製造

民間用WAWの製造からスタートした企業。WAP開発にも着手していたが、2070年にサカタインダストリィに完全買収された。

DIABLE AVIONICS ディアブルアビオニクス

英字表記	DIABLE AVIONICS
本拠地	U.S.N. アメリカ州
創業	1981 年
主要人物	CEO:ハル・シーゲル
主力事業	WAP 製造、WAP 用 COM 製造
その他の事業	大型機動兵器製造、自動車製造、情報機器製造、重工業

U.S.N.軍の主力WAPの30%を製造する他、WAP用コンピュータの生産数で世界一を誇るなど、U.S.N.内で巨大軍需産業を形成しているのがディアブルアビオニクス社である。航空機の開発、製造メーカとしてスタートした同社は、海軍向けの造船業会社との合併により軍需産業への参入を果たす。WAP登場直前には、シケイダをシュネッケ社、センダー社、ジェイドメタル社と共同開発した他、第2次ハフマン紛争では数々の傑作機を送り出し、積極的に大型機動兵器の開発にも参入した。現在はシュネッケ社との技術提携や、ボールドチャレンジ社のバルス開発に技術協力するなど、常に軍需産業をリードする存在として君臨している。なお、ファイアバレー社、ホープライズ社、フレイマン社は、いずれもディアブルアビオニクス社のグループ傘下の企業であり、軍事産業以外ではサイナミックソフト社、ミナベースエンタープライズ社、バンクオブロートン社、ラーブヌイファンド社などの関連企業が存在する。

ゲーム中における ディアブルアビオニクス社製品の登場有無

Arms

- WAW (未登場)
- WAW Arm (登場)
- WAW Legs (未登場)
- WAP (登場)
- WAP Arm (未登場)
- WAP Legs (登場)
- Greater WAP (未登場)
- Monster (未登場)
- Repairman (未登場)
- Nonstandard Weapons (未登場)
- Combat Vehicles (登場)
- Military Aircrafts (登場)
- Naval Ships (登場)
- Fort Components (未登場)

Weapon

- MG (登場)
- SG (登場)
- RF (登場)
- BZ (登場)
- FL (登場)
- CN (未登場)
- GR (未登場)
- MS (登場)
- AAM (登場)
- RK (登場)
- AAR (登場)
- KN (登場)
- PB (未登場)
- RD (登場)
- SH (登場)
- BM (未登場)
- Bolt-on (未登場)

Back Pack

- TURBO (登場)
- ITEM (登場)
- REPAIR (登場)
- EMP (未登場)
- ECM (未登場)
- SENSOR (未登場)
- SONAR (未登場)
- JETPACK (未登場)
- RADIO (登場)
- RADIO A (登場)
- RADIO B (登場)
- STEALTH (登場)

Computer

- COM (登場)

=登場 =未登場
※ Arm と Legs は特殊なパーツを示す

WAW Arm-Parts

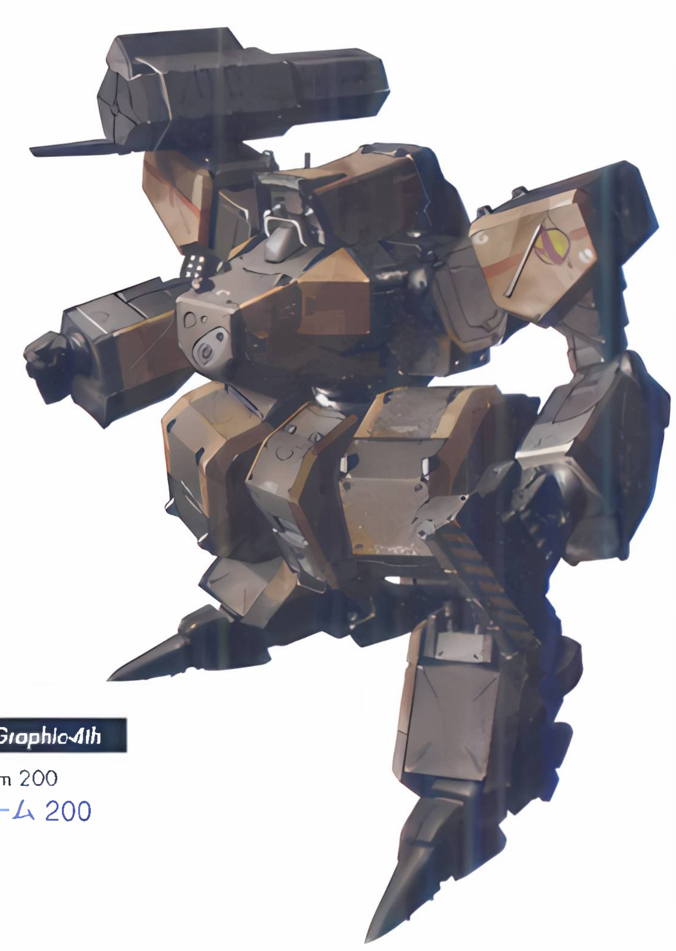
腕パーツ

WAP-01 / Cicada シケイダ	Alt

WAP

カーム・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Calm カーム	●	●	●		●		
Calm 200 カーム 200			●		●		
Calm 200 n カーム 200N					●		
Calm 200S カーム 200S					●		
Calm-400S カーム 400S						●	
Calm-420V カーム 420V						●	
Calm-450S カーム 450S						●	
Tempest テンペスト	●	●	●		●		
Tempest 100 テンペスト 100			●		●		
Tempest 100S テンペスト 100S			●				
Vortex 102 ヴォルテックス 102			●				
Vortex 105 ヴォルテックス 105			●				
Vortex 105S ヴォルテックス 105S			●				



Graphic-4th
Calm 200
カーム 200

○カーム・シリーズ
第2次ハフマン紛争前に開発された機種。初期型は出力と機動性が不足していたが、その欠点を克服して、さらに耐久力と積載量を改善させた改良型のカーム200で評価は一変。ハスキー・シリーズと並ぶU.S.N.軍の主力WAPとなり、格闘戦や長距離支援用として運用された。テンペストはカームの改良型だが、ほぼ同時期に開発された機種で性能的にはほぼ同じ。ヴォルテックスはテンペストの上位機種として開発されたが、耐久力、積載量ともに微増に終わったため、ほとんど流通していない。なお、カーム・シリーズは改良型が何機種か開発されたが、基本設計の段階で性能アップの限界が見えたため、直系の後継機は開発されなかった。



ガスト・シリーズ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Gust ガスト	【MG】	●	●	●	●			
Gust 100 A4 ガスト 100A4	【MG】			●				
Gust 102 ガスト 102	【MG】			●				
Gust 102 A2 ガスト 102A2	【MG】			●				
Vapor ヴェイパー	【MG】	●	●	●	●	●		
Vapor 2 ヴェイパー 2	【MG】			●	●			
Vapor 2A ヴェイパー 2A	【MG】			●				
Vapor 2B ヴェイパー 2B	【MG】			●				
Storm ストーム	【MG】				●			
Vapor, Sand サンド・ヴェイパー	【MG】		●					
Gust 500 ガスト 500	【MG】					●		
Gust 503 ガスト 503	【MG】					●		
Gust 503A ガスト 503A	【MG】					●	●	
Gust 503B ガスト 503B	【MG】						●	
Gust 505A ガスト 505A	【MG】						●	
Gust 505C ガスト 505C	【MG】						●	

ベガース・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Pegasa ベガース	●	●	●				
Pegasa Mk.II ベガース Mk.II			●				
Pegasa Mk.III ベガース Mk.III			●				
Pegasa Mk.IV ベガース Mk.IV			●				
Pegasa Mk.V ベガース Mk.V			●				
Eldos エルドス	●	●		●			
Eldos Mk.II エルドス Mk.II			●				
Eldos Mk.III エルドス Mk.III			●				
Eldos Mk.IV エルドス Mk.IV			●				
Eldos 2 エルドス 2				●			
Eldos A エルドス A				●			
Eldos B エルドス B				●			

ヴァリアント・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Valiant ヴァリアント	●	●	●		●		
Valiant M ヴァリアント M			●				
Valiant M1 ヴァリアント M1			●				
Valiant F ヴァリアント F					●		
Valiant G ヴァリアント G			●		●		
Valiant G2 ヴァリアント G2			●		●		
Valiant G3 ヴァリアント G3					●		
Versant G ヴェルサント G			●				
Versant G2 ヴェルサント G2			●				



Graphic-FMO
Gust
ガスト



Graphic-FMO
Pegasa
ベガース



Graphic-FMO
Valiant
ヴァリアント

◦ガスト・シリーズ

カーム・シリーズと同じく、第2次ハフマン紛争前に開発された機種で、耐久力は心許ないものの機動性が高く、主に銃撃戦に運用された。純正腕部はマシンガン内蔵型だが、マニピュレーター装備型も開発され、用途に応じて使い分けるなど柔軟に運用できた。また、対人兵器として胸部に高圧電流銃を装備している点も特徴。古い設計思想ながら多くの改良機が開発され、O.C.U.圏にも輸出された。ヴェイパーもその1つで、防弾装備を充実させるなど耐久力を重視している。しかし、脚部のバランスが悪く、機動性が悪化したため少数生産に留まった。

◦ベガース・シリーズ

分厚い装甲を全身に施し、WAP同士の格闘戦を制するために開発された機種だったが、機動性が犠牲になってしまい、用途変更を余儀なくされた。結果、前線での支援用として運用された他、余裕のある積載量を活かして長距離攻撃用としても運用された。なお、ベガースの装甲素材を見直して軽量化し、各種センサー類や視認用カメラ等の強化に加えてエンジン出力を上げた機種がエルドスである。シェア争いにおいてベガースとエルドスのどちらを継続生産するかが検討されたが、汎用性に優ったエルドスの継続生産が決定。改良機も数機種開発された。

◦ヴァリアント・シリーズ

耐久力と積載量を重視して開発された、長距離支援用WAPの代表格である。第2次ハフマン紛争時点で最も高い耐久力を持つモデルといわれ、ロケットやミサイルランチャーなど、かなり重量のある武器が搭載可能だった。また射撃時の振動によるブレを抑えるため、脚部は安定性を特に重視した設計になっている。なお、ヴァリアントに採用された技術の一部はボールドチャレンジ社に提供され、同社のWAP開発に活かされた。

ディアブルアビオニクス

フロスト・シリーズ

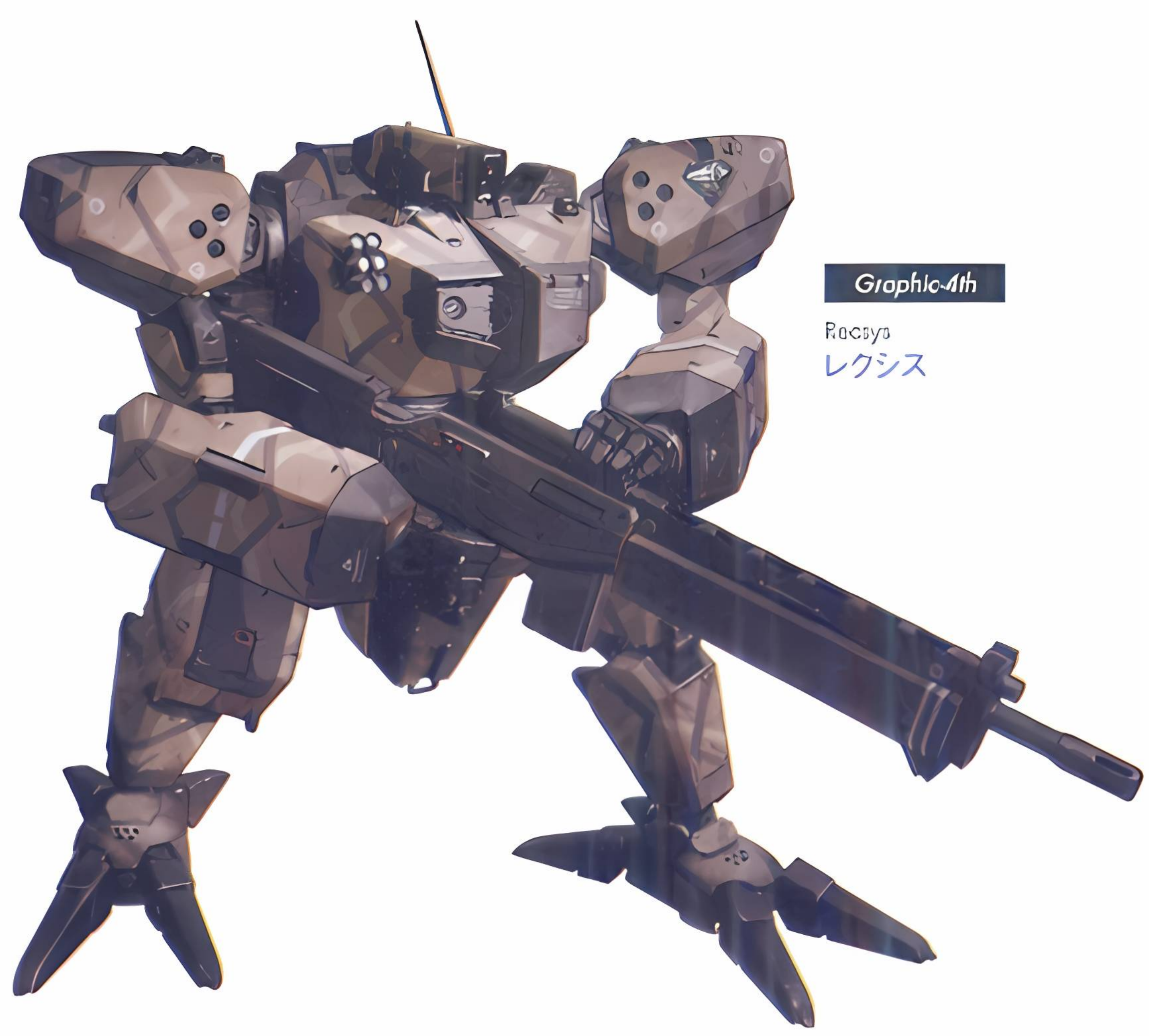
名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Frost フロスト	●	●	●	●	●		
Frost A2 フロスト A2			●				
Frost A4 フロスト A4			●				
Frost A5 フロスト A5			●				
Frost A5G フロスト A5G			●				
Frost C フロスト C				●	●		
Blizzaia ブリザイア	●	●	●	●			
Blizzaia L ブリザイア L			●	●	●		
Blizzaia L2 ブリザイア L2			●		●		
Frost HW フロスト HW				●			
Blizzaia II ブリザイア II	●	●	●				
Blizzaia II A1 ブリザイア IIA1			●				
Blizzaia S ブリザイア S					●		
Frost M フロスト M					●		
Frost M37 フロスト M37						●	
Frost M40 フロスト M40						●	
Frost M50 フロスト M50						●	

レクシス・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Recsys レクシス			●		●		
Recsys II レクシス II			●				
Recsys III レクシス III			●				
Recsys V レクシス V			●		●		
Recsys II X1 レクシス II X 1			●				
Recsys III X1 レクシス III X 1			●				
Recsys V X1 レクシス V X 1			●				
Recson レクソン				●			
H-Recson H- レクソン				●			
H-Recson AP H- レクソン AP				●			
U-Recson U- レクソン				●	●		
Recson M4F レクソン M4F							●



Graphic-5th
Frost
フロスト



Graphic-4th
Recsys
レクシス

●フロスト・シリーズ
主に前衛で運用されることを前提に開発され、機動性を保ちつつ優れた耐久力を実現するなど、トータルバランスの高さから大ヒットしたモデル。ディアブルアビオニクス社を一躍大手WAPメーカーに引き上げた傑作機である。その性能の高さから、第2次ハフマン紛争時にはU.S.N.軍の主力WAPに採用され、様々な部隊に配備された。特に、U.S.N.陸軍の最強部隊と謳われたU.S.N.陸軍特殊小隊第64機動機隊、通称「地獄の壁」には、紅く塗装された特殊仕様のフロストが配備され、第2次ハフマン紛争中に数々の戦場で多大な戦果を挙げた。このことも、フロストの評価を大きく引き上げた一因となっている。大ヒットにより改良型も開発されていくが、以降は同じ設計コンセプトを維持したフロスト型と、機動力を重視したブリザイア型に分かれて開発されていくことになる。

○レクシス・シリーズ
第2次ハフマン紛争中、ライフルなど長射程の射撃武器の命中精度を高めるために、腕部の安定性を高めるなどスナイパー用に特化した機種の開発が各社で行なわれるようになった。そんな状況を背景に登場した代表的機種がレクシスである。レクシスは機体を安定させるため、脚部に接地性の高い4本の爪を装備するなど、ライフルの射撃精度を高めるための工夫が施されており、U.S.N.軍の狙撃部隊などが好んで使用することになる。その後ディアブルアビオニクス社は、第2次ハフマン紛争中にレクシスの改良型を何機種も開発、実戦投入して同系機種に関する各種データを収集していく。そのデータをフィードバックし、スナイパー用の正式な量産型として発表したのがレクソンである。その開発経緯から、レクシスはレクソンのプロトタイプに位置する機種であったともいえる。



グラップル・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Grapple グラップル				●			
Grapple EX グラップル EX				●			
Grapple F グラップル F				●			
Grapple FS グラップル FS				●			
Grapple FS2 グラップル FS2				●			
Grapple X グラップル X				●			
Grapple X2 グラップル X2				●			
Grapple M1 グラップル M1							●

ナムスカル・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Numsakar ナムスカル				●			
Enforcer エンフォーサー				●			
Mungoss ムンゴス				●			
Mungoss G ムンゴス G				●			

ヘイル・シリーズ

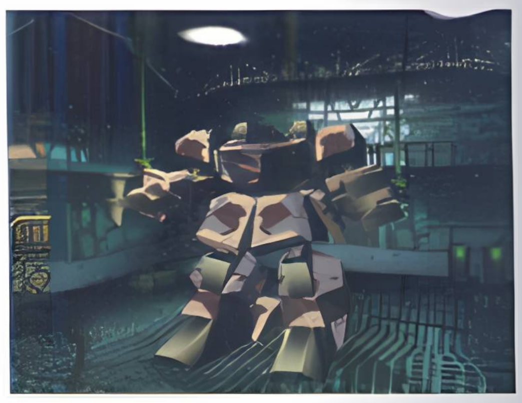
名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Hayle M14 ヘイル M14 [KN]						●	
Hayle M16 ヘイル M16 [KN]						●	
Hayle M19 ヘイル M19 [KN]						●	

デーゲン・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Degen T8 デーゲン T 8 [KN]						●	
Degen T10 デーゲン T 10 [KN]						●	



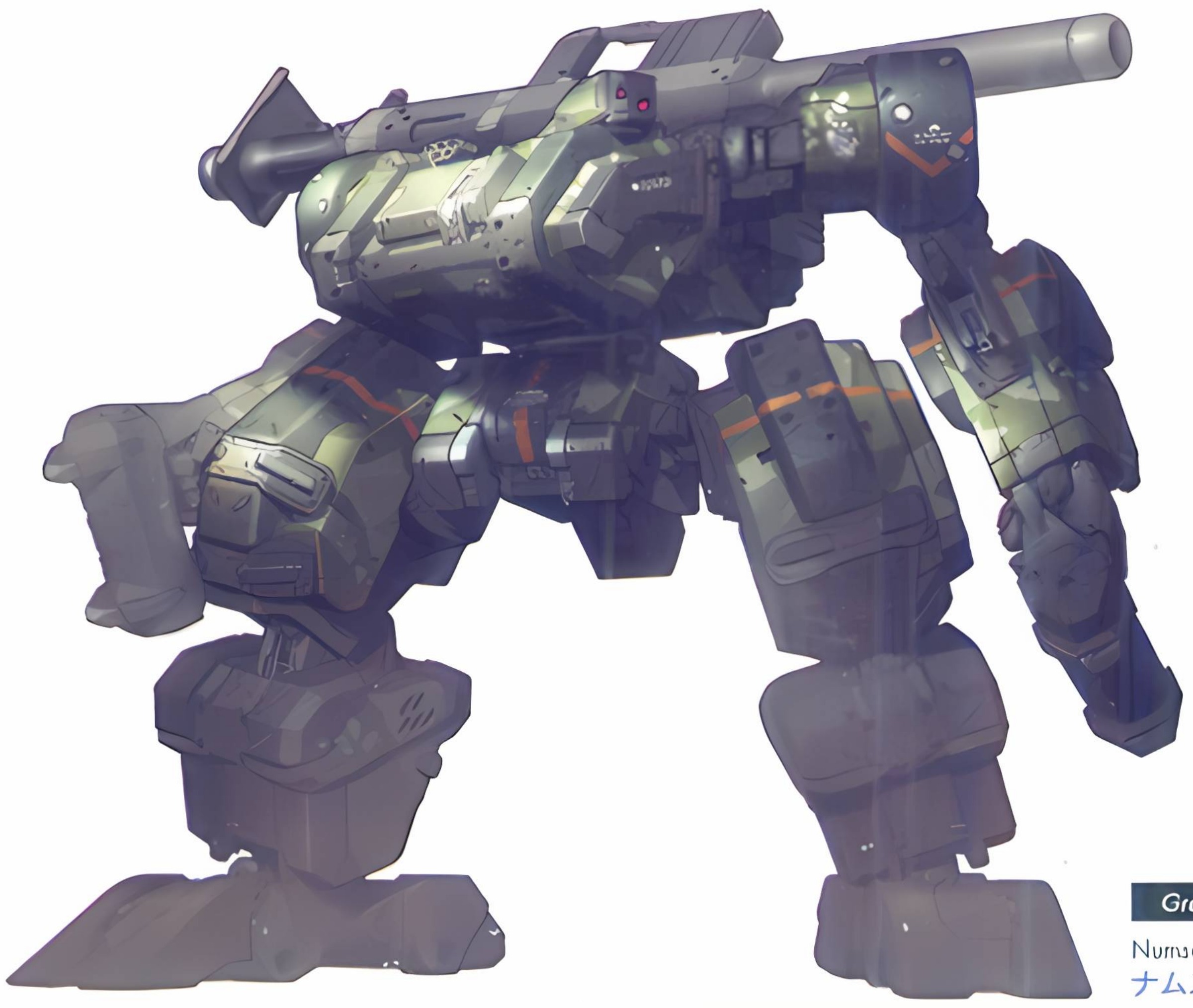
Graphic-2nd
Hayle M14
ヘイル M14



Graphic-2nd
Degen T8
デーゲン T 8



Graphic-5th
Grapple
グラップル



Graphic-5th
Numsakar
ナムスカル

○グラップル・シリーズ

主にWAP同士の格闘戦を想定して開発された機種。重装甲を施すために大出力エンジンを搭載し、ボディ前面に3重構造の装甲版を取り付けている。さらに脚部前面にもスネまで覆う巨大な装甲版を装備するなど、過剰ともいえるほど防御力を重視しているのが特徴。反面、その重装甲のために機動性が犠牲になっている。

●ナムスカル・シリーズ

第2次ハフマン紛争時、フロストと平行して開発が進められたWAPである。フロストと同じく前衛での運用を前提に開発されたが、より近接戦闘、中でも格闘戦に特化した機体に仕上がり、結果的に機動力と耐久力のバランスが良好な機種となった。そのバランスのよさが評価され、後に特殊部隊などを中心にU.S.N.各州で採用されていくことになる。

●ヘイル・シリーズ

マニピュレーターではなく、格闘用のナックルを標準装備するなど、近接戦闘を重視した機体。前衛機ながら耐久力は若干低め。しかし機動性とのバランスがよく、様々な部隊で運用された。U.S.N.軍向けの機種だったが、2099年にO.C.U.韓国が採用したのを皮切りに、O.C.U.アロルデシュでも採用されるなど、輸出も盛んに行われるようになった。また、ボールドチャレンジ社製のエンジンを搭載して出力を向上させるなど、バージョンアップも行われている。

●デーゲン・シリーズ

フロストの後継機として開発された重量級WAPで、シュネッケ社との技術提携によって得られた技術が投入されている。ヘイルと同様にナックル装備の腕部を装備し、格闘戦においてその真価を発揮する機体である。デーゲン T 10は電子装備の強化型で、エンジン出力は微増に留まったが、最新電子機器の搭載により戦闘能力を向上させている。

ディアブルアビオニクス

シリーズ不明機体

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Phantom ファントム	●	●					
Drake M2C ドレーグ M2C							●
Gracilis グラシリス				●			

WAP Legs-Parts

脚パーツ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Coga R2　コーガ R2				●			
Coga R2HS　コーガ R2HS				●			
Coga R2MkII　コーガ R2MkII				●			

Combat Vehicles

戦闘車両

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
OLV160M1　テイバー						●	
OLV160M3						●	
OLV160M5						●	
RSV300 A						●	
RSV300 B						●	
RSV300 DM						●	

OLV160M1～M5はオフロードバギー、RSV300A～DMは支援戦闘車両である。いずれも2090年代に開発、生産された機種で、基本性能が高く、かなりの台数が生産され、U.S.N.だけでなくO.C.U.諸国にも積極的に輸出されている。バージョンアップ機種は、単なる兵装の換装だけでなく、性能も上昇しており、ディアブルアビオニクス社の車両に関する開発力の高さを伺うことができる。

Military Aircrafts

航空機

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Arbitrator M4　アービトレーター M4				●			

巨大な長距離輸送機であり、現時点では世界最大級の軍用輸送機である。内部は一部分が2階建てとなっており、貨物だけでなく、多数の兵員の輸送にも利用可能。ペイロードはU.S.N.軍の輸送機の中で最も多く、360トン以上の貨物を搭載可能である。



Graphic-1ST
Phantom
ファントム



Graphic-3rd
Drake M2C
ドレーグ M2C



Graphic-5th
Gracilis
グラシリス

●ファントム

第2次ハフマン紛争時のWAPの中でも、飛び抜けて高い性能を誇る高級機。ディアブルアビオニクス社が最新技術を多数導入して開発したため、他のWAPと比べて性能面でも外観面でも突出したWAPになっている。耐久力、運動性、出力のいずれもが非常に高いレベルで均衡がとれており、ホバー装備型の脚部で軽快な動作が可能。肩が特殊な形状のためミサイル等の装備は不可能だが、それを補って余りある戦闘力を秘めている。開発コストが膨大になったため販売価格も高く、ごくわずかが流通するに留まる。

○ドレーグM2C

主に長距離射撃など、前衛の支援任務用に開発された機体。他の機動型WAPに比べると細身のシルエットながら、高出力エンジンを搭載しており、外見から受けるイメージ以上にその積載量は多い。重量のある強力な武器などを装備できることから、潜在的な性能は高いといえる。耐久力や機動性はあまり優れていないが、支援以外に偵察任務などに運用されるなど、汎用性が高い機体である。

○グラシリス

特殊作戦軍が主導し、ディアブルアビオニクス社が開発を担当したテスト機体で、次世代を担う、全く新しい主力兵器となるべく開発が開始されている。「より人間に近い動き」をコンセプトに、各関節の駆動域を限りなく人間に近づくよう調整。またパイロットの意志を忠実にトレースできるよう、機体コントロールシステムには医療テクノロジーがふんだんに盛り込まれており、WAPというより義体といっていいほど。従来のWAPとは比較にならない運動性を実現し、専用武器も試験的に開発されたが、あくまでテスト機体であるため、戦闘力は高くない。また、WAPには珍しい2人乗りであるが、1人でも操縦可能である。



Naval Ships

艦艇

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
U531CAC				●			

U.S.N.海軍が採用している揚陸艇。ホバークラフトにより水上のみならず陸上でもある程度の移動が可能である。これを活かして兵員や物資を内部部に運搬できる。搭載能力は約100トンで、WAPなら最大3機を搭載可能。また機銃などを装備したタイプも存在するが、これらはU.S.N.海軍が独自に改良したものである。

Weapons

MG

マシンガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Raptor	ラプター	●	●	●	●	●		
Raptor EX	ラプター EX			●	●			
Raptor FX	ラプター FX	●	●	●	●	●		
Raptor M	ラプター M			●				
Raptor V	ラプター V			●				
FV-22				●				
FV-22B				●				
FV-22C				●				
FV-24		●	●	●	●	●	●	
FV-24A					●			
FV-24B		●	●	●	●	●		
FV-24C					●			
FV-24D				●				
FV-24HG				●				
FV-M245 SAW				●				
FV-M245B SAW				●				
FV-M249 SAW				●				
FV-M249B SAW				●				
FV-M250 SAW				●				
FV-M250B SAW				●				
FV-M255 SAW				●				
Uhlan	ウーラン				●			
Uhlan20	ウーラン 20				●			
Uhlan80	ウーラン 80				●			
UhlanL	ウーラン L				●			
Burchell	バーチェル				●			
BurchellF	バーチェル F				●			
BurchellFX	バーチェル FX				●			
Kodo SN990	コッド SN990							●
Beckwood M9	ベックウッド M9							●

※ 5th に登場するウーラン、バーチェルはガトリングのカテゴリとなる

SG

ショットガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Girino	ジリーノ			●	●	●	●	
Girino 2	ジリーノ 2			●	●	●		
Girino HC	ジリーノ HC				●			
Girino 2A	ジリーノ 2A			●				
Girino 2B	ジリーノ 2B			●				
Stata	ステイト			●	●			
Stata 10	ステイト 10			●				
Stata 1B	ステイト 1B			●	—	●		
Stata 2	ステイト 2			●				
Stata 20	ステイト 20					●		
Stata 30	ステイト 30						●	
Stata EX	ステイト EX				●			
Stata EX-AC	ステイト EX-AC				●			
Means SG	ミーンズ SG						●	

RF

ライフル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Scarab F2	スキャラブ F2							●
Barcam RR	バーカム RR							●
Franbar FF	フランバル FF							●

BZ

バズーカ系

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
M201A			●				
M203A			●				
M203B			●				
M301A			●				
M303A			●				
M401A			●				
M403A			●				
M405A			●	—	●	●	
M405A9						●	
M926BZ						●	

FL

火炎放射器系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
HellPond	ヘルポンド						●	
HellPond	ヘルポンド 2						●	
HellPond-3	ヘルポンド 3						●	

MS

ミサイル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Plover M1	プラヴァー M1			●				
Plover M2	プラヴァー M2			●	—	●	●	
Plover M1B	プラヴァー M1B			●				
Plover M2B	プラヴァー M2B			●				
Plover M1C	プラヴァー M1C			●				
Plover M2C	プラヴァー M2C			●				
Plover M1D	プラヴァー M1D			●				
Plover M2D	プラヴァー M2D			●				
Plover M3	プラヴァー M3			●				
Plover M4	プラヴァー M4			●	—	—	●	
Plover M6	プラヴァー M6						●	
Blackpanther	ブラックパンサー					●		
Quill	クェイル(クウェイル)							●

AAM

対空ミサイル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Plover S	プラヴァー S						●	
Plover S2	プラヴァー S2						●	
Plover S4	プラヴァー S4						●	
Plover S6	プラヴァー S6						●	
Plover SS	プラヴァー SS						●	
Rapace M2	ラパース M2						●	
Rapace M3	ラパース M3						●	
Rapace M4	ラパース M4						●	
Rapace M5	ラパース M5						●	

RK

ロケット(ランチャー)系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Goshawk	ゴスホーク						●	
FireOwl	ファイアアウル						●	

AAR

対空ロケット(ランチャー)系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
SkyGos	スカイゴス						●	
SkyGos 2	スカイゴス 2						●	
SkyGos 3	スカイゴス 3						●	
HawkOwl	ホークアウル						●	
HawkOwl B	ホークアウル B						●	

KN

ナックル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Iron Lump	アイアンランプ			●	●	—	●	
Iron Lump A1	アイアンランプ A1			●				
Iron Lump B	アイアンランプ B				●			
Iron Lump B1	アイアンランプ B1			●				
Iron Lump B2	アイアンランプ B2			●				
Iron Lump DX	アイアンランプ DX				●			
Iron Lump E	アイアンランプ E			●				
Iron Lump E4	アイアンランプ E4			●				
Iron Lump F	アイアンランプ F				●			
Iron Lump G	アイアンランプ G			●				
Iron Lump GG	アイアンランプ GG			●				

ディアブルアビオニクス

RD
ロッド系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Venus	ビーナス			●			●	
Venus A	ビーナス A			●				
Venus B2	ビーナス B2			●				
Venus B4	ビーナス B4			●				
Venus C1	ビーナス C1			●				
Venus C3	ビーナス C3			●				
Venus E	ビーナス E			●				
Dawn Star	ドーンスター						●	

SH
シールド系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Sand Veil	サンドベイル			●				
Sand Veil B	サンドベイル B			●				
DS-28	デザートシールド		●					
Last Defense	ラストウォール							●

Back Pack

TURBO
出力増強型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
TB-90VS	ターボ90VS					●		
TB-144EX	ターボ144EX					●		

ITEM
アイテム搭載型

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
BP-S02					●		
BP-S08					●		

REPAIR
修復機能搭載型

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
RP2D-100			●				
RP2D-100B			●				
RP2D-100V			●				
RP2D-100VS			●				
RP2E-100V					●		
RP2G-200VS					●		
RP2H-400V					●		
RP2R-500VS					●		

RADIO
通信機能搭載型

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
RD220E-WSS					●		
RD520G-SSS					●		

RADIO A
通信機能搭載型

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
RD220A-WSS			●				
RD220B-WSS			●				
RD220C-WSS			●				

RADIO B
通信機能搭載型

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
DF120A-DSS			●				
DF120B-DSS			●				
DF120C-DSS			●				
DF120D-DSS			●				
DF122A-DSS			●				
DF122B-DSS			●				
DF122C-DSS			●				

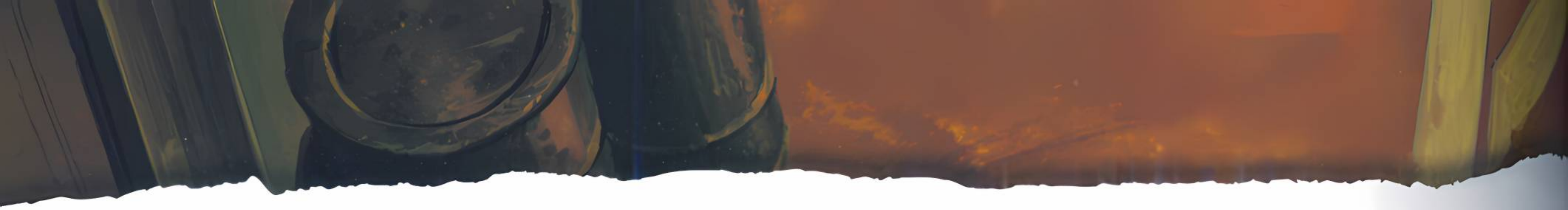
STEALTH
ステルス機能搭載型

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
STS-144			●				
STS-144HG			●				
STS-148B			●				
STS-149HG			●				

Computer

COM
コンピュータ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
RG-0404 /PHEHC	ロゴス RG-0404	●	●					
RG-0433 /Gigas	ギガス RG-0433	●	●					
RG-04zz /Verseau	ヴェルソー RG-04ZZ	●	●					
RG-0624z / EATA	ファータ RG-0624Z	●	●					
RG-0645 /Terna	ターナ RG-0645	●	●					
RG-067 /Shinx	スファンクス RG-067	●	●					
RG-0689 /Oyslo	オイスト RG-0689	●	●					
Dolikat-1	デリカート 1						●	
Dolikat-2	デリカート 2						●	
Dolikat-3	デリカート 3						●	
Dolikat-4	デリカート 4						●	
Dolikat-5	デリカート 5						●	



FREYMAN フレイマン

英字表記	FREYMAN
本拠地	U.S.N. カナダ州
創業	2065 年
主要人物	CEO：ナンシー・フォルク
主力事業	WAP 製造
その他の事業	—

U.S.N.カナダにあるWAPメーカーであり、ディアブルアビオニクスの子会社である。主にWAPのパーツを製造しているが、WAP本体の開発も行っており、第2次ハフマン紛争時には高出力、重装甲のWAP開発を得意とするメーカーとして知られていた。また、バックパックの開発、製造にも力を入れている。特にECMおよびEMPバックパックの開発力には定評があり、WAPの性能による役割分担の細分化が進んだ第2次ハフマン紛争時には、EMPやECMバックパックの装備を前提にした支援専用機体の開発も積極的に行って、各国に評価される傑作機を輩出していた。21世紀後半には軍の主力WAPへの採用を目指してアブニール、ストーク、オルクスと立て続けにWAP開発計画を進めたが、絶大な資本と開発力を持つディアブルアビオニクス社に敗れた。その結果、業績が悪化することになり、ディアブルアビオニクス社の資本を受け入れて子会社となる。子会社化以降は独自のWAPは開発せず、主に部品製造などにシフトし、本社を支える一企業になっていった。

ゲーム中における フレイマン社製品の登場有無

Arms
- WAW
- WAW Arm
- WAW Legs
- WAP (登場)
- WAP Arm
- WAP Legs
- Greater WAP
- Monster
- Repairman
- Nonstandard Weapons
- Combat Vehicles
- Military Aircrafts
- Naval Ships
- Fort Components

Weapon
- MG
- SG
- RF
- BZ
- FL
- CN
- GR
- MS
- AAM
- RK
- AAR
- KN
- PB
- RD
- SH
- BM
- Bolt-on

Back Pack
- TURBO (登場)
- ITEM (登場)
- REPAIR
- EMP (登場)
- ECM (登場)
- SENSOR
- SONAR
- JETPACK
- RADIO
- RADIO A
- RADIO B
- STEALTH

Computer
- COM (登場)

(オレンジ)＝登場　(白)＝未登場
※ Arm と Legs は特殊なパーツを示す

WAP

アブニール・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Avenir アブニール	●	●	●		●		
Avenir C アブニール C			●				
Avenir II アブニール II			●		●		
Avenir II C アブニール II C			●				
Vanart ボナート	●	●			●		
Vanart C ボナート C			●				
Vanart II ボナート II			●				
Vanart II C ボナート II C			●				

フレイマン 3 大プロジェクト



Graphic-1ST
Avenir
アブニール

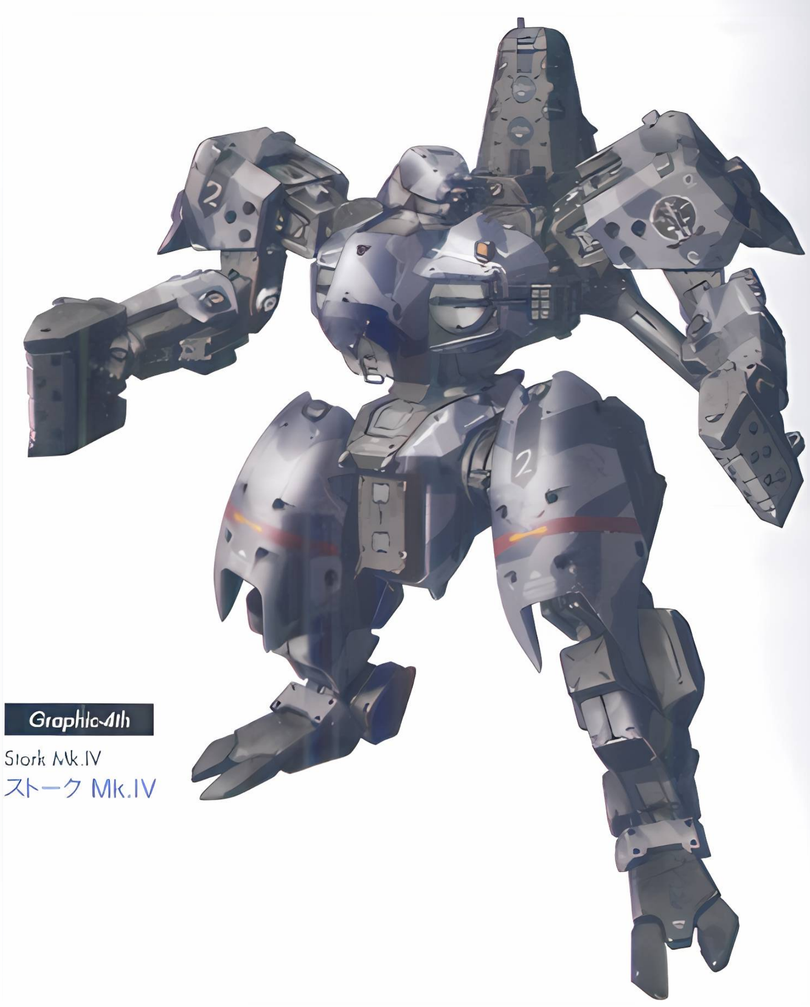


Graphic-1ST
Stork
ストーク



Graphic-1ST
Orcus
オルクス

U.S.N.軍の主力WAPになり得る機種の開発と生産を目標に、第2次ハフマン紛争以前に立ち上げられた、フレイマン社の一大プロジェクトである。耐久力重視のアヴェニール、機動性重視のオルクス、汎用性重視のストークと、コンセプトの異なる3機種を同時進行で開発したことから、「3大プロジェクト」と呼ばれている。



Graphic-4th
Stork Mk.IV
ストーク Mk.IV

ストーク・シリーズ

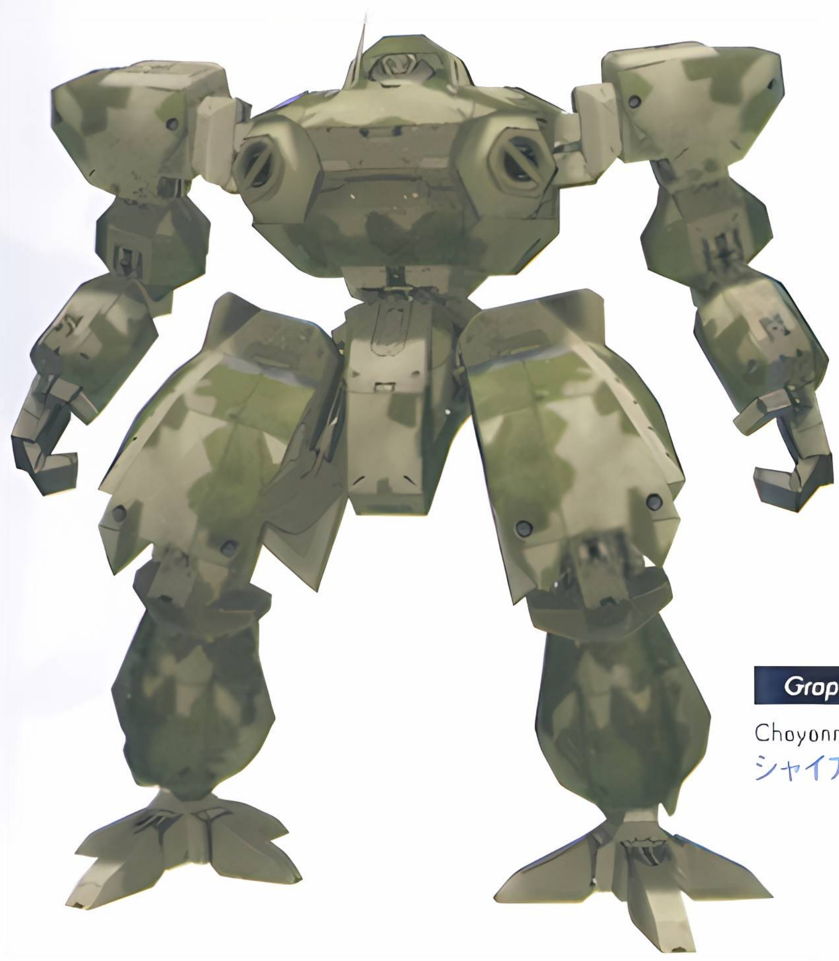
名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Stork ストーク	●	●	●				
Stork Mk.II ストーク Mk.II			●				
Stork Mk.IV ストーク Mk.IV	●	●	●		●		
Stork Mk.V ストーク Mk.V					●		
Varsa ヴァーサ	●	●	●		●		
Varsa X ヴァーサ X			●				
Vulture Mk.III ヴァルチャー　Mk.III			●				
Vulture Mk.IV ヴァルチャー　Mk.IV			●				
Vulture Mk.V ヴァルチャー　Mk.V			●				

オルクス・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Orcus オルクス	●	●					
Orcus II オルクス II	●	●					
S-Orcus S オルクス	●	●					

シャイアン・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Cheyenne シャイアン				●			
Cheyenne F シャイアン F				●			
Cheyenne TX シャイアン TX				●			



Graphic5th
Cheyenne TX
シャイアン TX

Back Pack

TURBO 出力増強型

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
TB-62W					●		
TB-80			●				
TB-88			●				
TB-91			●				
TB-91W					●		
TB-111W					●		
TB-DA10			●				
TB-DA20 DX			●				
TB-DA40			●				

ITEM アイテム搭載型

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
BP-C01			●				
BP-C02			●				
BP-C03			●				
BP-C04			●				
BP-L02			●				
BP-L04			●				
BP-L06			●				
BP-L08			●				
BP-D02			●				
BP-D04			●				
BP-D06			●				
BP-S05					●		
BP-S10					●		
BP-S10L					●		
BP-E02(※1)			●				
BP-E04(※1)			●				

（※1）…2006 年に行われたイベント限定アイテム

EMP 電磁パルス攻撃型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
EMP01-Firefly	EMP01 ファイヤーフライ					●		
EMP07-Mayfly	EMP07 メイフライ					●		

ECM 電磁パルス攻撃型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
ECM01-Hazel	ECM01 ヘーゼル			●				
ECM01A-Hazel	ECM01A ヘーゼル			●				
ECM02-Hemp	ECM02 ヘンプ			●				
ECM02A-Hemp	ECM02A ヘンプ			●				
ECM03-Wheat	ECM03 ホウィート			●				
ECM03A-Wheat	ECM03A ホウィート			●				
ECM04R-Holly	ECM04R ホリー			●				

Computer

COM コンピュータ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
EL-002 /Rayon	レヨン EL-002	●	●					
EL-007 /Ruido	ルイード EL-007	●	●					
EL-009 /Eclair	エクレール EL-009	●	●					

●アブニール・シリーズ

3大プロジェクトの1つで、耐久力を重視して開発された。全身に厚い装甲を施したため、重量がかさんで機動性には乏しいが、積載量に余裕があったため、主に後方支援専門機体として運用された。また耐久力を活かして前衛用としても運用されている。アブニールの耐久力を維持しつつ、機動性を強化した改良型がボナートである。機動性と耐久力を活かして偵察任務などに運用された。

●ストーク・シリーズ

汎用性を重視して開発された、3大プロジェクトのなかの1機種。脚部には稼動範囲の広い多重構造の膝関節を採用。最新技術を利用したバランサーなどの効果によって操縦性や機動性が向上した。耐久力に若干の問題が残ったため、主に前衛を支援する任務に使われた。後に、より機動性を重視した設計にシフト。工作、潜入作戦で高い能力を発揮するストークMk.IVを開発することになる。

●オルクス・シリーズ

軽量ながら高出力のエンジンを搭載し、独自に開発したサスペンションにより歩行時の揺れを最小限に抑えるなど、主に機動性を重視した機種で、3大プロジェクトの1つ。耐久力の低さがネックだったが、最上級モデルのSオルクスは全体的な欠点を補いヒット機種となる。しかし、後に続く後継機を開発できなかったため、運用された期間は非常に短い。

●シャイアン・シリーズ

フレイマン社が初めて自社で設計、開発したWAP。汎用性を重視して開発されたため突出した性能はないが、クセがなく扱いやすいため、第1次ハフマン紛争では大きな成果を上げた。シャイアンの設計思想は、後の3大プロジェクトの1つであるストーク・シリーズに継承され、シャイアン自体も2090年台前半まで一部で使用されることになる。

VYNCE ヴィンス

英字表記	Vynce
本拠地	U.S.N. アメリカ州
創業	1964 年
主要人物	CEO:コール・イグナティウス
主力事業	兵器製造、WAP 用 COM 製造、WAP 用兵器製造
その他の事業	宇宙開発、WAP 製造

ミサイルやグレネードのほか、WAPの携行武器などの開発、製造を主な業務とするU. S. N. アメリカ州の兵器開発メーカー。電力変換機器を製造する会社として設立されたが、レーダー開発のノウハウを構築したことで軍需産業に進出。ロケット技術とアビオニクス（航空機用電子機器）のノウハウを持ち、ミサイルと照準機の開発で有名になった。第1次ハフマン紛争以前から兵器開発を行っており、アフリカ紛争時にはWAW用携行武器の開発も手がけている。その後、WAPが主力兵器となり、軍需景気により多数の兵器メーカーがWAP開発に参入する中、同社も独自のWAP開発に乗り出すことになる。

当初は順調だった兵器開発も、ライバルメーカーの登場などにより次第に需要が減り、業績が悪化。そんな状況で、2102年に日本法人であるウィンスジャパンにWAP用コンピュータ開発部門を買収される。2112年頃には軍への採用率も低下して、さらに業績が低迷した。昨今、ディアブルアビオニクス社に買収されるのではないか、との話も出ている。

WAP

ヴァジェ・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Vaje ヴァジェ			●	●	●		
Vaje M1 ヴァジェ M1			●				
Vaje M10 ヴァジェ M10			●	―	●		
Vaje M23 ヴァジェ M23			●				
Vaje MX ヴァジェ MX			●				
Vaje AP ヴァジェ AP				●			
Vaje AS ヴァジェ AS				●			
Vaje AF ヴァジェ AF				●			
Gaja M10 ガジェ M10			●				
Gaja M13 ガジェ M13			●				
Gaja M25 ガジェ M25			●				

ゲーム中における ヴィンス社製品の登場有無

Arms

- WAW
- WAW Arm
- WAW Legs
- WAP（登場）
- WAP Arm
- WAP Legs
- Greater WAP
- Monster
- Repairman
- Nonstandard Weapons
- Combat Vehicles
- Military Aircrafts
- Naval Ships
- Fort Components

Weapon

- MG（登場）
- SG（登場）
- RF
- BZ（登場）
- FL
- CN
- GR（登場）
- MS（登場）
- AAM
- RK
- AAR
- KN
- PB
- RD
- SH
- BM
- Bolt-on（登場）

Back Pack

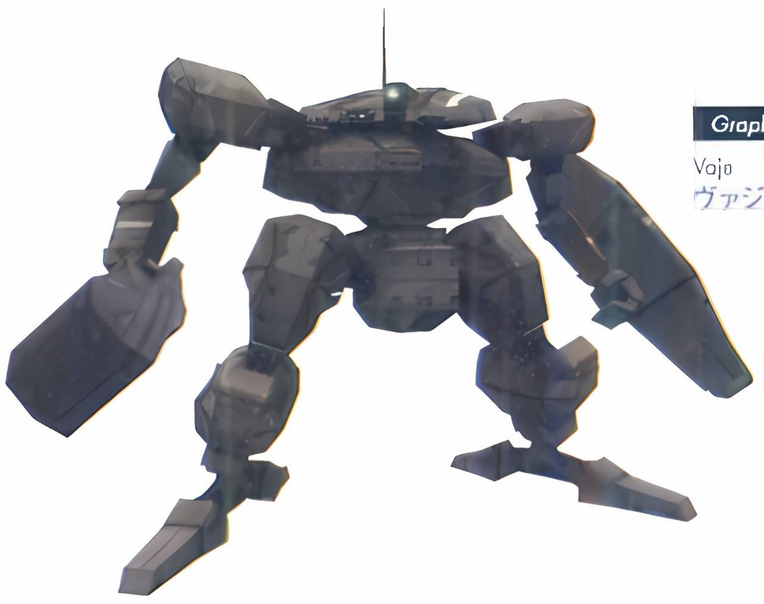
- TURBO
- ITEM
- REPAIR
- EMP
- ECM
- SENSOR
- SONAR
- JETPACK
- RADIO
- RADIO A
- RADIO B
- STEALTH

Computer

- COM（登場）

（橙）=登場　（白）=未登場

※ Arm と Legs は特殊なパーツを示す



Graphic-FMO
Vaje
ヴァジェ



Graphic-FMO
Glauer
ジャウァー

○ヴァジェ・シリーズ
第2次ハフマン紛争後期に登場した、円盤状の頭部が特徴的な機種。耐久力を犠牲にして機動性を向上させ、さらに高性能な電子機器と各種センサー類を搭載している。前衛で運用するには性能不足だったが、搭載された電子機器などの性能が非常に高かったため、主にセンサーバックパックなどを装備した支援専用機として運用された。U.S.N.国向けの製品だったが、改良型をヴィンスジャパンが開発し、それがO.C.U.諸国にも販売されている。

○ジャウァー・シリーズ
ヴァジェとは異なり、汎用性を重視した機種。第2次ハフマン紛争後期に登場した機種だが、耐久力も機動性も平凡な性能しか発揮できず、当初は活躍の場が少なかった。しかし、機動性や耐久力を強化した改良型であるF型やG1型は、22世紀直前まで生き残ることになる。ディヴァウトはジャウァーの改良型で、最新式の電子機器や照準システムを搭載。また腕部の安定性を高め、スナイパー仕様として特化させた機種であるが、汎用性は低下した。

ジャウァー・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Giaour ジャウァー			●		●		
Giaour A ジャウァー A			●				
Giaour A2 ジャウァー A2			●				
Giaour A4 ジャウァー A4			●				
Giaour F ジャウァー F					●		
Giaour G1 ジャウァー G1					●	●	
Devout ディヴァウト			●				
Devout A ディヴァウト A			●				
Devout A2 ディヴァウト A2			●				
Devout A4 ディヴァウト A4			●				

Weapons

Bolt-on
ボルトオン

BLT-AG1-01	AMIS	All
BLT-AG1-02	AMIS2	All
BLT-FC1-01	FCS11	All
BLT-FC1-02	FCS12	All
BLT-FC2-01	FCS21	All
BLT-FC2-02	FCS22	All
BLT-FC2-03	FCS23	All

MG
マシンガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Uranio	ウラニオ	●	●					
Siege	シージュ	●	●					

SG
ショットガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Circular	サーキュラー	●	●			●		

BZ
バズーカ系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Thunderbolt	サンダーボルト	●	●					
Smasher	スマッシャー	●	●					
Heavy Bone	ヘビーボーン			●				
Heavy Bone 101	ヘビーボーン 101			●				
Heavy Bone 103	ヘビーボーン 103			●				
Rock Jack	ロックジャック			●				
Rock Jack 127	ロックジャック 127			●				
Rock Jack 102	ロックジャック 102			●				
Rock Jack 106	ロックジャック 106			●				
Rock Jack 110	ロックジャック 110			●				
Rock Jack 114	ロックジャック 114			●				
Rock Jack 118	ロックジャック 118			●				
Rock Jack 122	ロックジャック 122			●				

GR
グレネード系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Thunderbolt	サンダーボルト			●	●	●		
Thunderbolt 2	サンダーボルト 2			●	●			
Thunderbolt 3	サンダーボルト 3			●	●			
Skua	スキュア			●				
Skua G	スキュア G			●				
Skua GF	スキュア GF			●				
Skua GF2	スキュア GF2			●				
Skua R	スキュア R			●				
Skua RO	スキュア RO			●				
Wildbeak	ワイルドビーク			●				
Wildbeak B	ワイルドビーク B			●				
Wildbeak C	ワイルドビーク C			●				
Wildbeak G2	ワイルドビーク G2			●				
Wildbeak G4	ワイルドビーク G4			●				
Wildbeak R	ワイルドビーク R			●				
Wildbeak R4	ワイルドビーク R4			●				
Wildbeak VX	ワイルドビーク VX			●				
Fire Arrow	ファイアアロー			●				

MS
ミサイル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Donkey	ドンキー	●	●	●	●	●		
Donkey DX	ドンキー DX	●	●	●	●	●		
Donkey DXII	ドンキー DXII	●	●	●	●			
Donkey EX	ドンキー EX			●				
Donkey L	ドンキー L			●	●	●		
Donkey RX	ドンキー RX			●				
Magpie	マグピー			●				
Magpie LIM	マグピー LIM			●				
Magpie W1	マグピー W1			●				
Magpie W2	マグピー W2			●				
Magpie WPS	マグピー WPS			●				
Murrelet	ミュルレット			●				
Murrelet W1	ミュルレット W1			●				
Murrelet WPS	ミュルレット WPS			●				
Parrot	ピグレット			●				
Parrot DX	ピグレット DX			●				
Parrot DXII	ピグレット DXII			●				
Parrot EX	ピグレット EX			●				
Parrot L	ピグレット L			●				
Parrot RX	ピグレット RX			●				
Piz	ピズ			●				
Piz 2	ピズ 2			●				
Piz 3	ピズ 3	●	●	●	●	●		
Piz 3E	ピズ 3E				●			
Piz 3S	ピズ 3S			●				
Piz 4	ピズ 4			●	●			
Piz 4R	ピズ 4R				●			
Piz 4S	ピズ 4S			●				
Piz 8	ピズ 8	●	●			●		
Thrush	スラッシュ			●		●		
Thrush LIM	スラッシュ LIM			●				

Computer

COM
コンピュータ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Ethel-1	エセル 1						●	
Ethel-2	エセル 2						●	
Ethel-3	エセル 3						●	
Ethel-4	エセル 4						●	
Ethel-5	エセル 5						●	

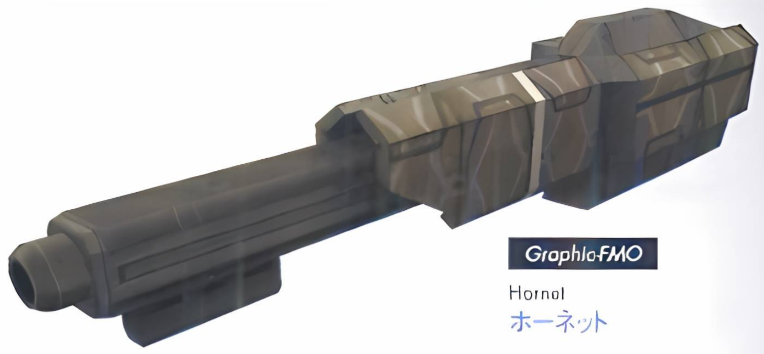


HOPERISE ホープライズ

英字表記	HOPERISE
本拠地	U.S.N. メキシコ州
創業	2011 年
主要人物	CEO：エラーノ・エトジェス
主力事業	WAP 用兵器製造
その他の事業	WAP 用 COM 製造

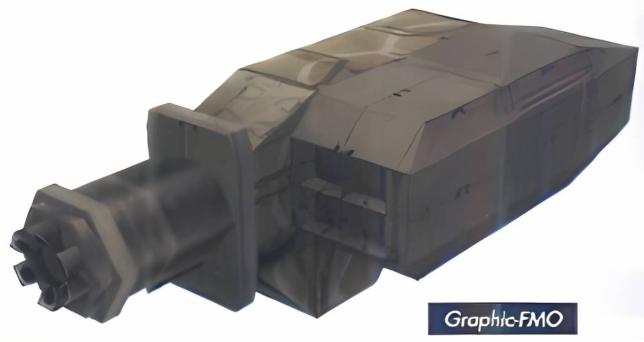
U.S.N. メキシコ州に本社がある兵器メーカー。ディアブルアビオニクス社の子会社であり、WAP用コンピュータの開発からその歴史が始まった企業である。ディアブルアビオニクス社系列の会社の中で、主に武器内蔵型腕部の開発、製造を得意としており、その技術と開発力はWAPメーカーの中でも有数といえる。また、第2次ハフマン紛争時に多く運用されたクリントン・シリーズやグラスター・シリーズなどに代表される大型機動兵器やその専用パーツなど、特殊な機体の開発も担当している。

第2次ハフマン紛争時にホープライズ社は数々の武器内臓型腕部を開発しており、また性能も高レベルかったため、市場にはかなりの数と種類のホープライズ製品が流通していた。しかし、武器内蔵型腕部は複数種類の武器をコンパクトに装備できるという利点があるものの、通常の武器に比べて携行できる弾薬が少なく、通常の腕部より重いという欠点があった。また通常の携行武器の性能も上がったため、次第に使われる機会が少なくなり、現在では生産数も減っている。



Graphic-FMO

Hornet
ホーネット



Graphic-FMO

Vampire
ヴァンパイア

ゲーム中における ホープライズ社製品の登場有無

Arms

WAW	WAW Arm	WAW Legs
WAP	**WAP Arm** (登場)	**WAP Legs** (登場)
Greater WAP	**Monster** (登場)	
Repairman	Nonstandard Weapons	
Combat Vehicles	Military Aircrafts	
Naval Ships	Fort Components	

Weapon

MG	**SG** (登場)	RF
BZ	FL	CN
GR	MS	AAM
RK	AAR	KN
PB	RD	SH
	BM	Bolt-on

Back Pack

TURBO	ITEM	REPAIR
EMP	ECM	SENSOR
SONAR	JETPACK	RADIO
RADIO A	RADIO B	STEALTH

Computer

COM (登場)

（オレンジ）＝登場　（白）＝未登場
※ Arm と Legs は特殊なパーツを示す

WAP Arm-Parts

腕パーツ

名称			2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Hornet	ホーネット	[BZ]			●	—	●		
Hornet S	ホーネット S	[BZ]			●				
Hornet II	ホーネット II	[BZ]			●	—	●		
Hornet II DX	ホーネット II DX	[BZ]			●				
Hornet II S	ホーネット IIS	[BZ]			●				
Hornet III	ホーネット III	[BZ]			●				
Hornet III DX	ホーネット IIIDX	[BZ]			●				
Hornet III S	ホーネット IIIS	[BZ]			●				
Vampire	ヴァンパイア	[MG/MS]			●	—	●		
Vampire S	ヴァンパイア S	[MG/MS]			●				
Vampire II	ヴァンパイア II	[MG/MS]			●				
Vampire II DX	ヴァンパイア II DX	[MG/MS]			●				
Vampire III	ヴァンパイア III	[MG/MS]			●				
Minotaur	ミノタウルス	[BZ/RK]					●		

WAP Legs-Parts

脚パーツ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Bauers	バウワース				●			
Bauers HS	バウワース HS				●			
Bauers F	バウワースF				●			

Monster

クリントン・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Clinton Type /SEC TR-5502 クリントン型		●					
OSV-05b Clinton Type クリントン型 B装備			●				
OSV-05c Clinton Type クリントン型 C装備			●				
INNOVA /SEC TR-5523A イノーヴァ		●					
BANYAN /SEC TR-5509 バンヤン		●					

グラスター・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Glastor グラスター型		●					
ALGEM アルゲム型		●	●				

●クリントン・シリーズ
4脚タイプの大型機動兵器。強力な重火器を装備するが、機動性は極めて低い。武装の違いにより数タイプ存在するが、基本性能はほぼ同じである。なお、プロトタイプの開発はセンダー社が行い、以降はホープライズ社が開発、製造しているが、その理由や経緯については不明とされている。

○グラスター・シリーズ
2脚タイプの大型機動兵器で、胸部に大型マシンガン2門を装備している。クリントン・シリーズと同程度の重量と耐久力を持つが、機動性は上である。第2次ハフマン紛争以前に設計された旧型だが、その耐久力と火力は絶大で、紛争時には主に拠点防御用として少数が運用された。

Weapons

SG

ショットガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Black Stone	ブラックストーン			●		●		
Black Stone 2	ブラックストーン 2			●				
Black Stone 2X	ブラックストーン 2X			●				
Black Stone SGR	ブラックストーン SGR			●				
Blood Stone	ブラッドストーン			●				
Blood Stone 2	ブラッドストーン 2			●				
Blood Stone 2X	ブラッドストーン 2X			●				
Blood Stone 3	ブラッドストーン 3			●				
Blood Stone 3X	ブラッドストーン 3X			●				
Blood Stone 4	ブラッドストーン 4			●				
Blood Stone 4X	ブラッドストーン 4X			●				

Computer

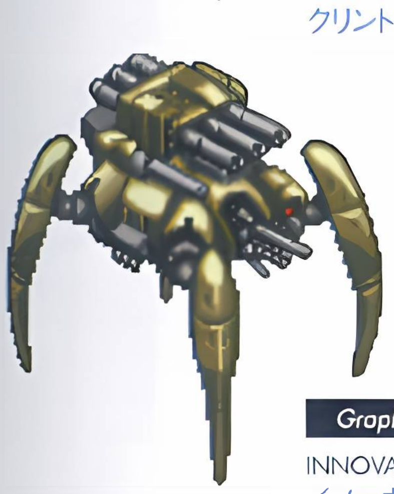
COM

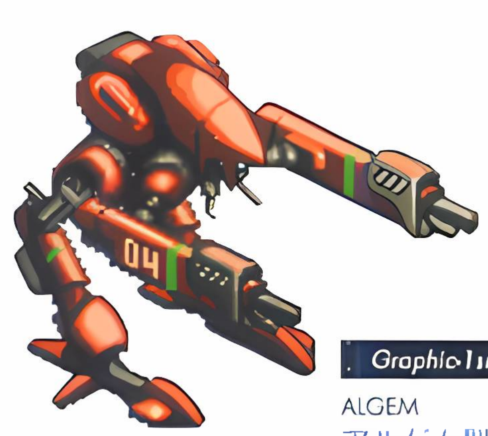
コンピュータ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
HR-BL / 04PA	ビューラ HR-BL	●	●					
HR-BR / BHCTA	コスタ HR-BR	●	●					
HR-RD / COA3PA	スパイラ HR-RD	●	●					
HR-YL /Potencia	ポテンシア HR-YL	●	●					


Graphic-1st
Clinton Type /SEC TR-5502
クリントン型


Graphic FMO
OSV-05b Clinton Type
クリントン型 B装備

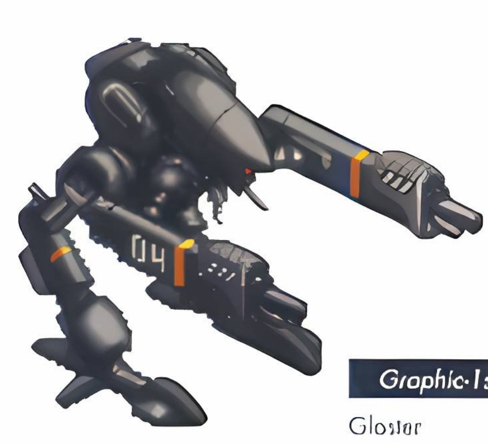

Graphic-1st
INNOVA /SEC TR-5523A
イノーヴァ



Graphic-1st
ALGEM
アルゲム型


Graphic FMO
Glastor
アルゲム型


Graphic-1st
BANYAN /SEC TR-5509
バンヤン



Graphic-1st
Glastor
グラスター型



FIREVALLEY ファイアバレー

英字表記	FIREVALLEY
本拠地	U.S.N. アメリカ州
創業	2020 年
主要人物	CEO:ウディ・シャッツバーグ
主力事業	WAP 用兵器製造
その他の事業	WAP 製造、軍用車両製造

ディアブルアビオニクス社の子会社で、WAP用兵器の開発力で高い評価を得ているメーカー。第2次ハフマン紛争以前からマシンガンやバズーカなど、WAP用の携行武器を市場に送り出している。特にWAP用ライフルの製造に関しては質、量ともに業界ナンバーワンの実績を誇り、同製品を利用しているU. S. N. 諸州からの評判もいい。他にも火炎放射器からショットガンに至るまで、WAPが携行する武器のほとんどを手がける一方で、装甲車や対空車両、自走砲など、戦闘車両の開発も行っている。第2次ハフマン紛争終結後には、WAPの機体開発にも着手するなど、着実に実績を伸ばしている新進気鋭のメーカーである。

WAP

ギャフ・シリーズ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Gaff A ギャフ A	【SG】【4脚】						●	
Gaff B ギャフ B	【SG】【4脚】						●	

シリーズ不明機体

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Vigor M1 ビガー M1	【CN】						●	



Graphic-2nd

Gaff A
ギャフ A



Graphic-2nd

Vigor M1
ビガー M1

○ギャフ・シリーズ
センダー社のギャランフ1を参考に、独自技術を投入して再設計した機種。4脚型だが高い機動性を有し、また耐久力も高いなど、性能のバランスがいい。A、B両タイプともボディにマシンガン、腕部にショットガンを内蔵している。

●ビガーM1
ファイアバレー社が初めて発表した機種。対空防御任務にも対応可能という珍しいコンセプトで開発されている。また予備コクピットを装備しており、操縦と火器管制を別々の人間が操作できるという特徴を持っている。

Weapons

MG

マシンガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Glaux	グラウクス				●			
Glaux2	グラウクス 2				●			
GlauxB	グラウクス B				●			
Congruss	コングレス						●	

※ 5th に登場するグラウクスはガトリングのカテゴリとなる

SG

ショットガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Catsray	キャッツレイ	●	●	●	●	●		
Catsray L	キャッツレイ L				●			
Catsray V	キャッツレイ V			●				
Catsray X	キャッツレイ X			●		●		
Catsray XR	キャッツレイ XR			●				
Catsray X2	キャッツレイ X2			●		●		
Catsray XO	キャッツレイ XO			●				
Catsray XX	キャッツレイ XX	●	●		●			

RF

ライフル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Hexa G3	ヘキサ G3	●	●					
Hexafire	ヘキサファイア	●	●	●		●	●	
Hexafire G3	ヘキサファイア G3			●				
Hexafire S	ヘキサファイア S			●				
Hexafire RG	ヘキサファイア RG			●				
Hexafire SE	ヘキサファイア SE			●				
Hexafire Mk.2 (Hexafire MkII)	ヘキサファイア MK.2 (ヘキサファイア MK-II)	●	●	●				
Hexafire LH	ヘキサファイア LH			●				
Hexafire Mk.3	ヘキサファイア MK.3			●				
Wander20	ヴンダー 20						●	
Wander60	ヴンダー 60						●	
Alchemy	アルケミー						●	
LastWord	ラストワード						●	

RK

ロケット(ランチャー)系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Galbados	ガルヴァドス	●	●	●	●	●		
Galbados III	ガルヴァドス III			●				
Galbados IV	ガルヴァドス IV			●				
Galbados 2	ガルヴァドス 2				●			
Galbados 3	ガルヴァドス 3				●			
Probaton	プロバトン	●	●					
Probaton I	プロバトン I			●				
Probaton II	プロバトン II			●				
Probaton III	プロバトン III			●				
Probaton IV	プロバトン IV			●				
Probaton V	プロバトン V			●				
Probaton VI	プロバトン VI			●				
Probaton VII	プロバトン VII			●				
Probaton VIII	プロバトン VIII			●				
Quail I	クェイル I			●				
Quail II	クェイル II			●				
Quail III	クェイル III			●				
Quail IV	クェイル IV			●				
Quail V	クェイル V			●				
Quail VI	クェイル VI			●				
Quail VII	クェイル VII			●				
Quail VIII	クェイル VIII			●				
Ragous	ラゴース		●					

BZ

バズーカ系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Boa	ボア				●			
Boa 30	ボア 30			●				
Boa 36	ボア 36	●	●	●	●	●		
Boa 38	ボア 38			●				
Boa 39	ボア 39			●				
Boa 40	ボア 40	●	●	●				
Boa 42	ボア 42			●				
Boa 44	ボア 44				●			
Boa MI	ボア MI				●			
Grad	グラード					●		
Leven	リヴィニ					●		
LaterBoa	レイターボア						●	

BC BOLD CHALLENGE ボールドチャレンジ

英字表記	BOLD CHALLENGE
本拠地	U.S.N. カナダ州
創業	2068 年
主要人物	CEO:ベニート・ケサーダ
主力事業	WAP 用 COM 製造、WAP 用兵器製造
その他の事業	WAP 用パーツ製造

ボールドチャレンジ社はU. S. N. カナダ州に本社を置くコンピュータメーカーであったが、アメリカ州から資本が入ったことにより事業を拡大、WAP用の武器製造メーカーとして再スタートを切ることになる。第2次ハフマン紛争以前にはWAP用コンピュータを中心に、携行武器の開発と製造を行っていたが、紛争後期にはWAP用部品の製造も手がけるようになる。また、ディアブルアビオニクス社の技術協力により、WAP本体の開発にも成功している。22世紀直前から軍需産業の表舞台に出ることは少なくなったが、WAP用部品や携行武器の製造は続けられている。

WAP

シリーズ不明機体

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Vals	バルス	●	●					



Graphic 1ST
Vals
バルス

○バルス
ディアブルアビオニクスの技術協力により完成した、同社初のWAPである。外観はディアブルアビオニクス社のヴァリアントとほぼ同じであるが、腕部や脚部に独自開発した機構を採用するなど、中身はオリジナルに近い。特に腕部の耐久力が高いため、主に格闘戦で真価を発揮する機体である。

Weapons

FL

火炎放射器系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
HeatRat	ヒートラット				●		●	
HeatRat EX	ヒートラット EX				●		●	
HeatRat S	ヒートラット S				●		●	
FireAnt	ファイアアント				●		●	
FireAnt 2	ファイアアント 2						●	
FireAnt F	ファイアアント F				●			
FireAnt S	ファイアアント S				●		●	

CN

キャノン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Delta 60	デルタ 60			●				
Delta 74	デルタ 74			●				
Delta 80	デルタ 80			●				
Delta 92	デルタ 92			●				
Delta 99	デルタ 99			●				
Delta 100	デルタ 100			●				
Delta 110	デルタ 110			●				
Delta 120	デルタ 120			●			●	
H.C. 100							●	
H.C. 110							●	
DummPierce	ダムピアス						●	
TomTit	トムティット						●	
HillFierce	ヒルピアス						●	

GR

グレネード系

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
GL-200M1			●				
GL-200M2			●				
GL-200M2A1			●				
GL-200M2A2			●				
GL200M3						●	
GL200M4						●	
GL200M6						●	
GL200M7						●	
GL210M1						●	

Computer

COM

コンピュータ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
AX-0 /Alga	アルガ AX-0	●	●					
AX-1 /Glans	グランス AX-1	●	●					
AX-3 /Virgo	ヴァーゴ AX-3	●	●					
AX-5 /АЛТЙПНА	アクシオーマ AX-5	●	●					
AX-7 /Ucorno	リコルヌ AX-7	●	●					
Forman-1	ホーマン 1						●	
Forman-2	ホーマン 2						●	
Forman-3	ホーマン 3						●	
Forman-4	ホーマン 4						●	
Forman-5	ホーマン 5						●	
Holism-1	ホリズム 1						●	
Holism-2	ホリズム 2						●	
Holism-3	ホリズム 3						●	
Holism-4	ホリズム 4						●	
Holism-5	ホリズム 5						●	

Weapons

MG

マシンガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Cemetery	セメテリー	●	●	●	●	●		
Cemetery 2	セメテリー 2			●				
Cemetery 2B	セメテリー 2B			●				
Cemetery 3	セメテリー 3			●				
Cemetery 3B	セメテリー 3B			●				
Cemetery 10	セメテリー 10	●	●	●	●	●		
Cemetery LW	セメテリー LW				●			

MS

ミサイル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Magicbox	マジックボックス	●	●		●	●		
Magic Box-1	マジックボックス-1			●				
Magic Box-2	マジックボックス-2			●				
Magic Box-3	マジックボックス-3			●				
Magic Box-3B	マジックボックス-3B			●				
Magicbox 2A	マジックボックス 2A				●			
Magicbox 3A	マジックボックス 2B				●			
MGR					●			
MGR-IB		●	●		●	●		
MGR-1				●				
MGR-1B				●				
MGR-2				●	●			
MGR-2B				●				
MGR-2C				●				
MGR-3				●	●			
MGR-M					●			

RD

ロッド系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
F-1 Hand Rod	F-1 ハンドロッド		●	●	●			
F-1 Hand Rod F	F-1 ハンドロッド F		●		●			
F-1 Tonfa	F-1 ロングトンファ	●	●					
F-2 Hand Rod	F-2 ハンドロッド			●				
F-2 Tonfa	F-2 ロングトンファ	●	●					
F-3 Hand Rod	F-3 ハンドロッド	●	●					
F-4 Hand Rod	F-4 ハンドロッド	●	●	●	●			
F-5 Hand Rod	F-5 ハンドロッド			●	●	●		
F-6 Hand Rod	F-6 ハンドロッド			●		●		
F-7 Hand Rod	F-7 ハンドロッド			●				

Computer

COM

コンピュータ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
VG-15CH / ВЕГА	ヴィーガ VG-15CH	●	●					
VG-15KY /Proximo	プロキシモ VG-15KY	●	●					
VG-15LL /Mezzo	メッゾ VG-15LL	●	●					
VG-15PR /Meteor	ミーティア VG-15PR	●	●					
VG-15TO/АМЗЧАЙО	アルテア VG-15TO	●	●					

LIMMARS リムアーズ

英字表記　LIMMARS
本拠地　U.S.N. アルゼンチン州
創業　2014 年
主要人物　創業者：グレゴリー・カニーヒア
CEO：ガストン・カニーヒア
主力事業　WAP 用兵器開発
その他の事業　兵器製造

アメリカで成功を収めた海運業者がアルゼンチンで創業した武器メーカー。当初は歩兵用の武装等を製造していたが、本格的に軍事産業に参入してからはWAP専用武器の開発に着手。グレネードのRIMシリーズや、バズーカのバニッシュシリーズが有名である。また、火器管制コンピュータの開発も手がけている。

Weapons

BZ

バズーカ系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Banish	バニッシュ	●	●	●	●	●		
Banish 1B	バニッシュ 1B			●				
Banish 2	バニッシュ 2			●				
Banish 2B	バニッシュ 2B			●				
Banish 2C	バニッシュ 2C			●				
Banish II	バニッシュ II	●	●					
Banish 3	バニッシュ 3				●			
Banish CH	バニッシュ CH				●			

GR

グレネード系

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
RIM-2			●				
RIM-3	●	●	●				
RIM-4	●	●	●				
RIM-4R			●				
INT-1200			●				

Walter Vonnegut ウォルター＝ヴォネガット

英字表記　Walter Vonnegut
本拠地　U.S.N. アメリカ州
創業　2032 年
主要人物　CEO：ピーター・バンディ
主力事業　航空機製造
その他の事業　—

航空機メーカーであるウォルター社とヴォネガット社が合併して発足した、主に大型航空機の開発と製造を手がける航空機メーカー。世界初の垂直離着水を可能とする大型輸送機を開発するなど、その開発力は高く評価されており、民間輸送機はもちろん軍用輸送機の開発も手がけている。なお、この企業もディアブルアビオニクスの子会社である。

Military Aircrafts

航空機

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
C2 Skypark	C2 スカイパーク				●			
Daedalus	ディーダラス				●			
PCV-02FBa	ストームマスター						●	

大型輸送機が主力製品であるが、ディーダラスなど高性能なヘリコプターの開発も手がけるなど、同社のラインナップは幅広い。また、同社を一躍有名にした、世界初の垂直離着水可能な大型輸送機がストームマスターである。その性能の高さから、U.S.N.軍で採用されたのはもちろん、O.C.U.海防軍への輸出も行われている。

Дмитрий ドミトーリ公社

英字表記	DEMITRI
本拠地	ザーフトラ共和国
創業	2015 年
主要人物	初代総裁：アレクセイ・ウィッテ 現総裁：マリア・ステッセル
主力事業	WAP 製造
その他の事業	軍用車両製造

ザーフトラ共和国に存在する国有兵器製造企業として、唯一その存在が知られているのがドミトーリ公社である。CIS（独立国家共同体）時代、陸軍兵器の開発を担当したドミトーリ設計局という軍の一部署が前身で、第1次ハフマン紛争後にWAP統一規格であるMULS−Pに参入。本格的にWAP製造を開始することになる。

ドミトーリ公社は、WAP本体はもちろん各種パーツやWAP用コンピュータ、携行武器など、WAPに関する全ての製品に加え、大型機動兵器や戦車、特殊車両に至るまで、1社で開発、製造することができる巨大な国有兵器製造企業として知られているが、その全貌は明らかにされていない。それは、ザーフトラ共和国の製品が国外への輸出が認められていないため、その製品を見る機会が極めて少ないためである。それでも第2次ハフマン紛争時には一部のWAPや兵器が市場流通しており、それらの兵器からドミトーリ公社の技術力の高さを知ることができる。

ゲーム中における ドミトーリ公社製品の登場有無

Arms

WAW / WAW Arm / WAW Legs
WAP / WAP Arm / WAP Legs
Greater WAP / **Monster**
Repairman / Nonstandard Weapons
Combat Vehicles / Military Aircrafts
Naval Ships / Fort Components

Weapon

MG / **SG** / **RF**
BZ / FL / CN
GR / MS / AAM
RK / AAR / **KN**
PB / **RD** / SH
BM / Bolt-on

Back Pack

TURBO / **ITEM** / REPAIR
EMP / **ECM** / **SENSOR**
SONAR / JETPACK / RADIO
RADIO A / RADIO B / STEALTH

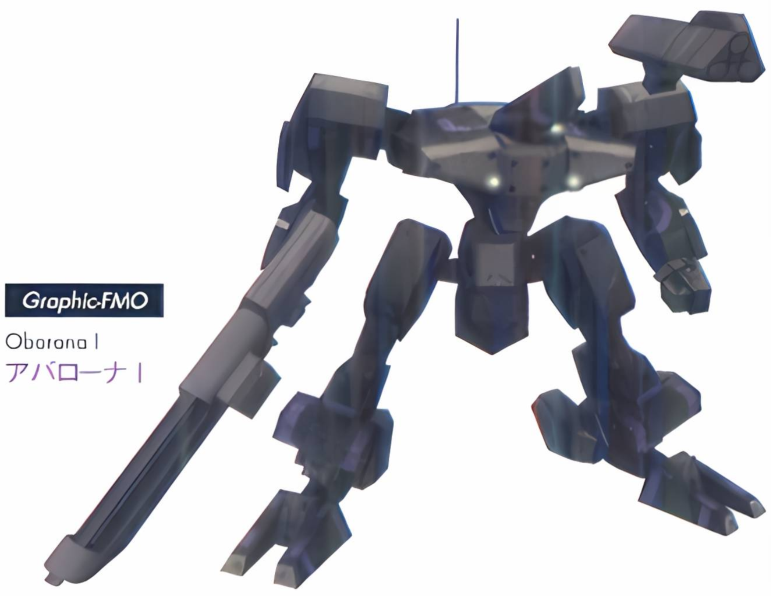
Computer

COM

＝登場　＝未登場
※ Arm と Legs は特殊なパーツを示す



GraphicFMO
Tiran
テラーン



GraphicFMO
Oborona I
アバローナ I

WAP

テラーン・シリーズ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Tiran テラーン	[MG]	●	●	●				
Tiran II テラーン II	[MG]	●	●	●				
Tiran III テラーン III	[MG]			●				
Tiran IV テラーン IV	[MG]			●				
Korl I カローク	[MG]	●	●					
Korl II カローク II	[MG]	●	●	●				
Korl III カローク III	[MG]			●				

アバローナ・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Oborona I アバローナ I			●		●		
Oborona II アバローナ II			●		●		
Oborona III アバローナ III			●				
Oborona IV アバローナ IV			●				
Oborona V アバローナ V			●				

○テラーン・シリーズ
ボディ前部に2台のモニターアイを内蔵するなど、独特のフォルムを持つWAP。愛嬌のある外見に似合わず耐久力が高く、PMO（国際平和維持軍）で使用された機体である。通常のマニピュレータ型と、威力の高い速射砲内蔵型の2種類の腕部が開発され、用途に応じて選択可能となっている。

○アバローナ・シリーズ
前衛用の一般的な機体より高い耐久性を誇る汎用機で、主に突撃機として運用されている。機体重量は重いが大出力エンジンを搭載し、脚部には独自に開発したアクチュエーターを装備している。そのため機動性を損なわずに高い耐久力を実現した、バランスのよい機種になった。



ヴィーザフ・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Vyzov ヴィーザフ				●			
Vyzov I ヴィーザフ I			●	―	●		
Vyzov I Rog ヴィーザフ I ローク					●		
Vyzov II ヴィーザフ II			●	―	●		
Vyzov II Rog ヴィーザフ II ローク					●		
Vyzov III ヴィーザフ III			●	―	●		
Vyzov III Rog ヴィーザフ III ローク					●		
Vyzov IV ヴィーザフ IV			●	―	●		
Vyzov IV Rog ヴィーザフ IV ローク					●		
Vyzov V ヴィーザフ V			●				

ジラーニ・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Zhelania I ジラーニ I					●		
Zhelania II ジラーニ II					●		
Zhelania III ジラーニ III					●		

Monster

ジウーク・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Zhuk I ジウーク I					●		
Zhuk I-B ジウーク I—B					●		
Zhuk II ジウーク II					●		

シリーズ不明機体

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Svinets スヴィーニッツ					●		
Bogomol I バガモール I					●		

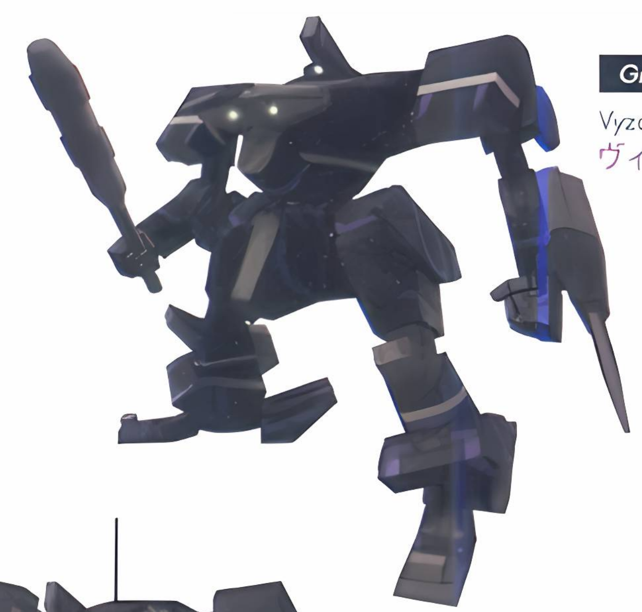
○ヴィーザフ・シリーズ
アバローナ・シリーズの基本設計を継承し、全体的な性能アップに成功した前衛用の機種。基本性能をそのままに各部を軽量化した機体には名称に「ローク」が付く。

○ジラーニ・シリーズ
ヴィーザフ・シリーズと同等の出力と耐久力を維持しつつ、各パーツを徹底的に軽量化した遊撃戦に特化した機種。脚部は逆関節の鳥脚型を採用している。

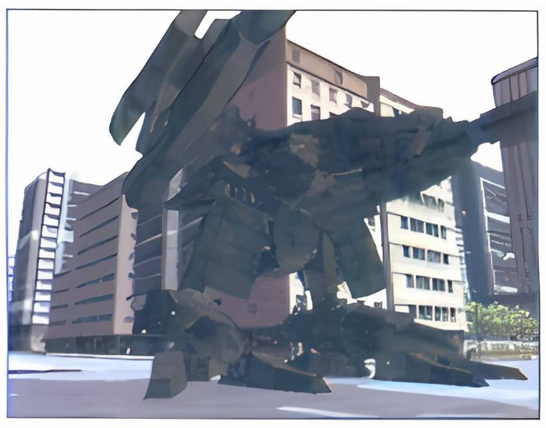
○ジウーク・シリーズ
4脚型を採用した多脚戦車。その重量から機動性は低いものの、圧倒的な火力と耐久力を誇る。

○スヴィーニッツ
2脚型の大型機動兵器で、左右の腕部には大火力の巨大な2連装キャノンを装備している。

○バガモールI
6脚型の多脚戦車で、ジウークの後継機ともいえる機体。機動性アップにも成功し、完成度を高めた。



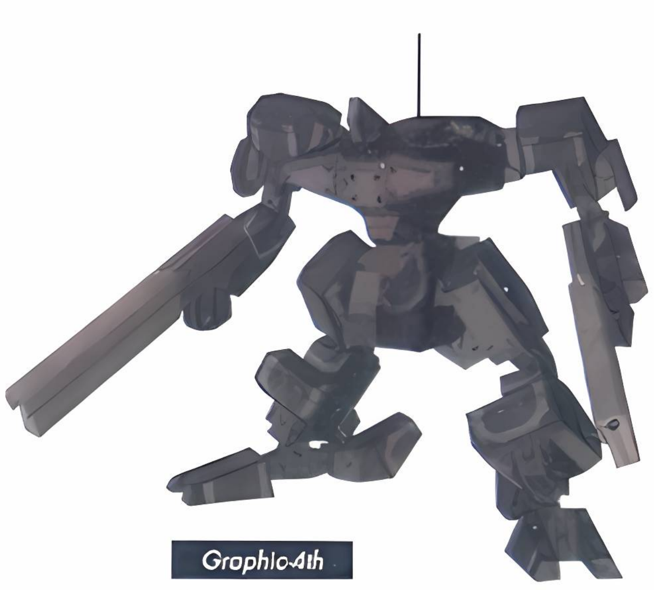
Graphic-FMO
Vyzov I
ヴィーザフ I



Graphic-4th
Svinets
スヴィーニッツ



Graphic-4th
Bogomol I
バガモール I



Graphic-4th
Zhelania I
ジラーニ I



Graphic-4th
Zhuk I
ジウーク I

ドミトーリ公社

Weapons

MG
マシンガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Vesna	ヴィスナー					●		
Vesna I	ヴィスナー I			●				
Vesna II	ヴィスナー II			●				
Vesna II-A	ヴィスナー II-A			●				
Vesna III	ヴィスナー III			●				
Vesna III-A	ヴィスナー III-A			●				
Vesna IV	ヴィスナー IV			●				
Vesna IV-A	ヴィスナー IV-A			●				
Vesna V	ヴィスナー V			●				

SG
ショットガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Vek	ヴィエーク					●		
Zima	ズィマー					●		

RF
ライフル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Rzhanka	ルジアンカ					●		
Rzhanka I	ルジアンカ 1			●				
Rzhanka II	ルジアンカ 2			●	—	●		
Rzhanka III	ルジアンカ 3			●				
Rzhanka IV	ルジアンカ 4			●				
Rzhanka V	ルジアンカ 5			●				
Rzhanka VI	ルジアンカ 6			●				
Rzhanka VII	ルジアンカ 7			●				

BZ
バズーカ系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Iskra I	イシュクラ I			●				
Iskra II	イシュクラ II			●				
Iskra III	イシュクラ III			●				
Iskra IV	イシュクラ IV			●				
Grom	グロム				●	●		
Grom II	グロム II				●			
Grom III	グロム III				●			
Grom K	グロム K				●			

GR
グレネード系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Duga	ドゥーガ					●		

KN
ナックル系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Almaz	アルマーズ					●		
Volna	ヴァルナー					●		
Vos	ヴィエース					●		

RD
ロッド系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Ogon	アゴーニ					●		
Ogon B	アゴーニ B					●		
Ogon G	アゴーニ G					●		
Zvuk	ズヴーク					●		

Back Pack

ITEM
アイテム搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
BP-S555L						●		

REPAIR
修理機能搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
RPx-Zahryah	RPx ザリアー					●		

EMP
電磁パルス攻撃型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
EMPx01-Etiket	EMPX01 エチケート			●				
EMPx03-Vera	EMPX03 ヴェラ			●				
EMPx05-Kust	EMPX05 クスト			●				
EMPxA1-Pil	EMPXA1 ピル			●				
EMPxA2-Gryaz	EMPXA2 グリャズ			●				
EMPxA3-Sliz	EMPXA3 スリズ			●				
EMPxB1-Cherv	EMPXB1 チェルヴ			●				
EMPxB2-Mucha	EMPXB2 ムーハ			●				
EMPxB3-Mol	EMPXB3 モル			●				
EMPxB6-Klesh	EMPXB6 クリェーシュ			●				
EMPx-Pauk	EMPx パウーク					●		

ECM
電磁パルス攻撃型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
ECMx1-Kust	ECMX1 クスト			●				
ECMx1 S-Pole	ECMX1S ポール			●				
ECMx2-Kiparis	ECMX2 キパリス			●				
ECMx2S-Step	ECMX2S ステップ			●				
ECMx3-Les	ECMX3 レス			●				
ECMx4-Trava	ECMX4 トラヴァ			●				
ECMx4S-Reka	ECMX4S リカ			●				

SENSOR
レーダー搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
SEORS1 Sekstant	SEORS1 セクスタント			●				
SEORS2 Goroskop	SEORS2 ゴロスコープ			●				
SEORS3 Vershina	SEORS3 ヴェルシーナ			●				
SEORS4 Apogej	SEORS4 アポギー			●				
SEOx-3 Obzor	SEOX-3 オブゾル			●				
SEOx-3B Prorok	SEOX-3B プローク			●				
SEOx-3D Dogadka	SEOX-3D ドガズカ			●				
SEOx-4 Prognoz	SEOX-4 プログノーズ			●	—	●		

SONAR
ソナー搭載型

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
SNOx-Akustika	SNOX アクウスチカ			●				
SNOx-Fonetika	SNOX フォネチカ			●				
SNOx-Analitika	SNOX アナリチカ			●				
SNOx-Statika	SNOX スタチカ			●				
SNOx-Dozhdevye	SNOX ドジュデヴィエ			●				
SNOx-Peristye	SNOX ペリスティエ			●				
SNOx-3D Dogadka	SNOX ドガズカ			●				
SNOx-Kuchevye	SNOX クチェヴィエ			●				
SNOx-Sloistoe	SNOX スロイストー			●				

Computer

COM
コンピュータ

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
KG-A2 /ИАРГЗА	カルディア KG-A2	●	●					
KG-E6 /Ripis	リピス KG-E6	●	●					
KG-X8 /Hapsis	ハプシス KG-X8	●	●					



上海鋼鉄公司
Shanghai Steel co.,Ltd.

上海鋼鉄公司

英字表記	Shanghai Steel,Ltd.
本拠地	大漢中人民共和国
創業	2112 年
主要人物	董事長:劉才軍
主力事業	WAP 製造
その他の事業	軍用車両製造、造船、航空機製造

中国時代、瀋陽を本拠地にしていた兵器製造企業が前身。その後、大漢中政府の意向により本社を上海に移転し、社名も上海鋼鉄公司となった。

上海鋼鉄公司はWAP、車両、艦艇、航空機など、軍事関連製品のほぼ全てを開発、製造する重工業企業体である。高い技術力を誇ると同時に、コストパフォーマンスを追及する企業として認知されており、その企業理念通り高性能かつローコストの製品を続々と発表している。それらの製品は大漢中の陸軍、海軍、空軍といった組織に採用されており、そのシェアは実に90%を占める。さらに、近年ではO.C.U.圏を含む東南アジア地域に対する輸出量も増加を続けている。その結果、経営状況は安定し、企業自体も右肩上がりで成長を見せている。また、今まで技術的な問題が多く開発が困難だった水陸両用WAPの開発に挑戦して、見事に成功を収めた他、WAPを搭載可能な大型潜水艦の建造にも着手して完成させるなど、他社にない独自の着眼点と、それらを実現する確かな技術力を持つ企業として注目されている。

ゲーム中における上海鋼鉄公司製品の登場有無

Arms

WAW (未登場)	WAW Arm (未登場)	WAW Legs (未登場)
WAP (登場)	WAP Arm (未登場)	WAP Legs (未登場)
Greater WAP (未登場)	Monster (未登場)	
Repairman (未登場)	Nonstandard Weapons (登場)	
Combat Vehicles (登場)	Military Aircrafts (登場)	
Naval Ships (登場)	Fort Components (登場)	

Weapon

MG (登場)	SG (未登場)	RF (未登場)
BZ (未登場)	FL (未登場)	CN (未登場)
GR (登場)	MS (未登場)	AAM (未登場)
RK (未登場)	AAR (未登場)	KN (未登場)
PB (未登場)	RD (未登場)	SH (登場)
	BM (登場)	Bolt-on (未登場)

Back Pack

TURBO (未登場)	ITEM (未登場)	REPAIR (未登場)
EMP (未登場)	ECM (未登場)	SENSOR (未登場)
SONAR (未登場)	JETPACK (未登場)	RADIO (未登場)
RADIO A (未登場)	RADIO B (未登場)	STEALTH (未登場)

Computer

COM (未登場)

(橙)=登場 (白)=未登場
※ Arm と Legs は特殊なパーツを示す

WAP

シリーズ不明機体

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Qibing 0 奇兵 0 型							●
Mingtian 1 明天 1 型							●
Lenghe 1 冷河 1 型							●
Shunwang 1 瞬王 1 型							●
Tiandong 3 天動 3 型							●
Tieqi 4 鉄騎 4 型							●



Graphic-3rd
Qibing 0
奇兵 0 型



Graphic-3rd
Shunwang 1
瞬王 1 型



Graphic-3rd
Mingtian 1
明天 1 型



Graphic-3rd
Tiandong 3
天動 3 型



Graphic-3rd
Lenghe 1
冷河 1 型



Graphic-3rd
Tieqi 4
鉄騎 4 型

● **奇兵 0 型**
機体重量は軽くはないものの、耐久力と機動性のバランスがとれた機体。特に腕部の耐久力が高く、格闘戦で運用される。頭部に施された角状のアンテナと逆関節の鳥脚型の脚部が特徴。

○ **明天 1 型**
高出力の新型エンジンを搭載した長距離支援用WAP。重装甲ながら積載量に余裕があり、かなり重量のある兵装でも装備可能。高性能な3次元レーダーを搭載しており、射撃能力も非常に高い。

● **冷河 1 型**
奇兵 0 型と同じく、主に格闘戦を想定して開発された。高い耐久力と出力を維持しつつも全体的な軽量化に成功。そのため機動力もアップした高性能機である。

○ **瞬王 1 型**
4脚型脚部を標準装備する機体。射撃性能や機動性、旋回性能が高く、前衛用として運用されている。しかし、機動性を重視したため耐久力は低め。

○ **天動 3 型**
特殊な装甲素材を用いているため、外観に似合わず軽量で機動性が高い機体。衝撃を吸収する特殊素材により耐久力も高いため、主に格闘戦において真価を発揮する典型的な前衛用機体である。

○ **鉄騎 4 型**
耐久力、機動性、出力ともに平均的な性能を持つモデル。安定性の高い腕部により射撃性能が高い。その命中率の高さを活かし、長距離射撃用機体として運用されることもある。

Nonstandard Weapons

シリーズ不明機体

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Kehei 0 克黒０型							●
Kehei 4 克黒４型							●
Kexi 1 克西１型							●
Xiangyu 2 香魚２型							●

●克黒０型、克黒４型
上海鋼鉄公司が持てる技術の全てを投入し、人間に近い動きをさせるべく開発した試作機。堅固な装甲と高い機動性を両立させたのはもちろん、翼のように見える背部の４枚のスタビライザーにはビーム砲を内蔵する他、92mmキャノン砲を標準装備するなど、絶大な攻撃力を持たせた。克黒４型は０型の性能を維持しつつ、開発コストを抑えた量産機で、性能は０型に及ばない。

○克西１型
克黒０型とほぼ同時期に試作された機体。克黒０型がすべてにおいて最高を目指したのに対し、克西０型は、現在のWAPに代わる新たなスタンダード機となるように汎用性を重視している。

○香魚２型
変形機構を有する、水陸両用の大型機動兵器で、攻撃力と耐久力が非常に高い。ウォータージェットを搭載しており、水中でも軽快な移動を可能としている。


Graphic3rd
Kehei 0
克黒０型


Graphic3rd
Kehei 4
克黒４型


Graphic3rd
Xiangyu 2
香魚２型

Military Aircrafts

航空機

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Shangfeng 5	上風５型							●
Shangfeng 5K	上風５型K							●
Chixuan 6	気旋６型							●

上風５型、および５型Kは大型の輸送ヘリ。通常の貨物に加えて車両やWAPなども輸送可能である。自衛用の固定武装として16mmマシンガンを装備している。気旋６型は中型の戦闘ヘリ。水上での作戦展開を想定して開発されている。装甲は薄いが固定武装として20mmマシンガンを装備する他、ミサイルポッドを装備可能など、攻撃力は高い。前後に大きく張り出した４本の降下装置が特徴。

Naval Ships

艦艇

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Mk39 PT Boat	39式信号艇							●

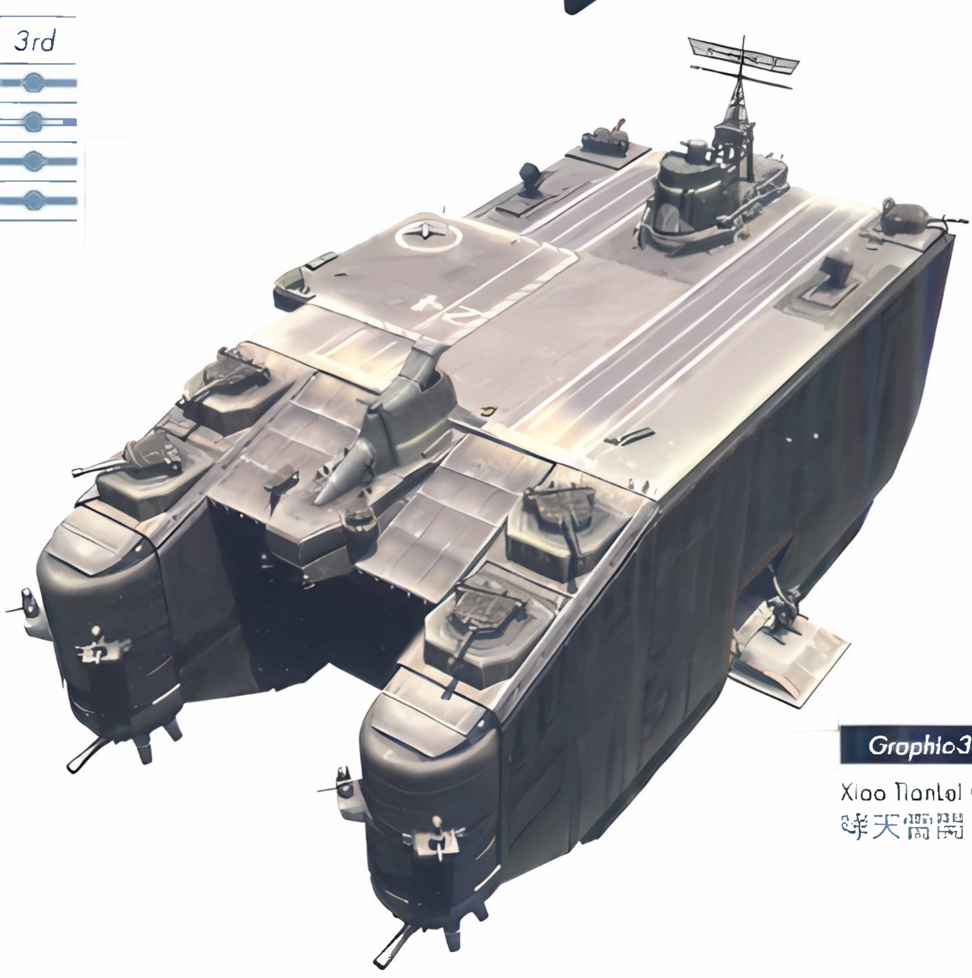
39式信号艇は、大漢中海軍に採用されている代表的な哨戒艇である。船体は小型ながら最高速度が高く、様々な任務に使用される。また戦車砲並のキャノンを装備するなど、攻撃力も高い。

Fort Components

軍施設

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
100mm Gun	100mm砲							●


Graphic3rd
Qinghuayu 1
青花魚１型


Graphic3rd
Xiao Tianlei Guan
哮天雷閣

Combat Vehicles

戦闘車両

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Armored Car	伏特式列車							●
ML20 AFV	20式装甲車							●
Qinghuayu 1	青花魚１型							●
Xiao Tianlei Guan	哮天雷閣							●

●伏特式列車
車体に堅固な装甲を施した装甲列車。戦車砲と同程度の威力のキャノンのほか、ミサイルやグレネードなども装備している。

●20式装甲車
最高速度や装甲は平凡だが、戦車並みの武装を装備している。積載量が多いため、兵員輸送車としても使用されている。

●青花魚１型
上海鋼鉄公社の名を知らしめるきっかけになった、世界初の水陸両用機体。船体を思わせる独特なフォルムが特徴。また逆円錐形の４脚型脚部は、あらゆる足場での行動を想定して採用された。武装として固定式マシンガンに加えてミサイルを装備しており、戦闘力は意外に高い。

●哮天雷閣
大漢中軍の陸上移動要塞。内部に大量のWAP、戦闘車両、STOL機などを格納し、さらに整備も行えるなど、前線での補給基地としての性格が強い。また、自衛用としては過剰とも思える強力な火力を有し、陸上戦艦としての運用も可能。その超重量のため移動速度は極めて遅く、また燃費も悪い。

鉄武帝重工公司

英字表記	Tiowudi Heavy Industries,Ltd.
本拠地	大漢中人民共和国
創業	2112 年
主要人物	董事長:張用林
主力事業	自動車製造、軍用車両製造
その他の事業	兵器製造

上海鋼鉄公司と並び、大漢中を代表する重工業企業。もとは自動車メーカーだったが、軍需景気を背景に軍需産業に進出する。当初は軍用車両などの開発が中心で、ステルス外装や消音エンジンを採用した軍用車両、名誉除隊者に貸与する特別仕様車を開発しており、長い歴史に裏打ちされた自動車製造には定評があった。その後、銃火器などの製造にも着手。特にミサイルランチャーが軍で高い評価を受けたことで兵器部門が急成長し、さらに兵器関係の製品を開発していくことになる。

WAP開発においては、上海鋼鉄公司というライバル企業が同国内に存在するため、シェア争いでは常に苦戦続きである。しかし、長年の車両開発で得たノウハウを最大限に活用し、堅実で良質な製品を開発しているため、WAPその他の兵器の評価は低くない。また、独自の着眼点で開発された、ユニークな形状の大型機動兵器の製造にも積極的であり、これからの成長が期待できる企業であるといえる。

Weapons

MG

マシンガン系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Huida 3	輝達 3 型							●
Shunda 4	順達 4 型							●
Mingda 2	明達 2 型							●

GR

グレネード系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Type 14 GR	14 型迫撃砲							●

SH

シールド系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Hvy Shield	重防盾							●
Def Shield	特防盾							●

BM

光学兵器系

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Basic P-Gun	基本粒子銃（非 WAP 装備）							●

Back Pack

ITEM

アイテム搭載型 BP

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Mk3 Pack	3 式背包							●
Mk6 Pack	6 式背包							●

ゲーム中における鉄武帝重工公司製品の登場有無

Arms

WAW	WAW Arm	WAW Legs
WAP	WAP Arm	WAP Legs
Greater WAP	**Monster**	
Repairman	**Nonstandard Weapons**	
Combat Vehicles	Military Aircrafts	
Naval Ships	**Fort Components**	

Weapon

MG	**SG**	**RF**
BZ	**FL**	CN
GR	**MS**	AAM
RK	AAR	**KN**
PB	**RD**	**SH**
	BM	Bolt-on

Back Pack

TURBO	ITEM	REPAIR
EMP	ECM	SENSOR
SONAR	JETPACK	RADIO
RADIO A	RADIO B	STEALTH

Computer

	COM

（オレンジ）=登場　（白）=未登場

※ Arm と Legs は特殊なパーツを示す

WAP

シリーズ不明機体

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Laiying Type1 来迎1型							●
Shangdi 1 上帝1型							●
Yongsai 3 永塞3型							●
Wude 3 武徳3型							●

Monster

太塔・シリーズ

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Taita 4 太塔4型							●
Taita 4K 太塔4型K							●

シリーズ不明機体

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Bihu 1 壁虎1型							●
Heidong 3 黒洞3型							●

Nonstandard Weapons

シリーズ不明機種

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Nilong 1 尼龍1型							●

○ **尼龍1型**
　スペースシャトルのような外観が特徴的な大型機動兵器。機体下部に装備した2本の腕部にナックルを装備しており、接近して殴るという非常にユニークな攻撃を行う。他に類を見ない特殊な機体だが攻撃力は非常に高い。


Graphic3rd
Nilong 1
尼龍1型

Combat Vehicles

戦闘車両

名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Mk54 MBT　54式　兵車							●
Mk59 APC　59式輸送車							●
Mk73 MBT　73式特兵車							●

　車両開発が得意分野である鉄武帝社だけに、多くの軍用車両が軍で使用されている。59式輸送車のようにキャタピラを採用するなど、性能の高さに加えて独自のアイデアを盛り込んでいることも同社の特徴である。なお、54式や73式の「兵車」とは戦車のこと。同社の戦車は、主兵装の攻撃力と移動速度が優れている。


Graphic3rd
Laiying Type1
来迎1型


Graphic3rd
Yongsai 3
永塞3型


Graphic3rd
Bihu 1
壁虎1型


Graphic3rd
Wude 3
武徳3型


Graphic3rd
Shangdi 1
上帝1型


Graphic3rd
Taita 4
太塔4型


Graphic3rd
Heidong 3
黒洞3型

● **来迎1型**
　大出力エンジンを搭載し、重装備を可能とした遠距離支援用機体。積載量を重視しているため、見た目とは異なり装甲は意外に薄く、また機動性も低いのが欠点。

● **武徳3型**
　主に格闘戦を想定して開発された前衛用の機体。全体的に耐久力を重視しているが、特に腕部の耐久力が高い。ホバー型脚部を標準装備したため機動性も満足できるレベルとなっている。

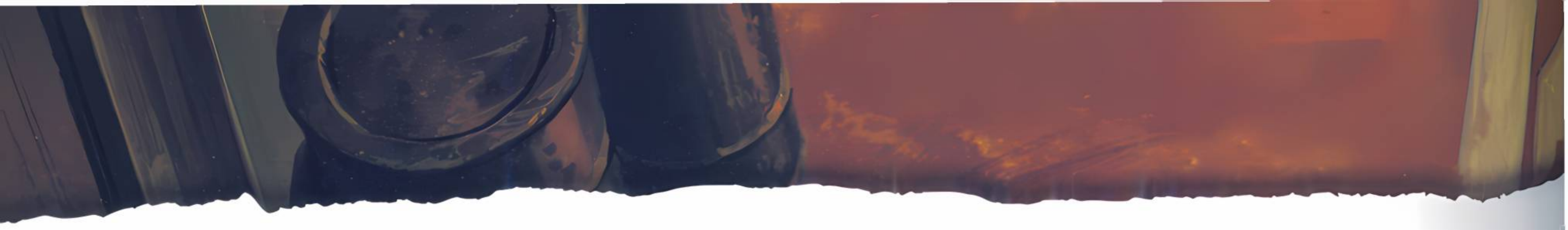
○ **永塞3型**
　鉄武帝重工公司ブランドの第1号機。ごく平凡な性能のWAPだが、故障が少ないなど信頼性の高さからベストセラー機となった。

○ **上帝1型**
　多彩な運用が可能となるよう開発された汎用機。耐久力は低めだが近接戦闘も遠距離支援にも対応できる用途の広さが魅力。特徴的な頭部の角状の突起物はアンテナではなく、ただの飾りである。

● **壁虎1型**
　タカアシガニのような外観や、機体上部に大型ミサイルの鋭角30 1型を直接取り付けるなど、ユニークな装備が盛り込まれた大型機動兵器。大量の火器を装備して、長距離から支援攻撃を行うのが、主な運用方法だった。

○ **太塔・シリーズ**
　鉄武帝重工公司が得意な車両開発技術を投入して開発された多脚戦車。重装甲のため機動性には乏しいが、大口径のキャノンを搭載するなど火力は絶大で、主に後方からの支援攻撃が任務。

○ **黒洞3型**
　拠点防衛を主任務として開発された大型機動兵器。集中攻撃にも耐えうる重装甲を持ち、さらに大型ビーム砲とキャノンなど、強力な武装を装備している。そのため重量は通常の大型機動兵器に比べても重く、機動性は極めて低い。ガンナー兼パイロットとオペレーターの2人乗り。



鉄武帝重工公司

Fort Components

軍施設

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Dual Cannon	アーバレン 20							●
Mk42 Quad	42 式弾装砲							●
Yunshang 42	雲雀 42 型							●

Weapons

SG
ショットガン系

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Chongta 0	衝鋒 0 型							●

RF
ライフル系

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Laohu 3	老虎 3 型							●
Laoxing 6	老象 6 型							●

FL
火炎放射器系

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Huoliu 1	火流 1 型							●
Huosai 2	火塞 2 型							●
Huoyao 3	火妖 3 型							●

MS
ミサイル系

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Huoji 22	火翔 22 型							●
Yunshang 34	雲雀 34 型							●
Yunshang 44	雲雀 44 型							●

KN
ナックル系

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Mk10 Fist	10 式打手							●
Mk12 Fist	12 式打手							●
Mk16 Fist	16 式打手							●
Mk20 Fist	20 式打手							●

PB
パイルバンカー系

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Mk18 Spike	18 式打針							●
Mk22 Spike	22 式打針							●

RD
ロッド系

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Mk9 Baton	9 式打棒							●
Mk13 Baton	13 式打棒							●

SH
シールド系

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Buckler	角防盾							●
Lite Shield	軽防盾							●

Back Pack

TURBO
出力増器型

	名称	2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
Mk5 E-Pack	5 式力増器							●
Mk7 E-Pack	7 式力増器							●
Mk8 E-Pack	8 式力増器							●

テルアビブエアロスペース

英字表記	T.A.A.(Tel Aviv Aerospace)
本拠地	イスラエル・テルアビブ
創業	2006 年
主要人物	社長:メナヘム・シャミル
主力事業	航空機製造、軍用車両製造
その他の事業	兵器製造、宇宙開発、軍用システム開発

軍用、民間用を含めた航空機製造メーカーとして設立された、イスラエルの企業。軍用システム開発や宇宙開発にも進出したため、現在の社名になった。様々な兵器を製造しているがWAP開発は未着手。

Combat Vehicles

戦闘車両

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
OC300MA	クビー						●	
OC300MB	クビー						●	
OC300MT	クビー						●	

軍用オフロードカー。砂漠での走行を想定しており、走破性の高さが特徴。MB型はトルク重視のギアに変更、積載量を上げて屋根に小型ミサイル発射筒と予備弾を搭載可能としたモデル。MT型は輸出専用モデルで、防錆や防水加工を施した部品を装備、かなりの人気モデルとなり、全世界で約50万台が使用されている。

Military Aircrafts

航空機

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
ACH9a	ヒューロンa						●	
ACH9b	ヒューロンb						●	
ACH9d	ヒューロンd						●	
CCH-40	ファーシール						●	
CCH-60a	チャイズ						●	
CCH-56b	チャドル						●	
OSH20a	カルドランa						●	
OSH20c	カルドランc						●	

航空機メーカーである同社は、特にヘリコプター開発に長けた企業である。常に他社よりワンランク上の製品を開発し、さらに用途に合わせた派生型の機種も製造することでよく知られている。ヒューロンのような攻撃ヘリにも、攻撃力重視や装甲重視、指揮能力重視など、様々なバリエーションが用意されている。

マセルインダストリィ

英字表記	Maseru Industries
本拠地	南アフリカ(S.A.U.S.)
創業	2028 年
主要人物	社長:リチャード・マンスフィールド
主力事業	航空機製造
その他の事業	—

アフリカの大手航空機メーカー。軽量のVTOL機の製造を得意とするメーカーで、代表的なVTOL機であるケールー・シリーズは、他に類を見ない前進翼を採用して注目を浴びている。

Military Aircrafts

航空機

名称		2089	1ST	FMO	5th	4th	2nd	3rd
PVA-05a /CURLEW-a	ケールーa						●	
PVA-05c /CURLEW-c	ケールーc						●	
PVA-05e /CURLEW-e	ケールーe						●	
PVA-05e7 /CURLEW-e7	ケールーe7						●	
PA-23s	タイガーヘロン						●	

ケールーは、21世紀においても実用化されたケースが少ない前進翼を採用したVTOL攻撃機。機体の前後に3つの可変ノズルを持ち、それぞれが独立可動して姿勢を制御し、安定した垂直離着陸を実現している。a型は初期生産型で、以降改良が施されている。タイガーヘロンは超音速ジェット攻撃機。現在退役が進んでいる。

ジェイメック

英字表記	Jeymec
本拠地	南アフリカ(S.A.U.S.)
創業	2030 年
主要人物	社長:ジョージ・フリードマン
主力事業	軍用車両製造
その他の事業	—

S.A.U.S.支援のため、O.C.U.の資本で設立された外国資本企業。O.C.U.から技術支援を受け、トレーラーなどの軍用車両やWAW運搬用の大型輸送ヘリを供給することになる。その製品の性能、信頼性は高かった。

Combat Vehicles

戦闘車両

名称		
C-10D /DRIEBUS	ドリブス	All

元々物資輸送用として開発された大型トレーラーに、WAW運搬用としての機能をコンテナ部に施した車両である。シャーシのフレームに手を加え、WAWの重量に耐えられるよう改造した結果、後方のコンテナ部に3機のWAWを格納できるようになった。名称はアフリカーンス語で「3つの箱」という意味を持つ。

Military Aircrafts

航空機

名称		
YH-82 /GEKVLERK	ゼクフレーク	All

ゼクフレークは、当初からWAWの運搬を目的として作られた大型輸送ヘリコプターである。強力なエンジンを2機搭載して積載量をアップすると共に安定性を追求した結果、3機のWAWを同時に輸送できるようになった。もちろん一般貨物も輸送可能。なお、ゼクフレークはアフリカーンス語で「気の狂った鷲」という意味を持つ。



メーカー不明兵器

Alt

WAW

WAP-01(R)/Cicada R	シケイダ改

軍施設

Tochka	トーチカ
RADAR	レーダー施設

Etc

BLASSTY	ブラスティー

2089

PB

Bagpipe	バグパイル

1ST

車両

Big Born
SAM Luncher
Spyjeep

航空機

Scout heli

軍施設

Outpost
Radar Dome
20mmAAC
DEFENCE MG
Long Force
Twin Force

2089 & 1ST

TURBO

Bag Worm	バッグワーム
Bison	ビゾン
Corvus	ケルウス
Chipmunk	チップマンク
Elephas	エレパース
Race Horse	レイスホース
Riff	リフ
Squalo	スクアーロ
Tigre	ティグレ

2nd

WAP

Jabaa	ジャボーア
Nagus	試作品ニーガス

SG

Renard SG	ルナール SG

3rd

COM

COM4
COM5
COM6
COMC754
COMB554
COMC654
COMB603
COMC554
COMB652
COMG10

4th

車両

V6 Arnold	V6 アーノルド戦車
V7 Samson II	V7 サムソン II 戦車
V8 Samson III	V8 サムソン III 戦車

航空機

SH TYPE 44Z	44 型スリングヘリ
AH88 Seagull	AH88 シーガル戦闘ヘリ
ED1-Arbirator	
ED1-Arbirator	
H21 Wuerger	H21 ヴルガー戦闘ヘリ
VH07 Gaston	VH07 ガストン戦闘ヘリ
VH10 Edgar	VH10 エドガルド戦闘ヘリ
VH11 Edgar II	VH11 エドガルド II 戦闘ヘリ

艦艇

Carrier

軍施設

Base Gatling Gun
Base Granade LC
Base Missile LC

5th

航空機

Grimole	グリモール

軍施設

150mm Cannon	150 mm CN 砲
200mm Cannon	200 mm CN 砲
E-2 Granade Launcher	GR 砲 E-2
FH-30 Granade Launcher	GR 砲 FH-30
FH-40 Granade Launcher	GR 砲 FH-40
Type C2 Container	コンテナ C2
Railed Machine Gun 102	レール機銃 102
C5 Linked Autocannon	自動連装砲 C5

FMO

車両

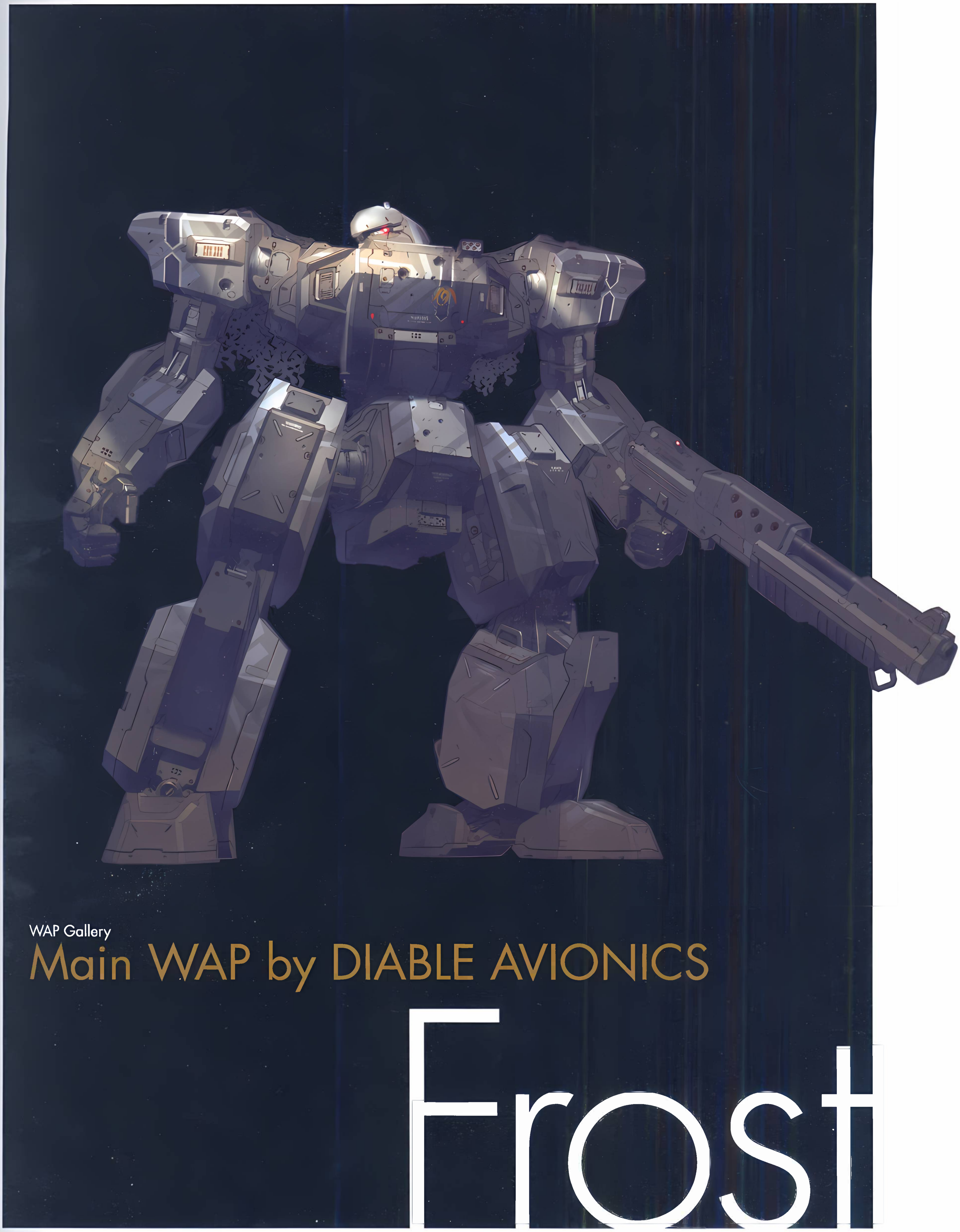
LAV-34 Luke	LAV-34a / ルーク a 型
LAV-34 Luke	LAV-34b / ルーク b 型
LAV-34 Luke	LAV-34c / ルーク c 型
LAV-34 Luke	LAV-34d / ルーク d 型
M7A Bernard	M7A1 / バーナード a 型
M7A Bernard	M7A2 / バーナード b 型
M7A Bernard	M7A3 / バーナード c 型
M7A Bernard	M7A4 / バーナード d 型
A.R.V.	O.C.U. 修理車両
A.R.V.	U.S.N. 修理車両
SUPPLY TRUCK	補給車両

航空機

OSH10 Brownie	OSH10a / ブラウニー
OSH10 Brownie	OSH10f / ブラウニー
OSH10 Brownie	OSH10g / ブラウニー
OSH10 Brownie	OSH10h / ブラウニー
HAH03 Moa	HAH03a / モア
HAH03 Moa	HAH03b / モア
HAH03 Moa	HAH03d / モア
HAH03 Moa	HAH03d / モア
AH-28 Bluewitch	AH-28a / ブルーウィッチ a 型
AH-28 Bluewitch	AH-28b / ブルーウィッチ b 型
AH-28 Bluewitch	AH-28c / ブルーウィッチ c 型
AH-28 Bluewitch	AH-28d / ブルーウィッチ d 型
MH-03 Grimole	MH-03a / グリモール a型
MH-03 Grimole	MH-03b / グリモール b 型
MH-03 Grimole	MH-03d / グリモール d 型
MH-03 Grimole	MH-03f / グリモール f 型
RH-22 Wraith	RH-22a / ブラックレイス a型
RH-22 Wraith	RH-22b / ブラックレイス b 型
RH-22 Wraith	RH-22c / ブラックレイス c 型
RH-22 Wraith	RH-22d / ブラックレイス d 型

軍施設

BUNKER	バンカー
POD	ポッド
MISSILE SILO	ミサイルサイロ
RADAR	レーダー施設
REPAIR RIG	修理設備
AWAMS	対空対 WAP ミサイルシステム
SAM-1 TURRET	地対空ミサイル砲台
IRBM	中距離弾道ミサイル
FUEL TANK	燃料タンク
FORTRESS CANNON	要塞砲
ATHENA	アテナ
APOLLO	アポロン
ZEUS	ゼウス
AADS	高射砲
25mm AWT	対 WAP 砲台
30mm AWT	対 WAP 砲台
GRENADE TURRET	榴砲
RAILWAY GUN	列車砲



WAP Gallery

Main WAP by DIABLE AVIONICS

Frost

Scenario Analysis

Chapter 4

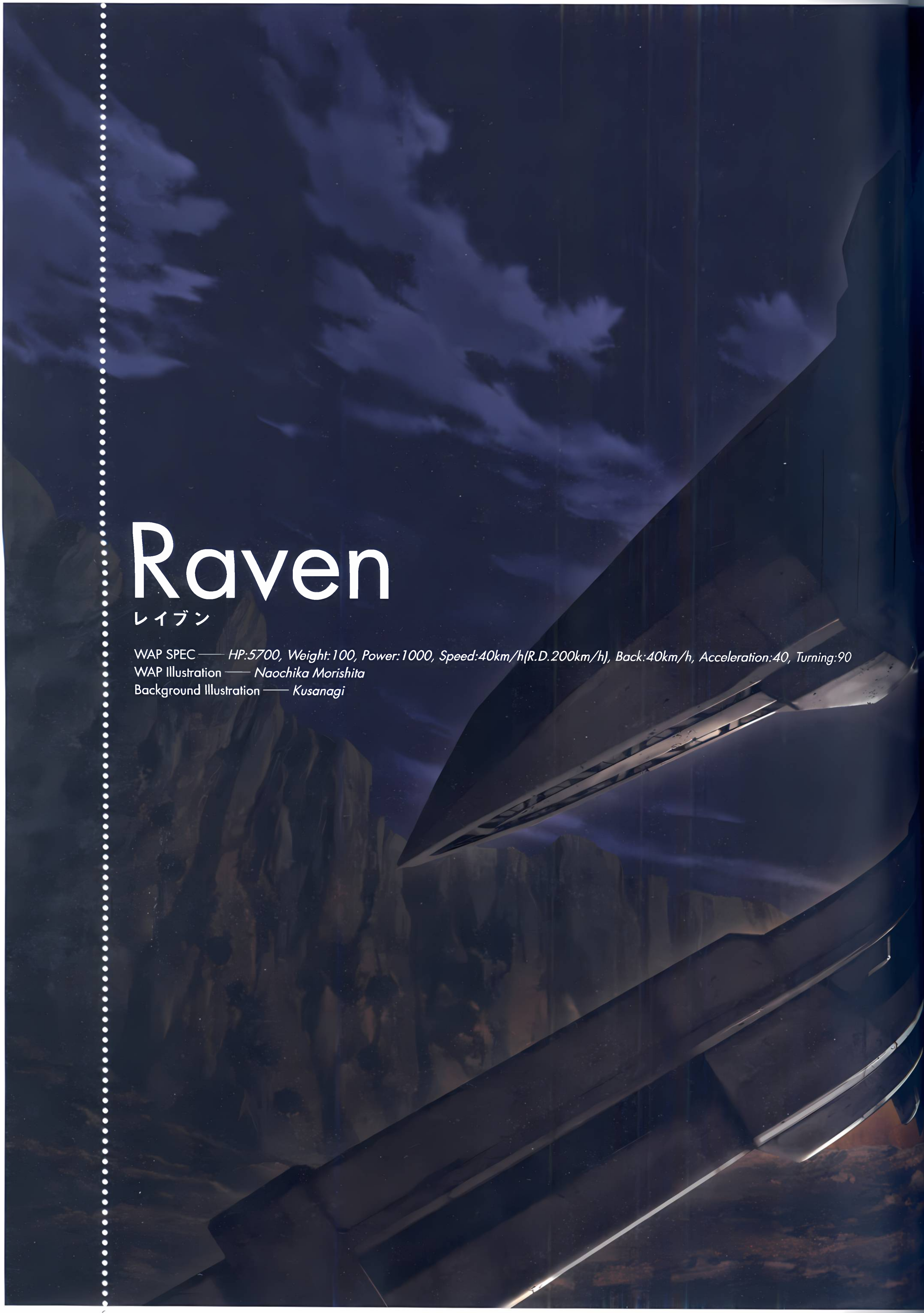


【2089】
-O.C.U.- At today's press conference, the O.C.U. prime minister revealed plans to stage major military exercises in the Pacific Ocean. The O.C.U. naval fleet stationed near Australia will perform its maneuvers in the Pacific; land, sea, and air forces will participate in landing exercises on Australia's shores. After the exercises, the fleet will train for another month at sea. Military action on this scale has not been seen since the end of the Huffman Conflict. Protesters have suggested that this action is little more than a thinly veiled demonstration of the O.C.U.'s military might, and will only escalate tensions that have been continuously flaring over border disputes since 2086. – JBNN / -U.S.N.- The director general of the Department of Defense has dispatched a large segment of the Marine Corps to the U.S.N. territories on Huffman Island. A battalion's worth of soldiers is to be stationed on the island by the end of the month. Additionally, the U.S.N. is moving the majority of its armed forces from North to South America in the interests of self-defense. Most analysts state that this change in national defense and troop placement is to better control the increasing number of violent confrontations on Huffman Island. – JBNN

【2090】
-U.S.N.- After an explosion rocked a factory in the U.S.N.-held Larcus District earlier today, the director general of the U.S.N. Department of Defense indicated that O.C.U. forces might bear the responsibility. Following the incident's official confirmation, the president called an emergency defense meeting. According to sources, cabinet members feel that it is only a matter of time before a second Huffman Conflict erupts. Following yesterday's directive from the Department of Defense, Brigadier General Winger, commanding officer of the expeditionary force in Fort Monus, officially proclaimed the start of the Second Huffman Conflict. Shortly afterwards, U.S.N. troops began landing operations in the O.C.U.'s Menasa district. The official proclamation is as follows: "We all know of the O.C.U.'s unprovoked attack on a small civilian factory–an attack in flagrant disregard of the ceasefire, and an atrocity that cost sixty-two innocent people their lives. Despite the preponderance of direct evidence, the O.C.U. stubbornly continues to deny and hide the truth. This is clearly an act of aggression. Our duty as soldiers is to protect all U.S.N. citizens from such offenses. "Starting immediately, we will sweep the O.C.U. from this island once and for all. Heroic U.S.N. soldiers, know that you are members of the world's strongest military force. "Go forward without fear, and answer the call of your nation. We will show the enemy the extent of our power." – JBNN O.C.U. The defense minister made the following statement at today's press conference: "Reports that O.C.U. military actions caused an explosion at a U.S.N. factory are complete fabrications. The O.C.U. had nothing to do with the incident, and we are determined to see the truth behind these false charges brought to light. If the U.S.N. is willing to bend the truth to justify their militaristic urges, we have no choice but to take appropriate measures. Still, the O.C.U. will continue to pursue a peaceful solution to this problem." – DCN

シナリオ解析





Raven
レイブン

WAP SPEC —— *HP:5700, Weight:100, Power:1000, Speed:40km/h(R.D.200km/h), Back:40km/h, Acceleration:40, Turning:90*
WAP Illustration —— *Naochika Morishita*
Background Illustration —— *Kusanagi*



System Historica

『フロントミッション』は、AltとFMOを除き、類似したゲームシステムの上でシリーズを重ねている。
ここではシリーズの主軸である1ST～5thをテーマとして、システム面での変遷を検討してみようと思う。

Basic Structure

基本構造

各作品はインターミッション（ストーリーパート）とミッション（バトルパート）で構成されており、これが交互に行なわれることで進行していく。インターミッションの雰囲気は舞台やシナリオ内容に合わせて異なっているが、会話で情報を集めたり、新しいパーツや武器の購入、シミュレーターを使って実戦的な訓練を行なうなど、基本的な構造は共通している。ミッションでは、マップ上でユニットを操作して戦闘を行う。これも作品単位でシステムやグラフィックなどに細かな違いはあるが、ターン制や基本的な行動パターンは共通している。なお、リアルタイムシミュレーションのFAでは、インターミッションとミッションのパート構造は同じだが、内容は他シリーズとまったく異なる。FMOも同様に、ロビー（待機中）とバトルマップ（出撃中）のパート構造のみが共通している。

ゲームの基本構造

インターミッション（ストーリーパート）

- インターミッション
  - シナリオの進行、サブイベント
    - 酒場、作戦司令室など
    - 会話イベント
    - ネットワークのチェック
    - レアアイテムの入手など
  - 闘技場、シミュレーターの活用
    - 賞品、クリアボーナスの獲得（パーツなど）
    - 闘技場
    - 賞金の獲得
    - シミュレーター
    - パイロットの成長
  - 戦闘の準備
    - ショップ、整備場など
    - パーツ、武器、アイテムの購入／売却
    - セットアップ（WAPユニット）
    - セットアップ（パイロット）
- 出撃（次のミッションへ）

ミッション（バトルパート）

- ミッション開始
- 出撃メンバーの選択と配置



メンバー配置（5th）

- ターン
  - プレイヤーフェイズ
    - 移動
    - 攻撃
    - 待機
    - バックパック機能使用
    - アイテムの使用
  - 敵フェイズ
    - 反撃選択



移動画面（5th）



移動画面（5th）

- 敵ユニットをすべて破壊（勝利条件を満たす）
  - ミッションクリア➡インターミッションへ
- プレイヤーユニットの全滅（敗北条件が満たされる）
  - ゲームオーバー

インターミッション

インターミッションではおもに、シナリオを進行させるためのイベントと、次のミッションに向けての機体整備を行う。町や基地にはさまざまな施設があり、各所で一般市民や兵士と会話したり、ショップで新しい武器やパーツを購入できる。また、基本的にプレイデータのセーブはインターミッションで行う。



インターミッションでの行動は、すべてコマンド選択のアドベンチャー形式。迷うほどの複雑なイベントはない。

町や基地のおもな施設

酒場、司令部など

1ST～3rdでは酒場、5thでは基地の食堂や兵舎など。また、軍の司令部のような施設も登場する。町の住民や兵士たちと会話して情報を得たり、サブイベントを行うのが目的。4thではデュランダルや反政府ゲリラなど、チーム内での会話が主体となる。Alt、FMOには、この類の施設は登場しない。



酒場（1ST）

闘技場

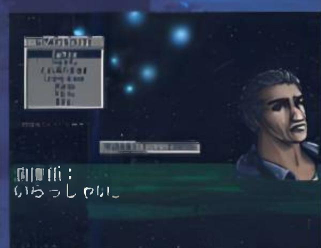
WAPで賭けバトルを行う施設で、3rdと4th以外の作品に設置されている。基本的には1対1で、プレイヤーが勝つと掛け金×オッズ分の賞金が得られるほか、2ndと5thではレアアイテムの入手にも関連している。1STと2ndでは、プレイヤー同士のユニットを戦わせる対戦モードもある。



アリーナ（5th）

ショップ

4thや5thではニュアンスが異なるが、パーツや武器を購入するという目的は共通している。2ndと3rdでは、ネットワークによるオンラインショッピングが可能。FMOではハンガー内でパーツの購入を行うが、ショップというイメージは薄い。Altは機体や武装は配給制だが、武器商人も登場する。



アジト（2nd）

シミュレーター

ミッションと同様の模擬戦を行うもので、2nd以降の作品に設けられている。パーツや武装の実戦的なチェックに加え、経験値も得られるので、チームの戦力バランス（レベルやスキル）を整えるためにも利用する。5thでは、単機で全100のミッションクリアを目指すサバイバルシミュレーターも用意。



シミュレーター（3rd）

ミッション

ミッションでは、戦場マップで敵軍と戦闘する。ミッションは必ずプレイヤーフェイズからスタート。プレイヤーは出撃させたユニットから行動するものを選び、移動や攻撃などを行う。すべてのプレイヤーユニットが行動を終えるか、任意でプレイヤーフェイズを終了すると、敵フェイズに移行。互いのフェイズをくり返すことでターンが進行し、勝利条件もしくは敗北条件が満たされると、ミッションが終了する。AltとFMOはリアルタイムで進行するため、この構成には当てはまらない。

ユニットの基本行動





Altは全自動のリアルタイム・アクション、FMOはプレイヤーが実際に機体を操作するシューティング・アクション。行動概念以外はまったくの別物。

パイロットの成長

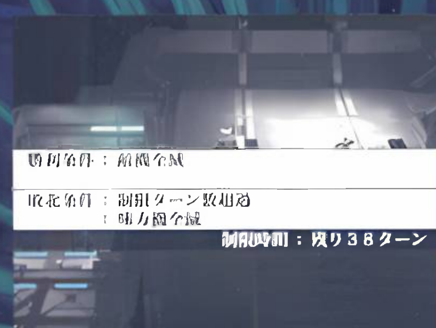
プレイヤーユニットのパイロット（キャラクター）は、戦闘を重ねることで経験値を得て成長（レベルアップ）。レベルアップすることで戦闘能力の向上に加え、さまざまな効果を発揮する「スキル」という特殊能力を習得できる。Altでは、機体のコンピュータが戦闘アクションを学習するという仕組みになっている。



経験値によりユニット（パイロット）が成長するのは、シミュレーションRPGのスタイル。今ではスタンダードなシステムだ。

勝利条件と敗北条件

勝利条件は基本的に、敵ユニットをすべて撃破すること。場合により、規定ターン数の経過や特定ユニットの破壊などの条件が課せられる。敗北条件は、プレイヤーユニットの全滅が基本。作品によっては、主人公機が撃破されるとゲームオーバーとなる。また、ターン数が制限されたり、NPCユニットの護衛などが条件となるケースもある。



勝敗には直接結びつかないが、クリア報酬やシナリオ分岐に影響する条件が設定されている場合もある。

WAP Set Up

WAPはボディ、左右腕部、脚部の4パーツに分割され、機体性能はこれらのパーツの組み合わせで決定される。さらに武器やバックパックを装備することで、様々な局面に合わせた戦闘能力をアレンジできる。この作業を行なうのが「セットアップ」で、インターミッションの主行動となる。基本的にはパイロットキャラクターの能力傾向に沿って、格闘タイプやミサイル攻撃タイプなど、攻撃スタイルを基準にセットアップする。また、セットアップの実作業において基準となるのは、出力と総重量の関係だ。出力を超える重量は装備できないため、パーツ性能（HPや防御力など）と武器性能（攻撃力や射程、装弾数など）のどちらに比重を置くのかが重要になる。FMOでは重量オーバーでも出撃可能だったり、3rdではパーツ選択がスキルの習得に影響するなど細かい部分での差異はあるが、基本概念は共通している。

WAP のパーツ構造



Body

主動力ジェネレータとコックピットを有し、機体のコアとなるパーツ。背部にはバックパックを装着できる。WAP系ユニットはこのパーツが破壊されることで撃破されるため、敵ユニットのボディに攻撃を集中することが基本戦術となる。1ST～3rdではコンピュータを交換でき、2ndでは銃器を内蔵したボディパーツが登場していた。

Arm L/R

マニピュレータを備えた腕パーツは、左右で別個のパーツをチョイスできる。射撃精度に関わるほか、格闘攻撃力の基礎となる。マニピュレータの代わりに、マシンガン等の武器をそのまま装備するタイプもある。また、肩にはミサイルやグレネード等のランチャーを搭載できる。

Legs

股関節を含む下半身パーツで、WAPの機動力を担う。補助動力を有しているものもある。オーソドックスな2脚タイプは、高速移動用のローラーダッシュ機構を装備。局地戦闘に向けて、タンクやホバーなどのバリエーションが開発された。ちなみに1STでは腰部までがボディに含まれ、脚部は左右に分離していた。

装備関連

Back Pack

バックパックの役割は、大きく3タイプに分類できる。ひとつは出力増強のための補助動力。もうひとつは予備弾薬などを携行するためのアイテム収納。3つめは、リペアやEMPなどの機能を備えた戦闘補助だ。特に4th以降の作品では戦闘補助タイプのバックパックが充実しており、ユニットに攻撃パターン以外の明確な個性を持たせている。

Computer

1STでは人間の脳髄を使ったB.D.の研究がテーマとなり、WAPにおけるコンピュータの重要性を知らしめていた。2ndでは能力補助として、クロックアップとモード切り替えによるバリエーションを用意。3rdではスキルのセット容量や発動・連鎖率をコントロールし、4thではアビリティのパック購入という形に変容して、セットアップから外れていった。

Grip Weapon

腕部のマニピュレータによりグリップして携行する、銃器を中心とした武装。格闘戦用の武器も用意されている。左右の腕にひとつずつ装備することができ、スキルによって両腕の武器で連続攻撃することも可能。武器の種類も豊富で、WAPの主武装といえる。2nd以降は装弾数に制限ができ、弾切れを起こすこともあった。また、銃器やランチャーを内蔵した"武器腕"も存在する。

Shoulder Weapon

腕パーツの肩の部分に装着する武器で、おもにミサイルやグレネードのランチャーとなっている。ミサイルは反撃を受けずに一方的な攻撃ができ、ダメージが大きいのが特徴。グレネードは複数の敵を巻き込む範囲攻撃タイプで2ndから登場しているが、その本領は4thや5thで発揮されている。このタイプの武器は重量があり、装弾数が少ない。また、使用するのに大量のAPを必要とする。なお、2ndでは肩用のマシンガンとキャノンが登場し、さらに対空用のランチャーが別途用意されていた。

Altでの機体セットアップ

AltではWAPの前身となるWAWがプレイヤーユニットとなる。WAWも設定上では統一規格（MULS）に則ってはいるものの、パーツを組み換えるシステムではなく、フルセットの新しい機体に乗り換えるようになっている。この構造は機体のHPがひとつしかないことにもつながり、腕や脚だけが壊れることはない。また、出力と重量の関係にも触れられていない。

装備の面では、他作品と大差はないが、部位と装備品は限定されている。銃器は右腕のみ装備可能で、左腕にはシールドを装着。格闘攻撃は存在しない。バックパックはボディー体型で交換できないが、ランチャー系の武器やレーダーなどの補助ユニット（ボルトオン）を取り付けるためのジョイントが設けられている。



WAW1機の戦闘力よりも､3機で構成される小隊単位の戦力バランスが大切。

機体整備の内容

【兵装選択】

メインアーム／シールド

WAWの右腕に銃器を装備する。武器にはオーソドックスなガン、連射性能の優れたマシンガンなどが用意されている。左腕にはシールドを装備。

バックウェポン

左側の背部ジョイントに装着する武器。キャノン砲やミサイルランチャー、グレネードランチャーを選択できる。射程が長く破壊力が大きいが、装弾数は少ない。

ボルトオン

右側の背部ジョイントに装備する補助ユニット。予備弾倉やナイトスコープ、火器管制システムなど、ミッション内容によって使い分ける。

【学習設定】機動力、攻撃力、防御力でコンピュータのメモリを割り振り、学習機能の比重を設定する。それぞれの学習値が高まることで、特殊なアクションを覚える。

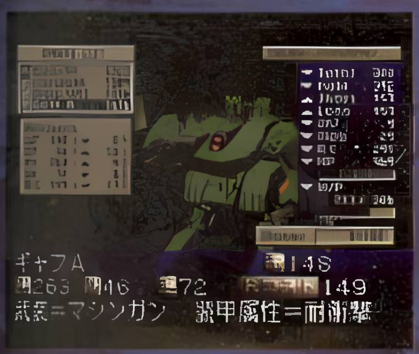
【迷彩塗装】ミッションの地形に合わせて機体に迷彩塗装を施す。適切な迷彩を行なうことで敵に発見されにくくなり、誘導ミサイル以外の攻撃に対する回避率が向上する。

パーツの登場傾向

下の表は、各作品に登場するWAPのパーツ数を比較したもの。ボディ＋腕＋脚で１機体分なので、本来なら総数は同じになるのだが、腕や脚だけというパーツも存在するため、総数がそろわない。３rdが全32種と極端に少ないのは、スキル習得システムの都合による。設定上でもO.C.U.日本や大漢中など、他作品には馴染みのない国がベースとなっており、比較的マイナーな機体で占められている。

機体パーツ数の比較

カテゴリー	1ST	2089	2nd	3rd	4th	5th	FMO
Body（合計数）	71	73	87	32	68	89	331
ノーマル	71	73	79	32	68	89	331
武器内蔵	—	—	8	—	—	—	—
Arms（合計数）	75	78	87	32	74	90	406
ノーマル	60	62	57	32	66	87	335
武器内蔵	13	14	21	—	8	—	59
特殊（格闘専用）	2	2	9	—	—	3	12
Legs（合計数）	74	77	87	32	70	90	373
2脚	62	65	72	28	67	72	300
4脚	—	—	5	2	1	12	12
逆関節2脚	—	—	—	—	—	—	32
ホバー	4	4	3	2	2	6	14
タンク	1	1	4	—	—	—	10
タイヤ	7	7	3	—	—	—	4



2ndはアレもコレも詰め込んだという雰囲気で、実験的かつ意欲的な作品。パーツのバラエティは、最新の5thやFMOにも劣らない。

武器内蔵ボディ

PS版第１作目となった２ndでは総数こそ１STと大差ないものの、性能面でのバリエーションは多い。中でも異色なのが、武器（マシンガン）を内蔵したボディパーツの登場。結局、このタイプのボディは２ndのみとなり、以降の作品には登場していない。珍品だが性能的には大したことはないので、注目度も低いまま終わった。

武器内蔵腕

１STではマシンガンタイプのみだった武器内蔵腕（武器腕）は、２nd以降でバリエーションを増やし、ひと通りの武器を網羅した種類が存在する。しかし、３rdでは不採用、４thで復活したが５thで再び不採用と、浮沈が激しい。実際、一部を除いて内蔵武器の性能は高くもなく、HPや防御力も低いため、武器腕を選ぶ必要性が見当たらない。

１STから登場しているダスラークロウを筆頭に、格闘専用の腕パーツも存在する。これも２ndで一気にバリエーションを増やしたが、後のシリーズでは消沈した。FMOにも格闘用武器腕が登場するが、こちらはなかなか使い応えのあるパーツのようだ。

脚パーツ

２ndでは５種類にまで増えた脚も、３rd以降は２脚、４脚、ホバーの３種に落ち着いた。２脚はオーソドックスなタイプで、段差踏破性能に優れる。４脚は見た目のバリエーションで、２脚との性能差は特にない。ホバーは広範囲の移動力を持つが、段差の踏破性能が劣る。脚パーツの選択基準としては、ホバーにするかしないかの１点のみだろう。自分で機体を操作するFMOでは、タイヤやタンクが復活しており、それぞれ特色のある性能＆挙動を見せている。また、FMOで分類された逆関節タイプは以前の作品にも登場しているが、あくまでデザイン上の違いのみで、性能は通常２脚と同じだった。

余剰出力の影響

セットアップでは、ボディやバックパックに設定された出力の合計値が、積載可能な重量の上限となる。このとき、総出力から総重量を差し引いた値が余剰出力（重量に相殺されない出力）となり、余剰出力が大きいほどユニットの移動力が増加する傾向がある。また、３rd、４th、５th、FMOでは、余剰出力が大きいほど格闘攻撃力が向上する仕組みになっている。そのため、格闘攻撃を主体とするユニットは武器やシールドを装備せずに機体を軽くし、追加出力系のバックパックを背負って出力を増すことで、広範囲の移動力と絶大な攻撃力（最大で２倍）を発揮できる。特に１回の戦闘に複数のユニットが参加するリンクシステムを導入している４thと５thでは、格闘タイプのユニットがリンクの要となるため、攻撃力増加の効果は一際大きい。



格闘ユニット以外は、余剰出力を気にする必要性は薄い。出力いっぱいまで武装しても構わないだろう。

作品ごとの余剰出力の影響

１ST／2089
- 基本移動力が増加
  基本移動力＝脚部移動力＋（100－総重量）÷10

２nd
- 余剰出力からMobile（機動力）を算出
  Mobile＝（総出力－総重量）×0.8
  - 基本移動力が増加
    基本移動力＝７＋Mobile÷10＋脚部パーツ補正値
  - 遠距離攻撃を除く攻撃の命中率にボーナス加算
  - 攻撃回避判定時にボーナス加算

３rd
- 格闘攻撃力が増加

４th／５th
- 格闘攻撃力にボーナス加算
  格闘攻撃力＝総出力÷総重量×武器のDMG（最大２倍まで）

FMO
- 格闘攻撃力が増加

武器の登場傾向

WAPユニットは両腕（グリップ）と両肩に計4つの武器、背部にはバックパックを搭載できる。武器の総数は作品ごとに違いがあるが、種別で見るとほぼ共通していることが分かる。バックパックは4thから一気にバリエーションが増え、ジョブの概念を確立させる要素となった。下表は武器とバックパックの種類をまとめたもので、数字は登場数だが、これには武器腕は含まれていない。なお、最下欄はコンピュータの登場数だ。コンピュータは、3rdまではパーツとして扱われていたが、4th以降はセットアップ項目からは外れている。



もっとも劇的な変化を遂げた武器はライフル。当初は単なる単発の銃器でしかなかったが、4th以降はロングライフルとしての個性を際立たせている。

武器の種類と登場数

装備		1ST	2089	2nd	3rd	4th	FMO	5th
腕	格闘	ロッド 6 トンファー 2	ロッド 4 トンファー 2	ロッド 17 ナックル 16	ロッド 6 ナックル 10 パイルバンカー 5	ロッド 9 ナックル 9 パイルバンカー 6	ロッド 43 ナックル 31 パイルバンカー 44	ロッド 16 ナックル 16 パイルバンカー 16
	近距離（射程1）	マシンガン 26 ショットガン 4 ライフル 21 火炎放射器 5	マシンガン 27 ショットガン 4 ライフル 20 火炎放射器 5	マシンガン 14 ショットガン 17 ライフル 16 火炎放射器 16	—	—	—	—
	遠近両用（射程1以上）	バズーカ 8 グレネード 4 ライフル 1	バズーカ 8 グレネード 3 ライフル 1	バズーカ 16 キャノン 8	マシンガン 10 ショットガン 6 ライフル 10 火炎放射器 5	マシンガン 22 ショットガン 27 ライフル 15 バズーカ 16	マシンガン 91 ショットガン 74 ライフル 63 バズーカ 55 キャノン 8	マシンガン 19 ショットガン 26 ライフル 18 火炎放射器 13 バズーカ 20 ガトリングガン 19
	シールド	—	—	—	シールド 10	シールド 8	シールド 43	シールド 13
肩	単体攻撃	ミサイル 17 ロケット 6	ミサイル 16 ロケット 6 パイルバンカー 1	ミサイル 19 ロケット 16 対空ミサイル 17 対空ロケット 16 マシンガン 3 キャノン 8	ミサイル 10	ミサイル 17	ミサイル 84	ミサイル 22
	範囲攻撃	—	—	グレネード 16	グレネード 4	グレネード 5 ロケット 5	グレネード 37 ロケット 49	グレネード 12 ロケット 12
	シールド	シールド 10	シールド 6	シールド 19	—	—	シールド 39	—
バックパック		アイテム 7 ターボ 1 リペア 1	アイテム 7 ターボ 1 リペア 1	アイテム 14 ターボ 16	アイテム 6 ターボ 7	アイテム 8 ターボ 10 ジェット 5 リペア 12 EMP 8 センサー 6 ラジオ 6	アイテム 18 ターボ 21 ジェット 11 リペア 40 EMP 48 センサー 48 ラジオ 42 ステルス 16	アイテムターボ 1 ターボ 1 ターボアイテム 1 リペア 1 リペアライト 1 EMP 1 EMPリペア 1 センサーEMP 1
コンピュータ		51	51	17	10	—	—	—

変り種の武器

1STはPS移植版のU.S.N.編でロングライフルとリペアバックパックが追加され、開発時期の近い4thの影響を反映している。2089には、肩に装備する異色のパイルバンカーが登場した。2ndでは対航空ユニット用の対空兵器と、肩に装備するマシンガンやキャノンが用意されており、ボディ内蔵武器や格闘専用武器腕のバリエーションなども含め、変り種武器の宝庫となっている。対空兵器はともかく、あえて肩にマシンガンやキャノンを装備する必要性が感じられない点も、いかにも2ndらしい。

変り種ではないが、1ST～2ndではシールドは肩に装着するタイプだったが、3rd以降は手持ちのタイプに変更され、攻撃手段にも使われているところがおもしろい。ちなみにFMOでは、どちらのタイプも登場する。バックパックは4thでカテゴリーを確立。5thでは性能の複合化で、バリエーションを増やしている。



2ndに登場する究極の変り種「嫌なヴァンツァー」の武器「おたけさん」。これでも肩装備タイプの対空用ミサイルだ。

Job

ジョブ

「ジョブ」はパイロットの能力特性を分類する基準で、1ST～4thでは おもに敵ユニットのパイロット名であり、攻撃タイプを表す用語として 使われていた。FMO～5thではプレイヤーユニット（パイロット）にも 適用されている。ジョブ名称の変遷は、下の表にまとめたとおり。ちなみに2ndの回復タイプ「Repairman」は、敵側にのみ出現する支援ポッドのジョブ名称だ。WAP以外のユニットにおいても、基本的には攻撃タイプにより同様の分類でジョブ名称が適用されているが、非戦闘タイプ（輸送車、輸送ヘリなど）は個別のジョブ名称を持っている。また、特定のキャラクターが搭乗しているユニットは、ジョブ名称ではなくキャラクター名が表示される。なお、3rdにはこうしたジョブの概念はなく、敵ユニットのパイロット名は「O.C.U.陸軍ヴァンツァー兵」などと表示される。

ジョブ名称の変化

タイプ	1ST／2089	2nd	4th	FMO	5th
格闘	Attacker	Fighter	Assault	アサルト	ストライカー
近距離射撃		Attacker			アサルト
遠距離射撃	—		Sniper	スナイパー	ガンナー
ミサイル系	Missiler	Gunner	Missiler Grenadier	ミサイラー	ランチャー
回復	—	Repairman	Mechanic	メカニック	メカニック
ステータス障害	—	—	Jammer	ジャマー	ジャマー
レーダー	—	—	Recon	レコン	—
その他	Commander	Commander Captain Veteran Super	—	コムス	—

その他のジョブ名称

1ST／2089	
Commander	遠近汎用。他よりも少しレベルが高い
Carrier	補給車や輸送車両の乗員
USN/OCU Soldier	補給車や輸送車両の乗員
Helicopter	戦闘ヘリのパイロット
AutoPilot	U.S.N.編M01に出現。自動操縦装置
Nirvana	U.S.N.編に出現。ニルバーナ機関のパイロット
BlackHounds	U.S.N.編に出現。特殊部隊ブラックハウンドのメンバー

2nd	
Commander	他よりも少しレベルが高い
Captain	Commanderの上位ジョブ
Veteran	Captainの上位ジョブ
Super	Veteranの上位ジョブ
Driver	輸送車両の乗員
Transporter	輸送ヘリのパイロット

4th	
Gunner	砲台の砲撃手
Heli Pilot	戦闘ヘリのパイロット
Tank Crew	戦車の乗員

5th	
～パイロット	WAP以外のユニットの搭乗員

ジョブの内容

Fighter/Striker（ストライカー）

格闘を近距離攻撃から分離しているのは、2ndと5thのみ。2ndでは基本的に格闘より射撃が先に攻撃できるため、相手がFighterかAttackerかは重要なポイントだった。

Attacker/Assault（アサルト）

近接攻撃を主体とし、おもにマシンガンやショットガンでの射撃を行う。1STと4th、FMOでは格闘攻撃も含む。汎用性の高さから、敵味方ともに主力ユニットとなる。

Missiler/Gunner/Grenadier/Launcher（ミサイラー／ランチャー）

肩に装備したミサイルランチャーを使い、遠距離からの攻撃を行う。ロケットやグレネードランチャーも含める。4thではGrenadierが分離している他、Gunnerのジョブは砲台に与えられていた。5thでは肩武器系をまとめてランチャーとし、ガンナーはライフル等による長距離射撃ジョブとなっている。

Sniper/Gunner（スナイパー／ガンナー）

Sniperはライフル等による長距離射撃を行うユニット。5thではガンナーと呼ぶ。4thからライフルの射程距離が格段に伸び、狙撃と呼ぶに相応しい武器となった。命中率を高めるスキルを習得するなど、ジョブの個性も確立している。

Mechanic（メカニック）

リペア系のバックパックを使ってダメージを回復する役割を担う。1STでは補給車、2ndでは支援ポッドがこの任に当たっていた。また、Altでは後方支援部隊のWAWが弾薬補給などに活躍し、Mechanicの先駆けとなった。

Jammer（ジャマー）

EMP系のバックパックを使い、ステータス障害を引き起こすのを主目的としている。移動制限、攻撃不可、リンク不能、行動不能などのシステム障害を起こす他、4thとFMOではミサイルの誘導を阻害する機能も持っている。

Recon（レコン）

レーダー系バックパックの機能を活用するユニットを示す。レーダーはミサイルを誘導し、射程外からのミサイル攻撃を可能にする。また、FMOでは敵を発見する役割も持っている。

Comms（コムス）

ラジオバックパックによる支援爆撃要請を行う。ラジオバックパックは4thのエルザ編にも登場し、支援爆撃や補給物資投下を要請できたが、ジョブとしては確立されていない。

Battle System

1ST～5thのシリーズは、ターン制や戦場の構造など、基本的な戦闘システムを踏襲しながら、新たなシステムやユニットのバリエーションを導入している。1STではユニット1機単位の戦闘力がものを言っていたが、2ndからAPシステムが導入されると、突出した戦闘力よりも部隊のバランスと、APの使い方が重要視されることになった。APシステムの性質から構築されたユニットの連携戦術は、4thでリンク攻撃という、より明確なシステムを得て定着した。連携戦術という面では、3機小隊単位で行動するAltにも、同様の方向性を見出せる。FMOはアクション・シューティングなので、物理的な操作テクニックが向上すれば、単機でも鬼神の如き戦闘力を発揮できるかもしれないが、それでどこまで戦えるかはプレイヤー次第だ。当然、他プレイヤーのユニットと連携した方が効率はいい。

戦場マップの構造

Alt、FMOを除く作品はすべて、戦場マップがマスで仕切られ、ユニットの行動単位として用いられている。1STは段差による高低差のみだったが、2nd以降は3Dマップで傾斜面が再現された。4thでは、時間経過と天候の概念も盛り込まれている。

地形効果

地形効果が設定されているのは1STと2ndのみで、基本的に防御側（攻撃を受ける側）がいるスクエアの地形効果が反映され、攻撃の回避率などに影響する。1STは全マップで合計24種の地形が設定されており、マス単位で地形効果を得られた。2ndではユニットの周囲にある遮蔽物（樹木や岩、ビルなど）の種類や数により、地形効果が変動する仕組みとなっている。複雑な地形ほど地形効果が高い。3rd以降は攻撃対象までの距離や高低差、障害物による射線の遮りが攻撃の命中率に影響し、地形の種類は移動力にのみ影響を及ぼしている。

破壊可能な障害物

マップに破壊可能な障害物（攻撃対象）が配置されているのは3rdのみ。樹木やコンテナを攻撃して破壊すると、アイテムを入手できる場合もある。4thや5thでは戦闘ユニット以外のオブジェクトが攻撃対象となる場合もあるが、これは基本的にミッションの条件で設定されており、HPを持つユニットとして扱われる。



3rdの破壊可能な障害物の多さは伊達じゃない。赤い▼マークが表示されるものはすべて、攻撃することで破壊できる。

APシステム、リンクシステムの導入

ユニットの行動を制御するAP（アクティブポイント）システムは2ndから導入され、以降の作品でスタンダードとなった。APがなくなると攻撃も回避もままならないという性質から、包囲戦術や集中攻撃の有効性が高まっている。4thから導入されたリンク攻撃システムは、ユニットの連携に重点を置いたもの。複数のユニットで同時に敵を攻撃することができ、戦闘の展開がスピーディになった。敵もリンク攻撃を使用するので、単機で突出するとあっという間に撃破されてしまう。攻撃だけでなく、守りの面でも戦術性を高める要因となっている。5thではリンク数の制約も解かれ、ユニットの位置取りとAP管理に、より比重が置かれている。

HP回復、弾薬補給の手段

ダメージを負ったパーツのHP回復や、弾切れになった武器への弾薬補給を行うユニットは、作品ごとに異なっている。1STでは敵味方とも補給車が登場し、隣接することでHPの回復と破壊されたパーツの修理が自動的に行われ、弾薬補給や武器やアイテムをストックと交換するコマンドが使用できる。U.S.N.編と2089ではプレイヤー側のみ、補給車の代わりにリペアバックパックが登場している。2ndと3rdは、プレイヤー側に補給ユニットやリペアバックパックは登場せず、アイテムを頼りとしていた。4th以降は、HP回復にはリペアバックパック、弾薬補給はアイテムが定着している。また、Altでは後方支援部隊が登場し、弾薬補給と傷んだシールドの交換ができた。しかし、HPの回復手段はなく、シビアな戦闘を強いられる。

補給手段の変遷

タイトル	パーツの回復／修理	弾薬補給
1ST：O.C.U.	補給車、アイテム	補給車
1ST：U.S.N.	リペアBP、アイテム	リペアBP
2089	リペアBP、アイテム	リペアBP
2nd	アイテム	アイテム
3rd	アイテム	アイテム
4th	リペアBP、アイテム	アイテム
5th	リペアBP、アイテム	アイテム
FMO	リペアBP、アイテム	アイテム
Alt	—	後方支援部隊

Skill

スキル

1STで格闘3種、近距離3種、遠距離1種の計7種からスタートしたスキルは、作品ごとにカテゴリーも内容も数も習得方法もまちまちで、一貫しているのは戦闘中に発動するバトルスキルの存在くらいだ。バトルスキルは、1回の戦闘で複数のスキルが連続発動（チェーン）するが、この現象は1STから見られた。ただし、システムとして明確になったのは2ndからで、スキルごとにチェーンする確率が設定されている。Altではアクションのバリエーションをスキルとして習得し、WAWの行動に幅を持たせている。

スキルのカテゴリーと個数

1ST／2089
- 格闘スキル ×3
- 近距離スキル ×3
- 遠距離スキル ×1

2nd
- バトルスキル
  - スピードスキル ×10
  - パワースキル ×10
  - フィールドスキル ×10
  - スペシャルスキル ×10
  - スーパースキル ×12
- オーナースキル ×20
- コンピュータスキル ×19

3rd
- バトルスキル ×96

4th
- バトルスキル ×79
- オートスキル ×20
- コマンドスキル ×10

5th
- バトルスキル ×58
- スペシャルスキル ×15
- リンクスキル ×6
- コマンドスキル ×9
- オートスキル ×7
- リーダースキル ×9
- パーツスキル ×25

Alt
- 機動力 ×6
- 攻撃力 ×7
- 防御力 ×6
- 機動力＋攻撃力 ×12
- 機動力＋防御力 ×6
- 攻撃力＋防御力 ×4

Simulator

シミュレーター

シミュレーターでは、ミッションと同様のシステムで戦闘訓練を行い、おもにパイロットの能力強化を図る。バトルシミュレーターとして設置されたのは3rdからだが、2ndでは闘技場にチームファイトが設けられており、バトルシミュレーターの原型となっている。1ST、2089、Altにはシミュレーターに相当する施設や機能は登場しない。FMOでは訓練場として、任意に状況設定ができる模擬戦場が用意されているが、プレイヤーの操作訓練の意味合いが強く、ゲーム性やボーナス要素は薄い。バトルシミュレーターが本格化した4thと5thでは、ステージのクリアボーナスとして、レアな武器やパーツを入手する目的も加わった。5thに至っては、全100フロアを1機でクリアするというサバイバルシミュレーターも用意され、本編のミッション攻略以上に遊び応えのある内容となっている。

3rd　ネットワークでバトルシミュレーター

3rdでは、ネットワークの「Simulator」で、チュートリアルとバトルシミュレーターをプレイできる。チュートリアルは戦闘やセットアップの基本システムを解説してくれるもの。バトルシミュレーターでは実戦形式の模擬戦を行い、武器熟練度やエースポイント、バトルスキル、戦績による賞金を獲得できる。なお、バトルシミュレーターのモード(難易度)やマップデータは、ネットワークや会話イベントで入手できる。



特にスキルを覚えるために、シミュレーターを活用したい。ミッションでは使えないパーツのスキルを習得。

マップデータの入手条件

マップデータ	エマ編　入手方法	アリサ編　入手方法
タール基地爆薬庫前	M20　USN空母作戦室でオペレーターと会話	M24　台北市酒場でクレイ大使と会話
台北市郊外	M30　華蓮団司令室でホアンと会話	M28　万安補給基地でコウと会話
海上油田プラント	M45　武漢補給基地でジュウンと会話	M39　上海海軍基地でオペレーターと会話
南京政府	M61　熊本基地作戦室で滝口と会話	M41　呉海軍基地士官室で滝口と会話
福島建設現場	国土交通省フォーラム「今年度重点事業紹介」の「郡山」でダウンロード	

モードのダウンロード

訓練モード
イグチフォーラム「事業内容」(価格:500)

実戦モード
パベールフォーラム「ソフトウェア部門」(価格:600)

4th　2つのシミュレーター

4thではエルザ編とダリル編で、別々のバトルシミュレーターが用意されている。どちらも全12ステージで、各ステージをプレイするには下表のような開放条件を満たす必要がある。シミュレーターでは通常のミッションと同じく経験値、EP、資金を獲得できるので、パイロットの訓練や資金稼ぎに活用できる。

地形効果

開放条件が厳しくなる後半のシークレット・ステージでは、クリアボーナスとして武器やパーツを入手できる。武器腕のヴァンパイアやミノタウロス、WAP一式のゼニスRVやアバローナIIなどは、このシミュレーターでしか入手できないレア・パーツだ。

Durandal Simulatorの解放条件

Ds	条件
01	S01をクリア
02	S02をクリア
03	S06をクリア
04	S07をクリア
05	S12をクリア
06	S18をクリア
07	S23をクリア
08	S24をクリア
09	S06を15ターン以内でクリア／Ds03を20ターン以内でクリア
10	S16で15ターン以内にZ. A. Missiler2機を撃破／Ds06を25ターン以内でクリア
11	S22で空母のHPを40%以上残してクリア／Ds07を30ターン以内でクリア
12	S24で英軍艦を3隻以上残してクリア／Ds08を30ターン以内でクリア

クリアボーナス

ステージ	クリアボーナス	
Durandal Simulator 09	Galbados	ガルヴァドス(RK)
Durandal Simulator 10	Vampire	ヴァンパイア(武器腕)
Durandal Simulator 11	Zhelanie II	ジラーニII(一式)
Durandal Simulator 12	Artdeux	アールドゥ(MG)
U.S.N. Simurator 08	22sn Leosocial	22snレオソシアル(MG)
U.S.N. Simurator 09	Boa 36	ボア36(BZ)
U.S.N. Simurator 10	Minotaur	ミノタウロス(武器腕)
U.S.N. Simurator 11	Zenith RV	ゼニスRV(一式)
U.S.N. Simurator 12	Oborona II	アバローナII(一式)

U. S. N. Simulatorの開放条件

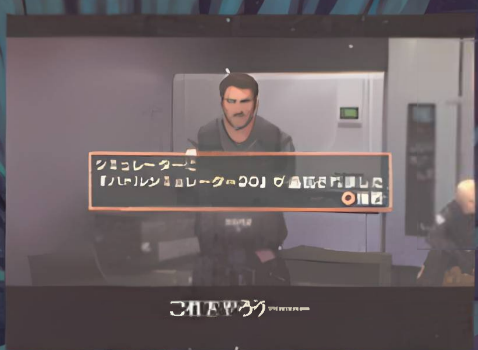
Us	条件
01	S03をクリア
02	S08をクリア
03	S10をクリア
04	S13をクリア
05	S15をクリア
06	S20をクリア
07	S26をクリア
08	S04を15ターン以内／Us02を20ターン以内でクリア
09	S13でゲリラメンバー全員が残存／Us04を30ターン以内でクリア
10	S14で敵を全滅させる／Us05を30ターン以内でクリア
11	S21で10ターン以内に最下層へ到達／Us07を25ターン以内でクリア
12	S26で特定の敵を特定の順に撃破／Us11を20ターン以内でクリア

5th　バトルシミュレーター

5thのバトルシミュレーターは、全20ステージ。ステージをクリアすると経験値（EXP）を獲得でき、ボーナスとして武器やパーツを入手できることもある。なお、各ステージをプレイするには、右表のような開放条件（表中、Mはミッション、Bsはバトルシミュレーターを示す）を満たす必要がある。

ステージ20をプレイするには

ステージ20は、スカウトでエキスパート小隊を編成しなければならない。エキスパート小隊とは、熟練のパイロットのみで構成されたチームで、対象となるパイロットは35人。早ければChapter 5で、メンバーをそろえることができる。ただし、その段階でステージ20に挑戦しても、クリアすることは難しい。パーツや武器のRank、パイロットのジョブレベルやスキルなどを充実させてからチャレンジしよう。



歴戦の勇士たちをスカウトし、エキスパート小隊を結成。スカウトするときはプロフィールのコメントを参考にしよう。

クリアボーナス

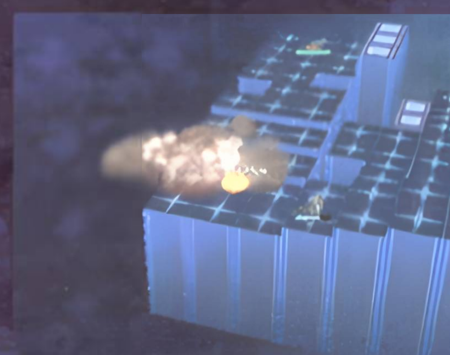
Bs	条件	EXP	戦利品
01	M02「フリーダム侵攻2」クリア	600	—
02	Bs01を17ターン以内にクリア	1200	アールアッソー(MG)
03	M04「フリーダム防衛」クリア	1900	—
04	M06「フォートモーナス1」クリア	3600	—
05	Bs04を20ターン以内にクリア	4500	グロウタスク(RF)
06	M08A/B「ミサイル基地強襲A／B」クリア	5400	—
07	M10「ミサイル基地撤収」クリア	7200	—
08	Bs07を25ターン以内にクリア	8100	ヴァジェ(Body)
09	M12A/B「市外制圧A／B」クリア	9000	—
10	M13A-1「密林突破」クリア	10800	—
11	M13B-2「防衛施設奪還」クリア	11700	フジャン(GG)
12	Bs10を28ターン以内にクリア	12600	—
13	M14「研究施設強襲」クリア	14400	—
14	M16「空港制圧」クリア	15300	Be－11(BZ)
15	Bs13を43ターン以内にクリア	16200	—
16	M18「地下工場潜入」クリア	18000	—
17	M20「証拠品確保」クリア	18900	ゴルディアス(MS)
18	Bs16を35ターン以内にクリア	20700	—
19	M22「シンクロトロン外周」クリア	24000	—
20	Bs18を17ターン以内にクリア	24000	ターボ(BP)

5th　サバイバルシミュレーター

単機で全100フロアを戦い抜くのが、サバイバルシミュレーター。挑戦するパイロットを選ぶと、パイロットのレベルは1、機体はRank.1のガストでスタートする。フロア内の敵を全滅させるか、転送装置を使用するとそのフロアをクリアし、セットアップ画面を経て次のフロアへ進む。10フロアごとに一時クリアとなり、入手したアイテムやRPを精算できる。

パーツや武器の入手

フロアにはパーツや武器、アイテムを格納したコンテナが配置されており、これを入手して機体を強化していく。10フロアごとの精算時に、所持品を本編に持ち返るか、RP（改造ポイント）に換算できる。ほとんどのパーツや武器のRank.1（未改造状態）を入手できるのが、サバイバルシミュレーターの最大の魅力だ。



コンテナを攻撃すると爆発。巻き込まれると大ダメージを受ける。これを利用して敵を撃破するのも、重要な攻略テクニックのひとつ。

サバイバルシミュレーターでのみ入手できるもの

名称	種別	名称	種別
クラスタシア	一式	ファイアーバード	ライフル
グラップル	一式	Be-11	バズーカ
グリルゼクス	一式	グノーツ	バズーカ
デスマッツ	一式	ブルギバ	バズーカ
ルフトローバー	一式	ソウルバスター	ナックル
ヴァジェ	ボディ	ダブルネイル	ナックル
テラーウルフ	ボディ	アゴーニ	ロッド
ゼニスRV2	腕	クルセイダー	ロッド
ダスラークロウ	腕	バトルタスク	パイルバンカー
アールアッソー	マシンガン	ヘビーパイル	パイルバンカー
グレイブ	マシンガン	SP06	シールド
レオソシアル	マシンガン	ライトシールド	シールド
霧島55式	ショットガン	ゴルディアス	ミサイル
コベット	ショットガン	サンアウル	ミサイル
ステイト	ショットガン	マジックボックス	ミサイル
ファイアアント	火炎放射器	イグチ82式	グレネード
ホットリバー	火炎放射器	レイジーホーン	グレネード
バーチェル	ガトリングガン	アルバトロス	ロケット
フジャン	ガトリングガン	ワイルドグース	ロケット
レオスタン	ガトリングガン	万能弾	アイテム
イグチ5式	ライフル	ミニリペアMAX	アイテム
グロウタスク	ライフル	全リペアMAX	アイテム

グレン専用ゼニス

最後のフロア100をクリアすると、ボーナスとして「グレン専用ゼニス」のパーツを1つ獲得できる。一式そろえるには、最低でも4回クリアしなければならない。

Colosseum / Arena　闘技場／アリーナ

1対1もしくは複数対複数で、賭け試合を行うのが闘技場。5thやFMOでは、アリーナという名称になっている。1STや2ndでは、キャラクターを仲間に加えるイベントの舞台としても使用され、設定上では現実に存在する施設であったが、5thではコンピュータ内に設けられたシミュレーターの一環として設定されている。基本的にパイロットのレベルやスキルの内容、機体のHPや装備武器の攻撃力などをファイター（対戦相手）と比較し、オッズ（倍率）や賞金が決められる。資金稼ぎを目的とする場合は、主武装以外の装備武器を外して攻撃力の判定を下げたり、ボディ以外のパーツを低ランクのものにしたりと、オッズを下げない工夫が必要だ。なお、2089とFMOはプレイヤー同士の対戦が主体で、内容的には1STや2ndに用意されていた「VS　モード」に近い。FMOでは定期的に対戦大会が開かれている。

1ST　1対1の真っ向勝負

1STの闘技場では、1対1の対戦を行う。毎ターン、使用武器や防御を選択し、武器やスキルのイニシアチブに従って互いに攻撃。相手のボディか両腕を破壊すれば勝ちとなる。アイテムやバックパックの機能は使用できない。



資金稼ぎを目的としていると、オッズの低いファイターは敬遠してしまいがち。個性派ぞろいなので、たまには軽く対戦してみるのもいい。

ファイターの人数

闘技場のファイターは全部で30人。ただし、同名のファイターが別の機体で出現する場合もあり、延べ人数では64人となる。対戦できる町や出現タイミングは、ファイターごとに決まっている。

2nd ソロとチームの選択

2ndでは闘技場で、ソロファイトとチームファイトの2種類の試合が行える。ソロファイトは1対1、チームファイトは最大5対5での対戦となる。闘技場に出現するファイターは全168人。シナリオに関わってくるキャラクターを除き、搭乗する機体が固定されていないのが大きな特徴だ。機体は別に150機が用意されており、対戦するファイターを選択するたびにランダムで決定される。

賞品でレアな武器を入手

ソロファイトで勝利すると、通常はファイターごとに設定されている賞金を受け取るのだが、まれに賞品として武器を入手できる場合がある。全49種の武器が用意されており、その中の17種（下表）は、闘技場でしか手に入らない貴重品だ。

闘技場でのみ入手できる武器

名称		種別
Bassoon	バスーン	ライフル
Burgiba	ブルギバ	バズーカ
Cobbet	コベット	ショットガン
Delta120	デルタ120mm	肩キャノン
Fire Ant S	ファイアアントS	火炎放射器
Fire Owl	ファイアオウル	ロケット
GL21OM1	GL210M1	グレネード
Keen Edge	キーンエッジ	ナックル
M.Hammer	マッドハマー	ロッド
Mainate	メナート	ミサイル
Plover M4	プロヴァーM4	ミサイル
Plover SS	プロヴァーSS	対空ミサイル
Red Crow	レッドクロウ	ミサイル
Savory GO	サヴォリG0	肩キャノン
Sky Myna S	スカイマイナS	対空ロケット
Warbler	ウォーブラー	ロケット
WarmerF2	ウォーマーF2	火炎放射器

ソロファイト

1対1で試合を行う。最初に5ターン分の行動（使用武器）を入力してスタートし、互いの使用武器やスキルによるイニシアチブに従って、交互に攻撃をしていく。5ターンが経過すると、再び5ターン分の行動を入力。なお、途中で指定した側の腕が破壊された場合は、何もせず相手に順番が回る。ボディか両腕を破壊すると勝利。ただし、ボディに内蔵武器がある場合は、ボディを破壊するまで終わらない。



スキルのチェーンが起こると、攻撃回数が増えて圧倒的に有利。対戦前に、チェーンしやすいスキルを組み合わせてセットしておこう。

チームファイト

チームファイトでは、ミッションと同様の戦闘を行う。最初に参加人数と参加キャラクターを決め、対戦チーム（ファイター5人はランダム選出）を選択する。対戦チームは必ず5人だが、プレイヤー側は1～5人で人数を選択できる。次に「大将」を決め、戦場を選んで試合開始。相手の大将ユニットを撃破した時点で勝利となり、撃破数や人数差でボーナス賞金を得られる。



戦い方は通常の戦闘と同じ。APを回復させないように、敵1機を包囲してターンを経過する戦術が有効だ。

5th 自動で行われる通常戦闘

5thのアリーナは1STや2ndの闘技場とは違い、基本的にミッションでの戦闘と同じ仕組みで対戦する。ただし、試合開始後はプレイヤーは一切の指示や操作をすることがなく、すべて自動的に進行する。また、最大3対3のチーム戦を行うこともできる。



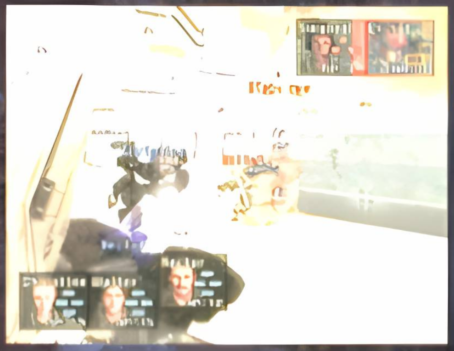
プレイヤーが行うのは、試合前のユニットとメイン武器の選択、賭けるCPの指定のみ。試合は通常の戦闘と同じく、プレイヤーフェイズと敵フェイズで交互に行動して、ターンを重ねていく。

アリーナでの勝利条件

1. 相手ユニットをすべて撃破
2. 20ターン経過時、チームの残りユニット数が相手を上回っている
3. 20ターン経過時、残存ユニットのHP合計が相手を上回っている

チーム戦

最初は1対1しか選択できないが、通算で20勝すると2人、40勝すると3人でチームを組み、同様に2～3人編成の相手チームと対戦できる。1対3や3対2など、変則マッチも可能だ。なお、両チームの人数によって賭けられるCPの上限が決まる。



参加人数が増えることで重要になるのがリンク攻撃。リンクスキルをセットしておくのを忘れないように。回復手段も用意しておくといい。

参加人数によるCPの上限

2人:2000
3人:4000
4人:6000
5人:8000
6人:9999

人数はプレイヤーのチームと対戦チームの合計。例えば2人は1対1、3人なら1対2か2対1となり、3対3が最大数となる。

特定チームに勝利して迷彩を入手

アリーナはおもにCPを稼ぐために利用するが、特定のチームを倒すことで「迷彩」も入手できる。その内容は右記のとおりで、対戦する順序などは関係しない。なお、対戦チームはリストに出現するタイミングと、リストから削除されるタイミングが決まっている。右の表で「VS」はチーム人数、「出現」「削除」はそれぞれのタイミング（ミッション番号）を表しており、「削除」が「−−−」のチームは削除されないことを示す。



対戦チームはどれも強敵ばかり。オッズを気にしなければ、武装もスキルも充実したセットアップで臨み、後は運を天に任せるだけ。

アリーナで入手できる迷彩

No.	名称	対戦チーム	VS	出現	削除
25	O.C.U.アーバン	TOXIC CHAIN	2	7−5	8−1
26	O.C.U.デザート	WILDCATS	2	7−2	7−5
27	O.C.U.ジャングル	PUNISHERS	2	6−1	7−2
28	レッドホークス	MUDDY OTTERS	3	5−2	7−6
29	フォーチュンメディカル	APOCALYPSE	2	6−2	—
30	南米迷彩	TRIPLE IMPULSE	3	7−4	—
31	グリムニル	TRIPLE STINGERS	3	7−4	—
34	グリムニル冬季迷彩	ISLAND LOVERS	2	8−2	—
77	カウ	IMAC	3	7−1	8−3
82	ゼブラA	DURANDAL-α	3	6−1	—
83	ゼブラB	HEROES	3	8−2	—
85	ジャガー	GENTLE ARMY	3	6−1	8−1
88	地獄の壁	CRIMSON WALL	3	5−2	6−2
90	ミケ	NIGHTMARE	3	8−2	

FMO 定期開催される対戦大会

FMOでは定期的にプレイヤー同士が対戦する「アリーナ」が開催されている。アリーナには公式・非公式があり、公式は毎日、曜日ごとに設定されたルールで行われている。非公式は、階級が少尉以上のプレイヤーが個人的に開催するもの。アリーナにはレベル10で移動可能になり、所属国に関わらず対戦できる。貢献値やMPの獲得はなく、経験値は通常よりかなり少ない。ルーム（酒場）では、対戦の模様を観戦することができる。また、賞金や副賞が用意され、約2カ月をかけて予選と決勝を行う定期イベント「Clash of Iron」も開催される。

公式アリーナ

公式アリーナでは、曜日ごとに参加人数の上限、装備制限（必須装備、許可されている装備、禁止事項）と、サドンデス（HP1／4でスタート）かどうかのサブルールが設定されている。また、時間帯でBGコストが指定されている。参加費は無料だが、賞金もない。

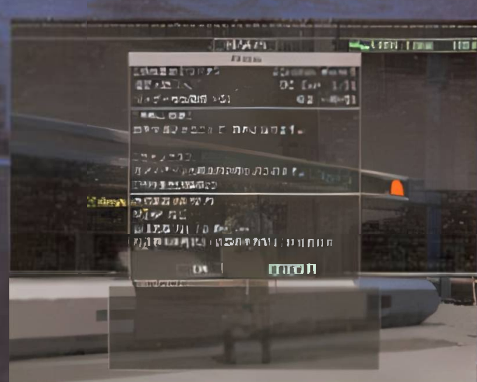
公式アリーナのルール概要

ターボアサルト
ターボBP必須、武器はMGかSGのみ許可という高速近接射撃戦。武器腕、改造はOK。

サドンデススナイパー
スナイパーライフルやバズーカを使用した狙撃戦。許可BP、改造の不可など制約あり。

大型機動兵器誘導
味方の大型機動兵器に指示を与えながら誘導操作する。装備制限とはなし。

ジェット格闘
ジェットBPと格闘武器のみ許可という殴り合い戦。当然、武器腕も使えない。



曜日によってルールが違うので、参加する場合はセットアップの調整を。

公式アリーナBGコスト

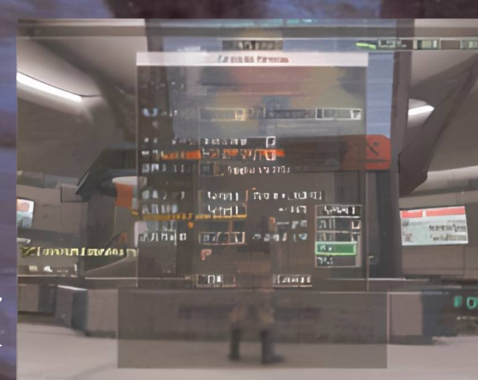
00：00〜12：00	5
12：00〜16：00	6
16：00〜24：00	4

非公式アリーナ

少尉以上のプレイヤーが任意でルール等を設定し、開催できるアリーナ。開催するには100MPが必要。トーナメント形式とノーマル形式（公式アリーナと同様）が選べ、開催者が指定した人数により、参加費用と賞金が自動的に設定される。なお、曜日ごとに、同時に開催できるアリーナの数が制限されている。

非公式アリーナの開催数制限

月	火	水	木	金	土	日
4	4	6	8	10	10	10



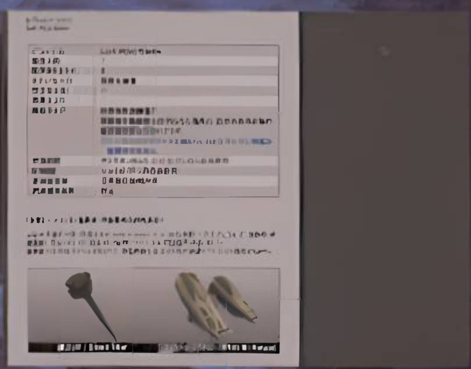
プレイヤーがルールを指定してアリーナを開催。参加費用と賞金は自動的に設定される。

公式アリーナの日程とルール

曜日	人数	ルール概要	装備指定			サブルール
			必須装備	装備許可	禁止事項	
月	1・3・5	ターボアサルト	TB、MG、SG	—	SG、MG以外の武器	サドンデス
火	1・3・5	サドンデススナイパー	—	SRF、BZ、SD、TB、ST、JT	改造	サドンデス
水	1・3・5	ターボアサルト	TB、MG、SG	—	SG、MG以外の武器	サドンデス
木	1・3・5	サドンデススナイパー	—	SRF、BZ、SD、TB、ST、JT	改造	サドンデス
金	1・3・5	ターボアサルト	TB、MG、SG	—	SG、MG以外の武器	サドンデス
土	1・3	サドンデススナイパー	—	SRF、BZ、SD、TB、ST、JT	改造	サドンデス
土	5	大型機動兵器誘導	—	—	—	サドンデス
日	1・3・5	ジェット格闘	JT	—	格闘系以外の武器、武器内蔵アーム	サドンデス

Clash Of Iron

定期的に開催される大会で、2つのフェイズをまたぐ期間（シーズン）に開催され、予選で8名のプレイヤーを選出し、決勝トーナメントでチャンピオンを決める。対戦は1対1で、大会ごとに6種のレギュレーションから1つが採用される。決勝トーナメントでベスト4入賞者には賞金が、さらに優勝者、準優勝者には副賞が贈られる。



大会のルールや開催期間、賞金や賞品などの詳細は、公式サイトで発表される。

「Clash Of Iron」の内容

シーズン
「Clash Of Iron」は2つのフェイズをまたぐ約2ヶ月の期間に開催され、前半は予選、後半に決勝トーナメントが行われる。

予選
毎週金曜日と土曜日の21：00～24：00、計8日の予選が行われる。ノーマル形式のアリーナに挑戦し、1日ごとに勝利数のもっとも多いプレイヤー1人、8日間で8人のプレイヤーが選出され、決勝トーナメントに進出できる。負け数はカウントされず、連続して勝利する必要もない。時間内であれば何度でも挑戦可能。

決勝トーナメント
予選を通過した8人のプレイヤーが、トーナメント形式で対戦。優勝者を決定する。

「Clash Of Iron」レギュレーション

アリーナ名	Two-Guns shootout	Lark Style Melee	Bazooka Brawl	Iron Fist Fight	Jagerhatz	Gladiator Battle
指定人数	1	1	1	1	1	1
指定BGコスト	4	4	未定	未定	未定	未定
メインルール	索敵＆破壊	索敵＆破壊	スコア獲得	索敵＆破壊	索敵＆破壊	索敵＆破壊
サブルール	—	—	—	サドンデス2	サドンデス	サドンデス
目標スコア	—	—	100	—	—	—
使用マップ	要塞基地1	特殊地形訓練場7	要塞基地1	特殊基地訓練場1	特殊基地訓練場5	特殊基地訓練場7
武器制限	"MG、SG必須 その他禁止"	KN、RD、PB	"BZ必須 MS、RK、GR禁止"	ナックル	"アサルトライフル シールド"	RD、PB、SH
BP制限	ターボ必須	ターボ、ジェット	ターボ	ジェット必須	ターボ、ステルス	ターボ必須
武器腕装備	装備許可	装備許可	禁止	禁止	禁止	禁止
改造機体出撃	不可	不可	未定	未定	未定	未定

2089　1日1回の対戦登録

2089では、拡張アプリとして「フロントミッション　アリーナ」を利用できる。対戦するキャラクター及びヴァンツァーは、基本アプリ「フロントミッション2089」のサーバーセーブデータを使用。セットアップを済ませたら闘技場へ行き、ユニットをエントリーしておく。翌日、闘技場で対戦結果を取得し、内容を確認（再生）することができる。なお、対戦は1日1回しか行われない。

アリーナでの勝利条件

エントリー（8:00～14:00受付）
- 「フロントミッションアリーナ」を起動し、「LOAD DATA」でサーバーセーブデータをロードする
- 街メニューの「Hanger」でユニットをセットアップ
- 街メニューの「Collosseum」で闘技場へ行き、「Entry」でエントリー手続きを開始。確認画面で「確定」を押すと、手続きが終了

対戦結果（エントリーの翌日）
- 午前8：00以降に闘技場へ行く
- 「Report」で対戦結果のデータを取得、再生する

クラスとランキング

アリーナはユニットの出力によって4つのクラス（階級）に分かれ、戦闘はクラスごとに行われる。戦闘結果によって両者にポイントが加算されていき、各クラスごとに累積ポイントの高い者から、上位10名がランキングに掲載される。なお、プレイヤーの「ニックネーム」を手に入れることで、そのプレイヤーと対戦することもできる。

勝ち点と階級

勝ち点
- 勝利　3
- 敗北　1
- 引き分け　1

※勝ち点が同じ場合、対戦相手との「出力差数」の高いプレイヤーの順位が高くなる
- 出力差数＝対戦相手の出力－自分の出力

合計出力によるクラス分け
- ヘビー級　：出力401以上
- ミドル級　：出力301～400
- ライト級　：出力201～300
- フェザー級：出力200以下

対戦ルール

闘技場での戦闘は、8ターンで終了。8ターン以内に、相手のボディか両腕を破壊すれば勝利となる。8ターンが経過しても勝敗が着かない場合は、パーツの損害率（被ダメージ）を比較して、損害率が少ない側が勝利。これも同じ場合は引き分けとなる。属性やスキルは、基本的に本編の戦闘と同様なので、セットアップ時には属性の選択などを忘れないようにしよう。また、互いの使用武器で攻撃の順番が決まるため、優先使用する武器の選択は重要だ。

闘技場での戦闘ルール

勝敗の条件
- 8ターン以内に相手のボディのHPを0にすると勝利（KO）
- 8ターン以内に相手の両腕のHPを0にすると勝利（KO）
- 8ターン以内に勝敗が着かない場合は両者のパーツの損害率を比較し、損害率の低い側の勝利となる（TKO）
- 8ターン以内に勝敗が着かず、損害率が同じ場合は引き分け

属性
本編と同じ影響を受ける

スキル
基本的には本編と同様だが、一部に挙動が異なるスキルがある

武器の優先順位
格闘➡遠距離➡近距離➡格闘

防御
防御行動は一切、行われない。シールドを装備していても優先武器に選択できず、戦闘中にも使用されない

VSモード

1STと2ndには、本編の闘技場とは別にプレイヤー同士が対戦するための「VSモード」が設けられている。これは本編で成長させたユニットのデータを持ち寄り、闘技場と同じルールで戦うものだ。2ndはメモリーカードでデータの登録ができるが、1STはメモリーカードのほか、SFC当時の名残りでパスワード入力によるユニット登録も可能。劇中に登場した大型機動兵器や、ドリスコルのレイヴンなどを登録できる、特殊なパスワードも用意されている。



プレイヤーのデータだけでなく、下記のパスワードで特殊な機体を登場させることも可能。ただし、これらは2P側でしか使用できない。

2ndではチームで対戦も可能

2ndでは1対1のソロファイトと、最大12対12で戦うチームファイトを選択できる。ソロファイトの場合は闘技場と同じく、5ターンずつの区切りで行動を入力しながら対戦。チームファイトはミッションの戦闘と同様のシステムだが、相手のチームリーダーを撃破した時点で勝利となる。



ソロファイトでは、相手の行動入力を見ないことが対戦を楽しむポイント。手の読みあいが醍醐味だ。

特別なパスワードで登録できる機体（1ST）



グリーグ／クリントン

Passward

O コ モ ツ ハ r サ セ ス J S L C オ A
ネ R E ノ O X テ タ 7 テ L サ N サ K
| ヨ G D 9 K D a ン ヘ ヘ ツ コ J



カークランド／ロングフォース

Passward

J J ケ D e N ヨ ハ D G B V ヘ ミ カ
キ ヘ O 6 R ス G F E ス Y 3 ア V B
% ホ コ ル e モ 9 R F 4 A W D V



オルソン／シーキング

Passward

a a オ ト N ネ % ホ M ヒ B X C エ N
5 N O コ R サ コ ト ホ Z ラ ノ X ラ ン
W Y コ e G X R ヘ ト 7 ハ ケ オ R



ドリスコル／シケイダⅡ（Raioh）

Passward

T N タ セ 8 7 カ Q e S # コ モ ヒ ラ
D Z ス ノ キ 9 W テ K J P エ B A Y
ミ セ N ヨ K F モ ヒ i サ ケ a ノ |



坂田社長／ガヴェル

Passward

G P セ Y O ネ ネ 9 ス % 3 8 7 コ
F キ J 9 サ ス G O オ 5 ケ ア Z C エ
S r ホ ヒ ヨ Z ア ツ ケ X P ミ F J



ドリスコル／レイヴン（TYPE11DS）

Passward

7 F ン B Z ミ | % ン ン カ 3 8 サ e
S エ ツ P ネ ト r i L ス モ e Q ン エ
S r J N ミ Z ア % キ X P G ヒ |

設定上のコンピュータ·ネットワークは１STの頃から存在しているが、独立したシステムとして設けられているのは２ndと３rdのみ。２ndでは軍や企業のフォーラムで兵器情報を閲覧したり、監視衛星からミッションのマップや敵ユニットの情報を入手するのが主目的だった。３rdではネットワークが大幅に拡張され、軍や企業、団体のフォーラム情報が膨大な量になったほか、個人的な電子メールのやりとりやグラフィックなどの収集、シミュレーターでの戦闘訓練と、活用方法も多岐にわたるようになった。２ndも３rdも、特殊な情報を得るにはフォーラムのアドレスやパスワードを入手する必要があり、そのためのイベントも用意されている。２ndではレイヴンや「嫌なヴァンツァー」、３rdでは112式法春という“最強”の機体を入手できるイベントがあるが、これらもネットワークで正しい手順を踏まなくてはならない。

2nd　シンプルな軍用ネットワーク

２ndのネットワークは、ウインドウの中でアドレスを選んでいくシンプルなもの。場合によってはアドレスを直接入力したり、パスワードを入力したりする。各フォーラムで表示される情報は基本的にはテキストのみだが、企業の兵器情報や監視衛星情報では、兵器やマップなどのグラフィックが見られる。なお、DNCニュースなどは、内容が日付に従って更新されるので、ミッションを進めながら、こまめにニュースをチェックする必要がある。

各フォーラムの基本構成

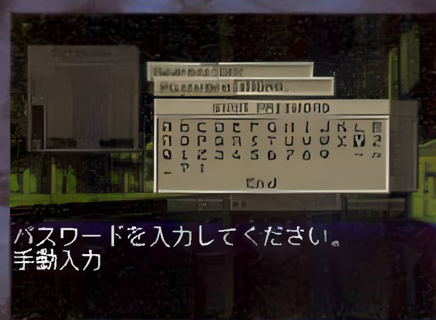
- DNCニュース
  - ニュース
  - その他の情報
- 軍、闘技場
  - 兵器情報
  - データベース（キャラクター）
  - その他の情報
- バーグ運輸
  - データベース（キャラクター）
  - オンラインショップ
- 企業
  - 商品案内
  - クロックアップサービス
  - その他の情報
- アーリーバード衛星監視システム
  - ミッションのマップ、敵ユニット

アドレスやパスワードの入手

フォーラムのアドレスや秘密情報のパスワードなどは、基本的に会話イベントの中で入手できる。ネットワーク内の情報にも、パスワードを解く重要なヒントが提示される。また、ミッションで敵ユニットを撃破した際に入手できることもある。

手動入力の受け付け

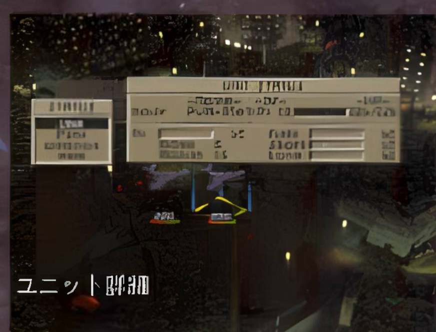
ほとんどのアドレスやパスワードは、入手した時点でアクセス、入力すれば有効になる。また、プレイの進行上ではまだ入手していない段階でも、正しいアドレスやパスワードを手動入力すれば、有効に受け付けられる。そのため、ネットワークが使用可能になるミッション01後のインターミッションで、隠し機体の「嫌なヴァンツァー」や武器「おたけさん」などを入手することが可能だ。



攻略本等であらかじめパスワードが判明している場合は、手動入力を試してみよう。大半は受け付けられる。

アーリーバード衛星監視システム

監視衛星からのデータで、各ミッションの戦場マップや敵ユニットの配置を確認できる。しかし、データにアクセスするには各ミッションに対応するパスワードが必要。すべてのパスワードをミッション前に入手することはできないが、パスワードを入手できた場合はデータを確認し、セットアップなどの参考にするといいだろう。



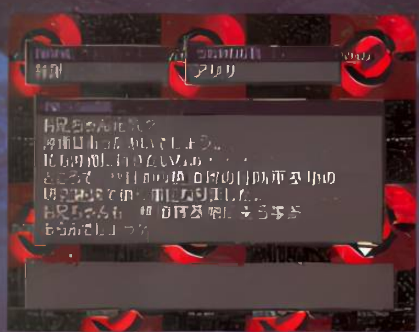
データのパスワードは全ミッション分が用意されている。ミッションの前に知られなければ意味がない情報だが、とりあえずパスワードを探してみよう。

3rd 世界の情報を網羅する「天網」

3rdのネットワークシステムには「天網」の名称が与えられ、膨大な量の情報が詰め込まれている。基本的にはメール、フォーラム、シミュレーター、ネットワークショップ、デスクトップのカテゴリーに分けられ、それぞれ個別の役割を持つ。

メール

シナリオを進めると、キャラクター単位で様々な内容のメールを受け取る。返信できる場合もあり、同じ人物と何度もメールをやり取りすることもある。また、「共用ボックス」には個人宛てではないメールが届く。



キャラクターの背景設定を知ることができるメールもある。インターミッションごとに、こまめにチェック。

ネットワークショップ

パーツ、武器、バックパック、コンピュータ、アイテムの購入と、パーツの改造ができる。インターミッションでネットワークが使える状態であれば、いつでも利用可能。ネットワークショップはミッションの進行によって品揃えが変化するので、インターミッションごとにチェックしておこう。



特に消費アイテムの補充に利用。ミッションで回復系のアイテムを使用したら、購入して装備しておこう。

デスクトップ

ネットワーク環境を設定したり、入手したグラフィックやテキストファイルを閲覧できる。ネットワーク環境は、背景画像の変更やスクロールのON／OFF、「天網」の起動画面の表示／非表示などを変更できる。グラフィックやテキストのファイルには、暗号化やプロテクトが施されているものもある。そうしたファイルの閲覧には、専用のツールが必要。企業や組織などのフォーラムで、様々なツールをダウンロードできる。



グラフィックやテキストには、重要な情報が隠されていることもある。閲覧用のツールを入手しよう。

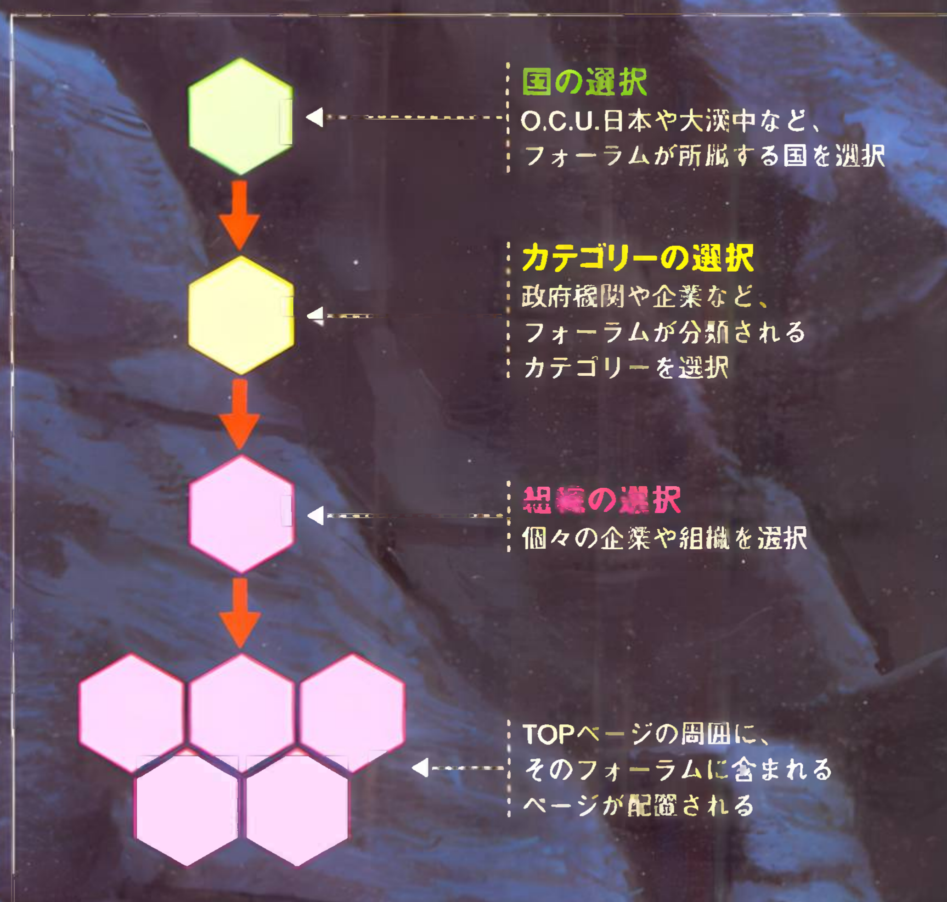
シミュレーター

実戦形式で訓練する戦闘シミュレーターを使用できる。詳しくはP. 265 の解説を参照。

フォーラム

国の機関や企業、民間組織などのフォーラムを閲覧するためのセレクター。階層構造になっているアイコンをたどっていくのが基本だが、フォーラムを登録しておくと、リストから直接、そのフォーラムまで移動できる。フォーラムでは様々な情報を閲覧できるほか、データのダウンロードができたり、パスワード入力が必要な情報などもある。

フォーラムの階層構造

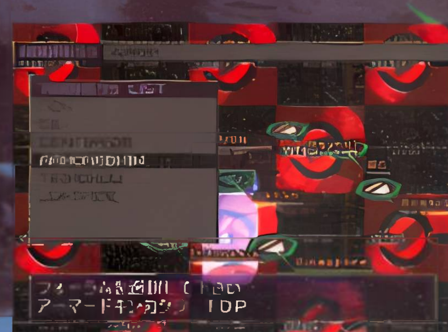




階層構造になっているリンクアイコンをたどり、目的のフォーラムまで進んでいく。



トップページからさらに、各ページへ。リンクアイコンでトップ以外のページを直接表示することもできる。



現在選択中のページを登録しておくと、登録リストから直接、そのページを表示することができる。



FRONT MISSION ALTERNATIVE
システム&ミッション解説

システム解説

Altはリアルタイムで進行するシミュレーションで、1st〜5thのシリーズとはゲームシステムが大きく異なっている。

プレイの進め方

プレイヤーが操るのは、WAW3機で構成された小隊。最初は第1小隊のみだが、シナリオが進むと第2、第3小隊と補給部隊が参加する。ゲーム内容はベースキャンプとミッションに分かれており、ベースキャンプで作戦の準備を整え、ミッションに出撃する。ミッションではユニットが自動的に行動するので、プレイヤーは小隊ごとに移動ルートを設定し、状況に応じて「行動設定」や「攻撃設定」を切り替えていく。移動、攻撃、防御などは全て自動で行われるので、プレイヤーの役割は的確な状況判断で適切かつ素早い指示を与えることだ。

主な行動内容

ベースキャンプ

ベースキャンプでは、まず次のミッションの説明を受ける。その後、コマンドを選択して機体整備やターゲット設定を行い、準備が整ったらミッションに出撃する。ターゲット設定では移動経路を指定するほか、支援攻撃(P.278参照)が可能な場合に、攻撃目標と開始時間を設定できる。ミッション中には変更できないので、設定を忘れないように注意しよう。

▶ ミッション説明

上官のサンゴールから、次のミッションの命令を受ける。戦場の様子や敵の状況、作戦の目的などが説明される。



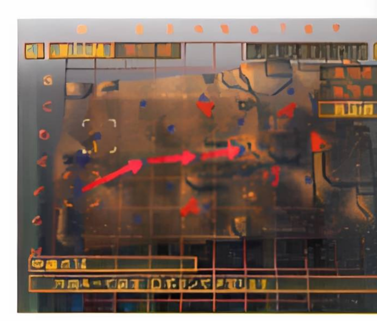
▶ 機体整備

機体の乗り換えや装備変更を行う。迷彩塗装の選択やコンピュータの学習設定など、武装以外のセッティングも必要。



▶ ターゲット設定

マップの中継地点を利用して、小隊の移動経路を指定する。ミッション中も、状況に合わせて経路の設定を行う。



ミッション

ミッションを始めると、ターゲット設定で指定された中継地点に向かって、各小隊が移動する（移動先が指定されていない場合は、その場で待機する）。敵部隊を射程距離内に捉えると、自動的に攻撃。ミッション中にもターゲット設定画面を呼び出し、移動経路を指定できる。ミッションを成功、もしくは失敗した場合、評価画面を経てベースキャンプに戻る。

▶ 移動

小隊ごとに、ターゲット設定で指示された地点へ移動。スタートボタンでターゲット設定画面を呼び出し、経路を変更できる。



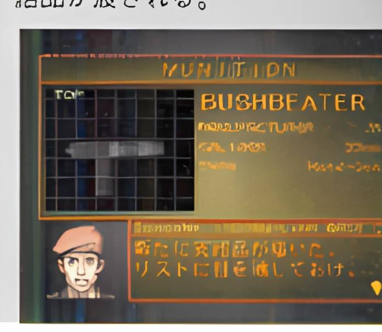
▶ 攻撃

敵部隊を射程内に捉え、行動設定を「攻撃重視」にすると、敵を攻撃する。当然、敵も攻撃を仕掛けてくる。



▶ ミッション成功

敵部隊を全滅させるなど、設定された条件を満たせばミッションクリア。戦いの内容が評価され、支給品が渡される。



ミッションの失敗と戦略的撤退

第1小隊の隊長であるマッコイの機体が撃破されると、ミッション失敗となってベースキャンプへ帰還する。その他のユニットが撃破された場合は、残りのユニットでミッションを継続できる。また、制限時間である30分が経過した場合や、護衛対象ユニットが破壊されるなど、クリア条件を満たせなかった場合も失敗となる。

ミッションを失敗した場合、同じミッションに3回まで再チャレンジが可能。4回目の失敗でゲームオーバーとなる。また、ミッションをプレイ中に第1小隊が「戦略的撤退」コマンドを実行することで、任意にミッションを中断（終了）してベースキャンプへ帰還できる。これは1つのミッションにつきミッション失敗と合わせて3回、合計で19回まで可能で、それ以上はゲームオーバーになる。

作戦評価と支給品

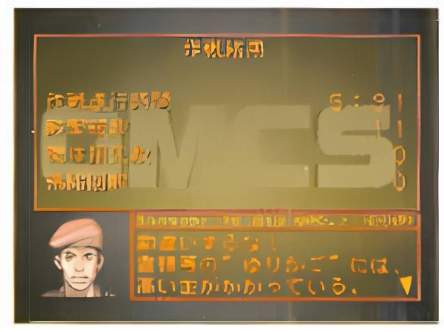
ミッションを達成すると作戦結果画面が表示され、サンゴールが作戦結果を評価する。評価は5段階あり、右のようにサンゴールのセリフの違いで表現される。その後、新しい機体や武器などの支給品が渡されるのだが、その内容は評価の高さによって異なる。評価の基準は、クリアに要した時間、敵撃破数、機体損失数、補給回数の4項目となっている。

セリフと評価点

セリフ	点
「勘違いするな！〜」	5
「これ位でいい気に〜」	4
「前回のミッションでは〜」	3
「貴様等は、遊びに来て〜」	0
上記以外のセリフ	1

シナリオの分岐

特定のミッションのクリア状況によってシナリオが分岐し、それぞれのルートで4つのエピローグに行き着く。まず、最初のミッション「KISANGANI」を6分以内でクリアしたか否かにより、大きく分岐。6分以内にクリアし、さらに次のミッションでアンドローを撃破した場合は、わずか5ミッションでエピローグを迎える最短ルートとなる。6分以上でクリアした場合は、第三～四章まで続くロングシナリオになるが、その中でもさらに細かな分岐が用意されている



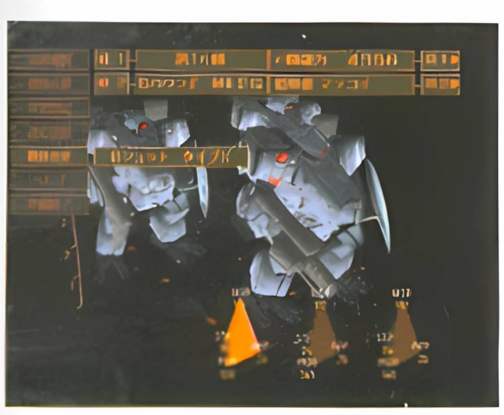
分岐条件はクリア時間や敵の撃墜の有無、作戦評価など。事前に条件を確認しておかないと、分岐を選ぶのは難しい。

UNIT

ユニット

機体整備

プレイヤーユニットとなるWAWは、右腕にメインアーム（銃器）、左腕にシールド、背部にバックウェポン（長距離攻撃武器）を装備。WAPのようにパーツ単位の交換はできず、新たな機体が支給されたら、それに乗り換えることになる。「機体整備」では、各小隊の各機体ごとに武装変更を行う。武器はすべて支給品で数に限りがあるため、小隊ごとにバランスを考えて割り当てる必要がある。また、敵の攻撃の命中率を低下させる効果のある「迷彩塗装」を選んだり、ユニットの行動パターンを増加させる「学習設定」も併せて行う。



支給品は3小隊で共用する。強兵であるマッコイの機体には、新しい機種やシールドを優先的に装備させよう。

WAWの武装

■メインアーム（右腕）

ガン	単発の銃で、1発の攻撃力が高い
マシンガン	連射型の銃で、1発の攻撃力は低い
アームウェポン	武器を内蔵した腕パーツ
■シールド（左腕）	攻撃を防御するための追加装甲

■バックウェポン（背部左）

グレネード	放物線を描いて射出されるナパーム榴弾。一定範囲の敵にダメージを与える
ロケット	小型ロケット弾を複数発同時発射する武器。攻撃力は高いが、命中率は低め
ミサイル	誘導型ミサイルを発射する武器。攻撃力や命中率は高いが、装弾数が少ない
キャノン	長距離射撃を行う大口径キャノン砲。障害物の少ない戦場で威力を発揮する
■ボルトオン（背部右）	暗視スコープや煙幕弾、火器管制システムなど、WAWの機能補助や戦闘補助に利用できる外部パーツ。ボルトオンは、武器商人からカウンタ（資金）と引き換えに購入する

簡易兵装

「簡易兵装」では、各小隊ごとに装備を一括して設定できる。平均型、強襲型、支援型の3タイプから選択でき、残っている支給品から適した武器が選ばれる。ただし、機体の乗り換えやボルトオンの装着は、このコマンドではできない。

迷彩の効果

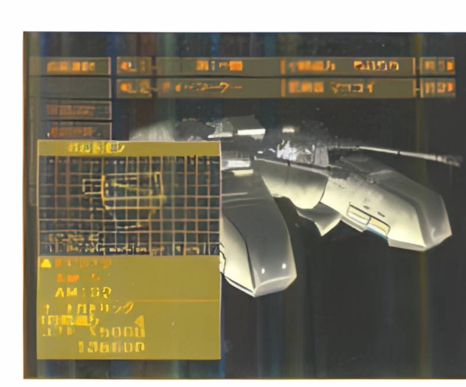
「迷彩塗装」で戦場に適したカラーを選択すると、敵の攻撃の命中率を低下させることができる。戦場の様子は「ミッション説明」のときに画像が表示されるので、それを参考にする。基本的に昼間の戦場では明るい色、夜間戦闘では暗い色を選んでおけばいいが、ジャングルならオリーブグリーン、砂漠はサンドイエロー、市街はライトグレイなど、周囲の色彩に合わせた色の選択をするとより効果的だ。



戦場の色彩に溶け込むようなカラーリングが迷彩塗装。全小隊を一括して変更する。

ボルトオンの購入

ボルトオンは購入できるタイミングが決まっており、品揃えはその都度変化する。獲得できるカウンタには限りがあるので、必要なものだけを購入すること。後半のミッションで高性能なボルトオンが購入できるので、早い段階では買い控えた方がいい



ボルトオンは売却できないので、間違えて購入しないように注意。

ボルトオンの種類

赤外線抑制装置	敵ミサイルの追尾機能に捉えられ難くなる
スモークディスチャージャー	煙幕弾を射出。煙幕の効果内にいるユニットは、敵味方とも命中率が低下する
オートガトリング	飛来するミサイルを自動的に迎撃する
火器管制システム	攻撃の命中率を向上させる
ナイトスコープ	夜間戦闘での命中率を向上させる
予備弾倉	バックウェポン用の追加弾
高機動ユニット	移動速度やジャンプ力を向上。これを装備した場合、バックウェポンが装備できない

学習設定

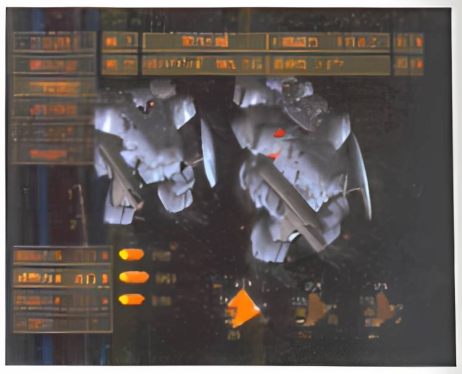
「学習設定」は、各ユニットの行動傾向を設定する項目である。機動力、攻撃力、防御力の各能力に最大100の「メモリ」を割り当てることで、ユニットの行動傾向が決められる。メモリはそのまま「学習値」となり、基本的にミッション時間が1分経過することに、割り当てたメモリ分の学習値を獲得できる。各能力の累積学習値が規定値に達すると「スキル」を習得。スキルとは戦闘時のアクションのことで、おもに移動、攻撃、防御のアクションパターンに分類できる。スキルが増えるほど行動が効率的になり、様々な状況に対処できるようになる。

能力の内容

機動力	移動効率や攻撃回避率が向上する
攻撃力	攻撃優先度、バックウェポンの使用頻度に影響する
防御力	防御優先度に影響し、防御効率が向上する

メモリ分配の影響

メモリの最大値は100で、これを3つの能力に分配する（必ず使い切る）。例えば機動力が100、攻撃力と防御力を0としても、攻撃や防御は行われる。この場合は攻撃を回避しようとする傾向が強まり、攻撃や防御を行う頻度が極端に低下するということだ。平均的な設定をすれば、平均的な行動を取る。習得したいスキルや作戦内容によっては、極端な設定が功を奏する場合もある。



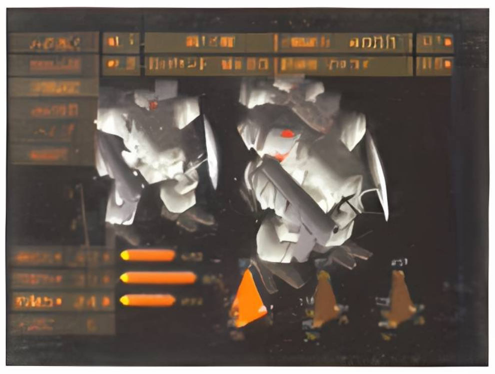
メモリを割り振っても、単純に強くなるというわけではない。どういった行動を取らせるか、ということである。

SKILL

スキル

スキルの習得

スキルの習得には能力ごとに獲得した学習値が基準となるが、「機動力＋攻撃力」のように、2つの能力を基準とする複合的なスキルも存在する。この場合は、両方の学習値が規定値に達していなければスキルを習得できない。なお、習得できるスキルの内容には、小隊やキャラクターによる区別はない。また学習値の上限は10000で、上限に達した場合はメモリを割り当てても、それ以上累積されない。



序盤は極端なメモリの割り当てでも大丈夫だが、中盤以降は平均的な学習設定で、スキルの発動を促す必要がある

スキルの発動

習得したスキルは、対応する状況で自動的に発動する。ただし、「学習設定」でそれぞれの能力に、最低でも1のメモリを割り当てておかなければ、その能力に関するスキルは発動しない。スキルの発動は確率で判定され、メモリを多く割り当てることで発動率が高くなる。なお、「ローラーダッシュ撃ち」「ローラーダッシュ左右撃ち」は、ローラーダッシュ機構を備えた機体でのみ発動する。



「上撃ち」を覚えると、攻撃ヘリを撃破しやすくなる。序盤のミッションでは厄介な敵なので、早めに覚えておきたい。

スキルの種類

機動力

学習値	スキル
1000	ダッシュ1
2000	前進2
3000	ダッシュ2
4000	横っ飛び
5000	前ジャンプ2
6000	後ジャンプ2

攻撃力

学習値	スキル
1000	右撃ち
1500	左撃ち
2000	上撃ち
3000	下撃ち
4000	バックウェポン上撃ち
5000	総攻撃
6000	上総攻撃

防御力

学習値	スキル
1000	しゃがみガード
2000	左ガード
3000	右ガード
4000	上ガード
5000	下ガード
6000	しゃがみ上ガード

機動力＋攻撃力

学習値	スキル
1000	前進撃ち
1500	ダッシュ撃ち
2000	後退撃ち
3000	前・後ジャンプ前攻撃
3500	前・後ジャンプ下攻撃
4000	前進左右撃ち
5000	ダッシュ左右撃ち
6000	後退左右撃ち
7000	前・後ジャンプ左右攻撃
8000	前・後ジャンプ左右下攻撃
9000	ローラーダッシュ撃ち
10000	ローラーダッシュ左右撃ち

攻撃力＋防御力

学習値	スキル
5000	しゃがみ撃ち
6000	しゃがみ左右撃ち
7000	しゃがみ上撃ち
8000	ガード撃ち
9000	ガード左右撃ち
10000	ガード上下撃ち

防御力＋機動力

学習値	スキル
4000	前ジャンプ前ガード
5000	後ジャンプ前ガード
6000	前ジャンプ左右ガード
7000	後ジャンプ左右ガード

ENEMY UNITS

敵ユニット

敵ユニットの行動傾向

敵ユニットを大きく分類すると、右の8種類になる。敵も数機のユニットで小隊を編成し、小隊単位で行動する。基本的に特定のルートを移動し、装備武器の射程内にプレイヤーユニットを捉えると、攻撃を仕掛けてくる。敵小隊の中には、ダメージを受けると規定の中継点から撤退するものもいる。右の分類には属さない特殊ユニットが出現するミッションもある。



「偵察」コマンドで敵小隊を確認。どんなユニットがいるのか把握しておこう。

敵ユニットの分類



歩兵
敵の兵士。前半のミッションに多く出現する。耐久力も攻撃力も低いが、ロケットランチャーを装備しているものには要注意。



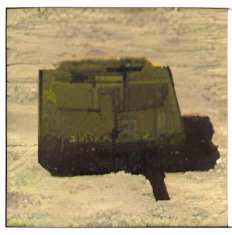
攻撃ヘリ
ミサイルを主装備とする航空ユニット。上空を旋回しながら攻撃を仕掛けてくる。序盤はWAWの反応が鈍く、撃墜するまで手こずらされる。



装甲車
タイヤで走行する戦闘車両で、前半のミッションに多く出現。ライフル砲や対戦車ロケット砲を装備しているが、装甲は大したことはない。



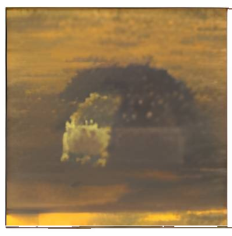
多脚戦車
4脚タイプの機動兵器。強力なキャノン砲やミサイルランチャーを装備し、装甲も厚いが、あまり積極的には攻撃してこない。



戦車
キャタピラで走行する重戦車。射程の長いキャノン砲を装備し、積極的に攻撃してくる。装甲も厚く、数が多いとかなり苦戦を強いられる。



WAW
敵側にも戦闘用WAWが配備されている。序盤は装備も装甲も貧弱で、運動性も低いが、ミッションが進むごとにどんどん強化されていく。



砲台
基地や要塞に設置されている固定砲台。小隊を射程に捉えるとミサイルなどで攻撃してくる。耐久力は低いので、攻撃される前に破壊したい。



大型機動兵器
強力な武器と重厚な装甲を備えている機動兵器。ホバー機構で移動し、機体の大きさの割に移動速度は速い。比較的、接近戦が苦手だ。

MISSION

ミッション

ミッションでの基本行動

ミッションでは各小隊が設定されたルートに従って移動していき、装備武器の射程内に敵を捉えると攻撃する。こうした行動はすべて自動的に行われるが、プレイヤーは「行動設定」と「攻撃設定」で、各小隊の行動を制御できる。また、STARTボタンを押すとターゲット設定画面になり、移動先の目標を設定できる。

行動設定

「行動設定」では「攻撃重視」か「防御重視」を選択。前者の場合、射程内に敵ユニットが入った時点で攻撃を開始する。後者の場合は、敵と接触しても戦闘を行わず、攻撃を防御しながら指定された目標へ移動し続ける。なお、各小隊を選択した状態でSELECTボタンを押すと、コマンドを表示することなく行動設定の切り替えが可能。「設定」を選択状態ならば、全小隊を一括して切り替えられる。

攻撃設定

「攻撃設定」では「集中攻撃」か「拡散攻撃」を選択。「集中攻撃」では、射程内に複数の敵機がいる場合でも、1機のみを狙って攻撃する。攻撃目標は方向キーで切り替えが可能。「拡散攻撃」の場合は、射程内にいる敵の全てを攻撃目標とする。どの敵を攻撃するかはランダムとなる。



歩兵は「拡散攻撃」、戦車などは「集中攻撃」と、状況や敵の種類に合わせて変更。

補給

特定のミッションでは、「補給」コマンドでバックウェポンの弾薬補給と、耐久力の下がった（もしくは破壊された）シールドの交換ができる。補給部隊は担当小隊と補給できる地点が決まっており、「補給」コマンドを実行した小隊は、担当の補給部隊の補給地点へ移動し始める。この移動中は敵と接触しても戦闘できず、補給部隊も敵の攻撃対象となるので要注意。なお、補給を行った回数で作戦評価が下がる。



シールドとバックウェポンは個別に補給可能で、ユニットごとに指定する補給地点まで移動し、補給部隊と合流。

戦略的撤退

小隊ごとに「戦略的撤退」を行えるが、第2、第3小隊の場合はその小隊のみ戦線離脱し、残りの小隊でミッションを続行する。第1小隊の場合は全小隊が戦線を離脱し、ミッション失敗となる。第2、第3小隊を撤退させても作戦評価には影響しないので、撃破される前に撤退させよう。



撃破されると作戦評価が下がるので、ダメージが大きい場合は撤退させる。

支援攻撃

特定のミッションでは、味方の支援攻撃を受けられる。これは、あらかじめ攻撃目標と攻撃開始時間を設定しておけば、ミッション中にそのタイミングで砲撃が行われるというものだ。支援攻撃が可能なミッションでは、ベースキャンプのターゲット設定で「支援設定」を実行可能。「目標設定」は、砲撃を行う敵部隊か中継点を指定。敵部隊を指定した場合、敵が移動しても対応できる。「時間設定」は、ミッション開始から何分後に砲撃を行うのかを設定するもの。最短2分～最長30分で設定できる。「支援無し」を選ぶと、支援攻撃は行われない。



支援攻撃は敵味方の区別なくダメージを与えるので、砲撃目標の敵部隊には近づかないほうが賢明。

TACTICS

バックウェポンを温存する

ターゲット設定で敵部隊を指定すると、射程に捉えた時点でバックウェポンを使用して攻撃する。中継点を指定して移動している最中に敵と交戦する場合は、バックウェポンは使用されない。行動設定を防御重視にしたまま敵部隊に接近し、メインアームの射程距離に入った時点で攻撃重視に切り替えるのも有効な方法だ。



中継点を指定して移動すると、途中で遭遇した敵との戦闘では、バックウェポンが使用されない。

多脚戦車への対処

多脚戦車は、プレイヤー小隊のバックウェポンでの攻撃に反応して反撃を開始する。防御重視のまま接近すれば、多脚戦車はまったく攻撃してこない。メインアームの射程まで接近してから攻撃重視に切り替えれば、バックウェポンを使わずに攻撃できる。



多脚戦車には防御重視で近づき、メインアームで撃破する。

TACTICS

戦略的撤退で学習値を稼ぐ

学習値はミッションでの経過時間によって蓄積していく。ミッションに出撃しても移動せず、30分の時間切れまでそのまま過ごせば、各能力の学習値は「設定値×30」となる。最大値100を設定しておけば、1回で3000の学習値を得られるわけだ。その後、再挑戦で評価5点を得るようにクリアすれば、支給品は評価5点のものを入手できる。ただし、シナリオ分岐に関わる評価は0点で判定される。第2、第3小隊が加わってから適当なミッションでこれをくり返せば、全小隊の学習値を上げられる。



移動や攻撃をしなくても、時間が経過すれば学習値は上昇する。スタート地点から動かず、残り1分を切った時点で戦略的撤退をすればOK。

TACTICS

支援攻撃の待機時間を短縮

通常では、支援攻撃の設定時間は最短で2分。しかし、右の方法でこの時間を短縮できる。支援攻撃は敵部隊にかなりのダメージを与えられるので、有効活用したい。通常の設定方法でもいいが、砲撃開始時に対象の敵部隊がプレイヤーの小隊に接近していると、プレイヤーの小隊も砲撃に巻き込まれる恐れがある。ミッション開始から数秒～数十秒程度の経過時間ならば、まだ敵に接触していない場合が多い。2分後では交戦状態になってしまう敵部隊でも、この方法なら確実に砲撃できる。

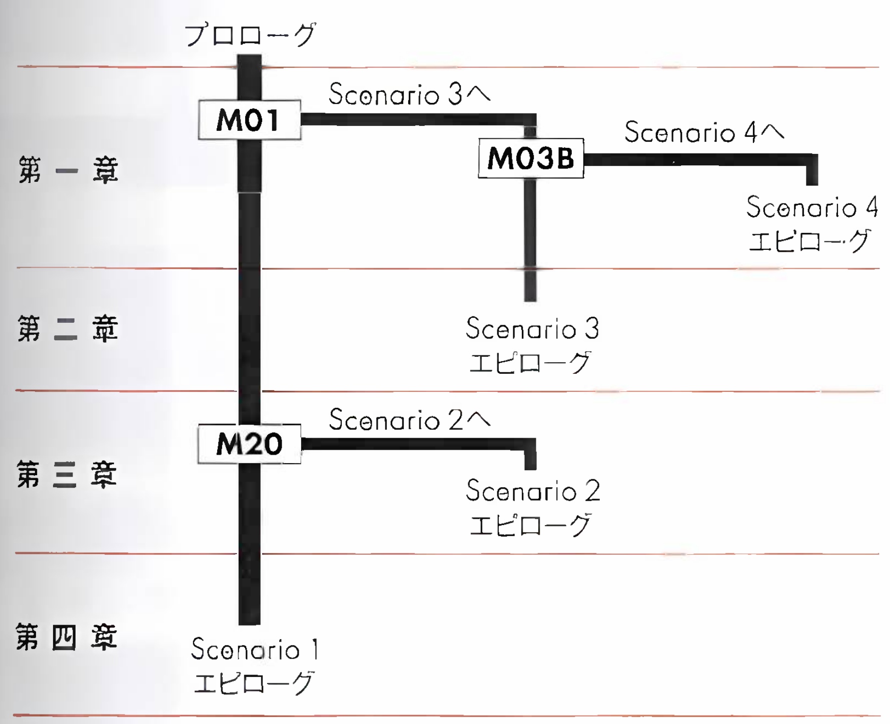
支援攻撃の時間短縮手順

1.ベースキャンプで支援攻撃を最短の2分後に設定
2.ミッションに出撃し、支援攻撃開始直前に戦略的撤退
3.ベースキャンプで支援攻撃の目標だけを設定し直す
4.ミッションへ再出撃。前回、戦略的撤退を行った時間から、支援攻撃のカウントが始まる。30秒前に撤退した場合は、支援攻撃まで残り30秒の状態でミッションが開始される。

FRONT MISSION ALTERNATIVE Simple Advance Chart

「FRONT MISSION ALTERNATIVE」の物語はプレイ内容によって4つのシナリオに分岐し、それぞれが異なる結末を迎える。ただし、正史となる物語はScenario 1であり、それ以外はアナザーストーリーという位置付けになっている。物語は全4章で構成されるが、アナザーストーリーに突入すると紛争が早期に終結するため、早ければ第一章、遅くても第三章でエピローグを迎える。なお、ゲームオーバーにも、専用のエピローグが用意されている。

ストーリー分岐の構造



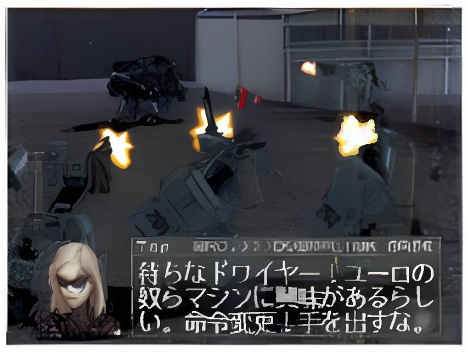
まず、MISSION 01 で、ストーリーはScenario 3に分岐する可能性がある。Scenario 3へ分岐した場合、さらに直後のMISSION 03 BでScenario 4に分岐する。シナリオが分岐するかどうかは、それぞれのミッションにおけるプレイ内容で決まる。分岐せずにScenario 1を進めた場合、MISSION 20 でScenario 2に分岐する可能性が生じるが、ここではMISSION 01 から獲得してきた作戦評価点の平均値が影響する。

※MISSION 00 は、「M 00」という略記を使用している場合があります。

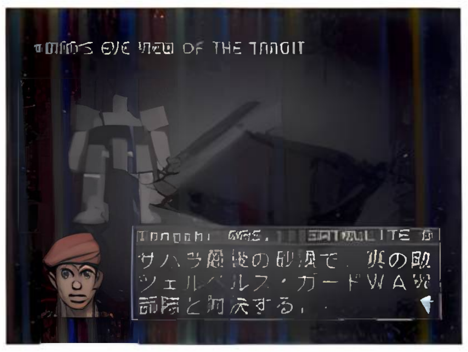
Summary of Story

2034年3月、ザイアスは独立政府ザインゴを樹立し、C.A.に反旗を翻す。C.A.はS.A.U.S.に支援を求め、S.A.U.S.はO.C.U.に応援を要請。マッコイはO.C.U.の命令を受け、アフリカの地に降り立つ。

物語の第一章ではザインゴとの争い、第二章ではザインゴを支援していたギゼンガ軍事政権との争いが描かれる。Scenario 1の場合、その最中に仲間のファーフィーが謎の傭兵シンセミア小隊に殺害されてしまう。第三章では内戦が諸外国によるアフリカの利権を巡る争いに発展し、マッコイはアフリカの未来を左右する争いに身を投じながら、ファーフィーの仇を追う。



シンセミア小隊はScenario 1の第二章に登場。彼らとの決戦は第四章で描かれる。



アナザーストーリーの結末には、平和な世界もあるが、悲劇的な世界も用意されている。

Scenario 1

Chart Start | **Story Guide**

第一章

M01 KISANGANI

マッコイ隊出撃

ザインゴがコンゴ盆地へ侵攻し、都市キサンガニの西方60キロ付近まで迫っていた。マッコイはサンゴールの指揮下で、WAW 3機の小隊を率いてザインゴの先遣隊を襲撃する。作戦は成功し、C.A.は戦線後方への侵入路を確保する。

分岐 M01クリアにかかった作戦遂行時間は？
6分以上→M02へ
6分未満→M03Bへ (P.281)

M02 BUMBA

M03A GEMENA

バミア団登場

マッコイは敵の包囲を切り崩し、ブンバ東方のイティンビリ戦線と呼ばれた地へ進軍。守備隊を倒し、敵主力が駐屯するゲメナを目指す。ゲメナで部隊を率いていたのはザイアスが雇った傭兵バミア団のアンドローだったが、アンドローは応援要請のため、ゲメナから撤退する。

マッコイはゲメナの主力部隊を撃破し、各地でS.A.U.S.の支援を受けた民兵の反撃が始まる。マッコイの部隊はリキン小隊を加え、ニアンゴ山岳要塞まで後退した敵部隊を追撃する。

分岐 M03Aクリアにかかった作戦遂行時間は？
8分以上→M04Aへ
8分未満→M05Aへ

M04A YAHORENDE

M05A CLOSED MINE

IN 第2小隊（リキン、ベニサド、オノサイ）

M06A BAMINGUI

M07	FORT ZAIUS
M08	TIGUIRI
M09	EL ARBA
M10A	TOURBA PLANT

マッコイはニアンゴでバミア団を撃破し、要塞を制圧。引き続き、ザイアスを追って敵の最終拠点チャドへ進撃する。

IN 第3小隊(ライツ、マグナッソン、バスターナック)

マッコイの部隊はライツの小隊を加え、独立機動攻撃中隊となる。2034年7月、中隊はチャドを制圧し、ザインゴを壊滅させる。ザイアスは逃亡を図るが、手を組んでいたシンセミア小隊に始末される。

第　二　章

M11A	SANGANA BEACH
M12	SANGANA ROAD
M13A	ESCRAVOS
M14A	EAST LEKKI
M15	NEWPORT Rd

ギニアナとの戦い

調査により、ギニアナのザインゴの関与が確認された。ギニアナはギゼンガがクーデターを起こして設立した軍事政権で、E.C.の支援を受けている可能性が高い。W.A.の元大統領エンコモは、WALFという組織を率いてギゼンガと衝突を繰り返していた。O.C.U. はE.C.の動向を探るため、マッコイたち独立機動攻撃中隊にWALFの支援を命じる。WALFは首都アブジャに進軍する準備を整え始めており、独立機動攻撃中隊はその陽動のため、レッキ新港に向かう。

OUT ファーフィー

分岐 M15で敵小隊を全滅させたか？
全滅させた➡M17Aへ
逃がした➡M16へ

M16	LEKKI NEWPORT

レッキ新港に迫る独立機動攻撃中隊は、シンセミア小隊の襲撃に遭う。この時ファーフィーはマッコイを守って、命を落としてしまう。マッコイはファーフィーの仇討ちを心に誓うのだった。

中隊はレッキ新港を制圧し、WALFもアブジャを奪回する。WALFの呼びかけにより、各地でギニアナに対する反政府軍が結成され、ラゴスにあるギニアナ軍司令部への包囲作戦が開始される。

M17A	LAGOS Is.
M18A	4th BRIDGE
M19A	YABA

IN ボルヒェルト

独立機動攻撃中隊はボルヒェルトを仲間に加え、WALFと共にラゴスへ迫る。2034年9月、WALFはヤバ地区を制圧し、ギニアナ軍事政権は崩壊する。ギゼンガは逃亡し、西アフリカはW.A.が復活してエンコモが大統領に再選を果たす。

第　三　章

M20	Mt. ATAKOR

分岐 ここまでの作戦評価点の平均値は？
3未満➡M21へ
3以上➡M22Bへ(P.281)

M21	Mt. TAHAT

ギゼンガ追撃

逃亡したギゼンガが、U.N.A.S.領へ向かったとの情報が入る。また、逃亡先と思われるサハラ辺境からは、ギゼンガの残存勢力が略奪を行っているとの報告も寄せられた。O.A.C.決議により共同体連合ギゼンガ追討部隊が編成され、独立機動攻撃中隊はこれに組み込まれることになる。中隊はギゼンガを追うという名目でU.N.A.S.へ侵入し、残存兵力らしき部隊と交戦しながら、奥地を目指す。

M22A	AZOUA
M23	TITAF
M24A	OASIS ADHIM
M25A	KSABI ATTACK
M26A	KSABI DEFEND
M27A	TARGIT

U.N.A.S.への侵攻

ギゼンガの残党の件はニセ情報で、これまで戦っていた相手はU.N.A.S.軍だったことが判明する。共同体連合ギゼンガ追討部隊は、U.N.A.S.侵攻の先鋒とされていたことが明らかとなる。この侵攻をO.C.U.とS.A.U.S.は正式任務であることを明らかにし、マッコイたちはU. N. A. S. 軍との戦いを続けることになる。一方、E.C.では兵器メーカーの動きが活発になっており、新型WAWを開発しているとの情報も寄せられる。

独立機動攻撃中隊はU.N.A.S.の重要拠点クサービを制圧し、E.C.の最新装備で武装したU.N.A.S.軍の主力をターギット大砂丘で撃破する。2035年1月、W.A.のエンコモ大統領とU.N.A.S.統合議会議長ジェバールの対話がなされ、争いは終結する。E.C.はアフリカに影響力を拡げられぬまま、撤退することになる。

第　四　章

M28	REGAR AIRPORT
M29	GEOFACTORY
M30	PASSAGEWAY
M31	GEOPLANT

分岐 M24Aは作戦成功してクリアしたか？
成功でクリア➡M32Aへ
失敗でクリア➡M32Bへ

M32A	TIMGAD
M32B	TIMGAD

End

ファーフィーの仇を追う

アフリカは表面上平和が訪れたが、シンセミア小隊の行方など、いくつかの謎は残っていた。独立機動攻撃中隊は調査継続のため、レッキ新港で発見されたという兵器製造プラントに向かう。

プラントの奥には、武器商人ゼルマンと、彼の配下のシンセミア小隊が潜んでいた。ゼルマンはE.C.がアフリカ支配のために派遣した人物だったが、E.C.の手を離れ、独自にWAWを製造して闇で売買するようになっていた。今回の紛争も、ゼルマンが武器を売るために裏で糸を引いて引き起こしたものだった。マッコイはシンセミア小隊を倒してファーフィーの仇を討ち、ゼルマンと対峙する。

ゼルマンは自ら大型WAWを駆り出して、U.N.A.S.とW.A.の和平会議阻止を目論む。独立機動攻撃中隊はティムガッド遺跡で最後の戦いに挑み、これに勝利する。

Scenario1 Epilogue

O.C.U.軍上層部から大型WAWの回収を命じられたマッコイだったが、命令に反して大型WAWを破壊してしまう。処罰を免れられない状況だったマッコイは、サンゴールの機転で戦死扱いとなり、罪を逃れることになる（※MISSION 32Aをクリアした場合、前述のマッコイとサンゴールのエピソードは省略される）。2035年5月、エンコモによって共同国家宣言が行われ、アフリカの新しい時代が始まる。マッコイはアフリカに残って再建に貢献し、平穏の訪れと共に姿を消す。その後のアフリカでは、マッコイの功績を称える「THE REAL MCCOY（本物）」の呼び名が広まった。



M20

Scenario2

Chart Start	Story Guide
M22B AZOUA	
M24B OASIS ADHIM	
分岐 M24Bは作戦を成功してクリアしたか？ 成功でクリア→M27Bへ 失敗でクリア→M25Bへ	
M25B KSABI ATTACK	**ツェルベルスガード出現** クサービを制圧した独立機動攻撃中隊はターギット大砂丘へ向かうが、待ち構えているはずのU.N.A.S.部隊は、ツェルベルスガードと名乗るE.C.の特殊部隊に壊滅されられていた。彼らはU.N.A.S.を本拠にC.A.とW.A.を調査する役割を負っていたが、E.C.を裏切り、アフリカの資源を裏からコントロールして大国と取引しようと画策したのだ。マッコイたちはツェルベルスガードを撃破し、アフリカを脅かした事件の黒幕を討ち果たした。
M26B KSABI DEFEND	
M27B TARGIT	
End	

Scenario2 Epilogue

2035年1月、独立機動攻撃中隊の勝利と共にE.C.はU.N.A.S.から撤退し、アフリカに平和が戻る。だが、謎の組織の暗躍で、アフリカは再び戦乱の大陸へと姿を変えていく。



M01

Scenario3

Chart Start	Story Guide
M03B GEMENA	**バミア団登場** マッコイ小隊は疾風のごときスピードでゲメナに侵攻し、バミア団のアンドローは応援要請をする間も与えられなかった。結局はアンドローを取り逃がすが、マッコイ小隊の快進撃は続き、敵部隊をニアンゴへと追いやる。
分岐 M03Bで第6小隊を倒したか？ 逃がした→M04Bへ 倒した→M04Cへ	
M04B YAHORENDE	
M05B CLOSED MINE	IN 第2小隊(リキン、ベニサド、オノサイ)
M06B BAMINGUI	劣勢のザインゴはニアンゴ山岳要塞を放棄し、チャドに戦力を集結させる。独立機動攻撃中隊は最終拠点の戦いに勝利し、ザインゴを壊滅させる。
M10B TOURBA PLANT	

第二章

Chart	Story Guide
M11B SANGANA BEACH	**ギニアナとの戦い** チャドを調査した結果、ギニアナ軍事政権がザインゴに関与していた事実が確認される。ギニアナは現在、W.A.元大統領のエンコモが率いるWALFと対立状況にあった。独立機動攻撃中隊にWALFを支援してギニアナの動向を調査するよう、命令が下る。
M13B ESCRAVOS	
M14B EAST LEKKI	
M17B LAGOS Is.	**ギニアナ壊滅** 独立機動攻撃中隊はレッキ新港を制圧し、WALFも首都アブジャの戦いに勝利する。ギニアナ軍は徐々に包囲され、ギゼンガをラゴス島のヤバ地区まで追い詰めることに成功する。マッコイたち独立機動攻撃中隊とWALFの共闘により、ギニアナ軍事政権は崩壊する。
M18B 4th BRIDGE	
M19B YABA	
End	

Scenario3 Epilogue

2034年9月、独立機動攻撃中隊はヤバ地区を制圧してギゼンガを確保。エンコモはW.A.の大統領に再就任し、再興に尽力する。アフリカは着実に新しい時代を歩み始める。



M03B

Scenario4

Chart Start	Story Guide
M04C YAHORENDE	マッコイはゲメナでアンドローを倒し、敵主力を壊滅状態に追い込む。ザインゴは最終拠点への撤退を余儀なくされる。
M05C CLOSED MINE	IN 第2小隊(リキン、ベニサド、オノサイ)
M10C TOURBA PLANT	
End	

Scenario4 Epilogue

2034年7月、ザインゴは壊滅し、各国の協力でアフリカは一時的に立ち直る。しかし、紛争や内乱が勃発し、兵器ビジネスを育てる温床となっていく。



Scenario 1 Mission Guide

全４章から成る正統ストーリー。Scenario 2とScenario 3はここから分岐する形になるので、
分岐させずに第四章まで進むためには、作戦評価の低いプレイを続ける必要がある。

各 項 目 の 見 方

●マップアイコン

- マッコイ小隊（第1小隊）
- リキン小隊（第2小隊）
- ライツ小隊（第3小隊）
- 味方第4小隊（MISSION24ABに登場）
- 敵小隊
- 増援で現れる敵小隊
- マッコイ小隊の補給地点
- リキン小隊の補給地点
- ライツ小隊の補給地点
- 中継点
- レーダー及びトーチカ（MISSION 07に登場）
- 味方小隊の移動ルートの指針
- 特徴的な動きをする敵小隊の移動ルート
- 侵入不可能なエリア

●敵の種類

- 歩歩兵
- 装装甲車
- 戦戦車
- 多多脚戦車
- ヘ攻撃ヘリ
- M WAW
- 大大型機動兵器
- G 大型WAW

●その他の表示

- 支援 支援攻撃が可能
- 迷彩 ミッションに最適な迷彩塗装

支給品

支給品名称と入手できる作戦評価ランク。一部の支給品名は、略称になっている。

Tactics

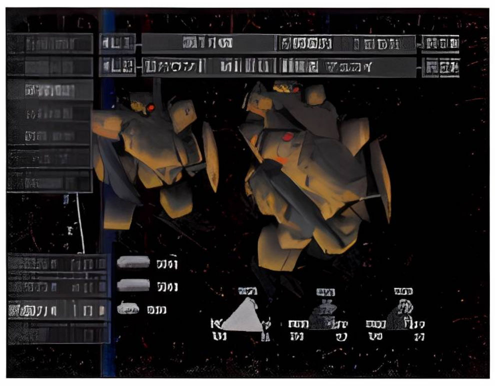
ミッションの特徴や仕掛け、クリアするための基本的な戦術などを解説。

Intermission

全シナリオで使える共通の攻略を章ごとに解説。バッタール商会が登場するミッションでは、購入できるボルトオンのリストも掲載した。また、ゲーム全体に関わる攻略情報も掲載している。

Intermission 01 ～ 10

出撃する前に、未装備のまま待っているWHOPPERとDINGUSをマッコイ機に装備させること。学習設定は、防御力よりも機動力や攻撃力にメモリを割り振るのがベターだ。序盤は攻撃力を重視し、攻撃ヘリが登場するMISSION 05A～05Cが始まるまでに「上撃ち」のスキルを習得させておきたい。「上撃ち」や「下撃ち」を習得したら、機動力重視の設定に変更して、小隊の移動力を上げよう。MISSION 01の結果で早くもScenarioが分岐してしまうので、進みたいルートをしっかり決めてから始めよう。



防御力を学習させるのは、第三章が始まってからでもかまわない。「上撃ち」習得までは攻撃力。習得後は、機動力を伸ばそう。

Scenario 1を最後まで進めるには

Scenario 1を結末まで進めるために重要なのは、他のシナリオに分岐させないこと。第一章～第二章で平均3以上の作戦評価を得ていると、Scenario 2に進んでしまう。ゲームに慣れると作戦評価3以上を得るのは簡単になるので、わざと作戦評価を下げるプレイをする必要がある。確実な方法は、ミッションが始まったら戦略的撤退のコマンドを実行することだ。なお、Scenario 1の結末には、MISSION 24 Aの作戦の成否が影響するが、作戦は失敗するのがベストだ。

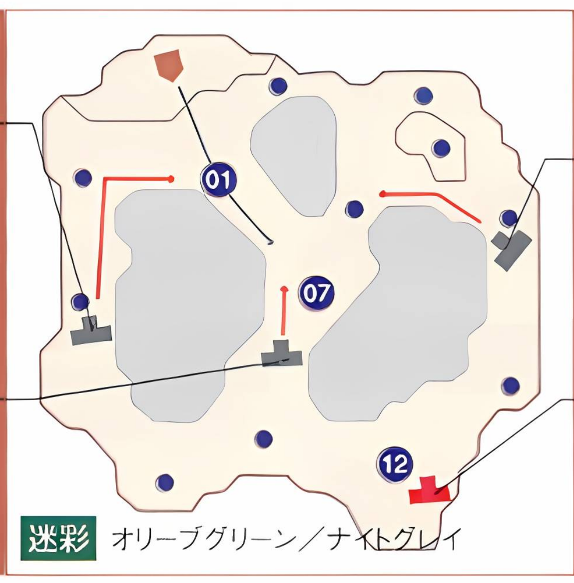


戦略的撤退は使った回数に注意する必要がある。20回目の実行でゲームオーバーになってしまう。

MISSION 01 KISANGANI アルウィミ戦地

第3小隊
SHM－14
SOLDIER ×4

第2小隊
SH－14
SOLDIER ×4



迷彩 オリーブグリーン／ナイトグレイ

第1小隊
SHM－14
SOLDIER ×4

第4小隊
TKS－04

支給品

名称	評価		
DINGUS	3	4	—
WHOPPER	—	4	—
RAMROD	—	—	5
※ MISSION 03B へ進む場合			
WHOPPER	—	—	5
WHANG	—	4	—
PROD	—	4	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

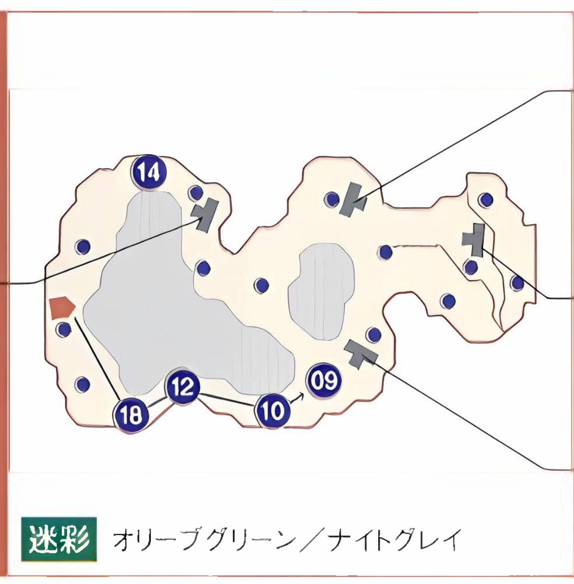
Tactics

6分未満でクリアするとMISSION 03Bへ分岐する。分岐したい場合は中継点01→07と進めばいい。中継点01を通過すると、敵小隊が一斉にマッコイ小隊に接近してくるので、短時間で戦闘を終えられる。分岐しない場合は、スタート地点から近い順に敵小隊を倒していこう。

第1～第3小隊を倒すと、中継点12に第4小隊が出現する。多脚戦車はバックウェポンで攻撃すると反撃を行うので、防御重視で接近し、メインアームで倒そう。多脚戦車への対応は以降も同じなので、ここで練習しよう。

MISSION 02 BUMBA イティンビリ戦地

第1小隊
SOLDIER ×8



迷彩 オリーブグリーン／ナイトグレイ

第3小隊
SH－14
SOLDIER ×4

第4小隊
TKS－04 ×2
SH－14

第2小隊
SHM－14
SOLDIER ×4

支給品

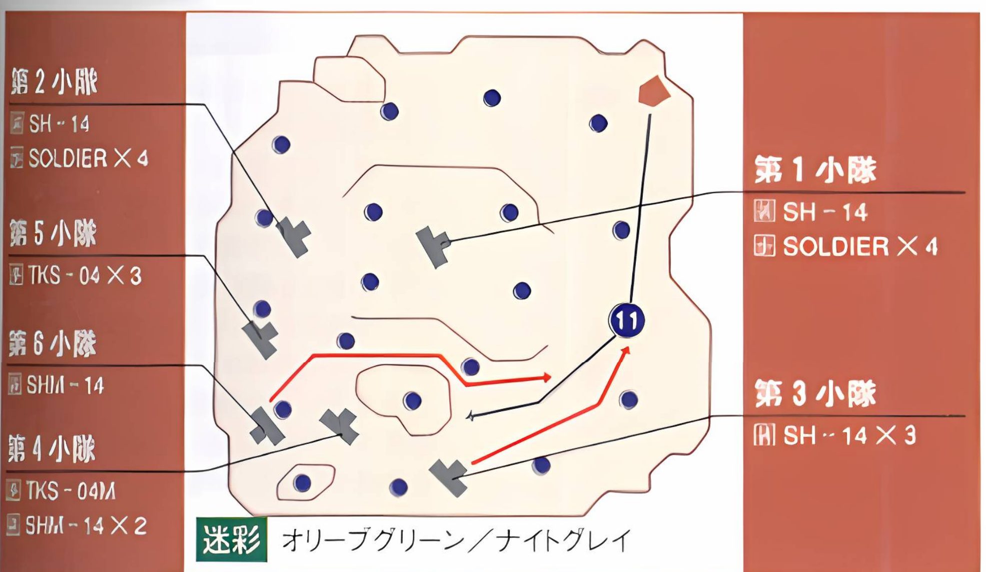
名称	評価		
WHANG	—	—	5
WHOPPER	3	4	—
PROD	—	4	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

中継点14へ進むと、第1小隊が中継点14付近に地雷を設置する。そのまま通過すると地雷を踏んでダメージを受けるので、中継点18→10と進んで回避したい。このルートだと第1小隊からは遠ざかるが、中継点12を通過すれば高確率で第1小隊が中継点09に移動してくる。第2小隊撃破後に第1小隊と遭遇するので、出向かなくても戦えるのだ。

第4小隊は多脚戦車を含むので、MISSION 01と同様に、防御重視で近づこう。メインアームで多脚戦車を倒したら、バックウェポンで残りの敵を倒す。

MISSION 03A GEMENA ゲメナ



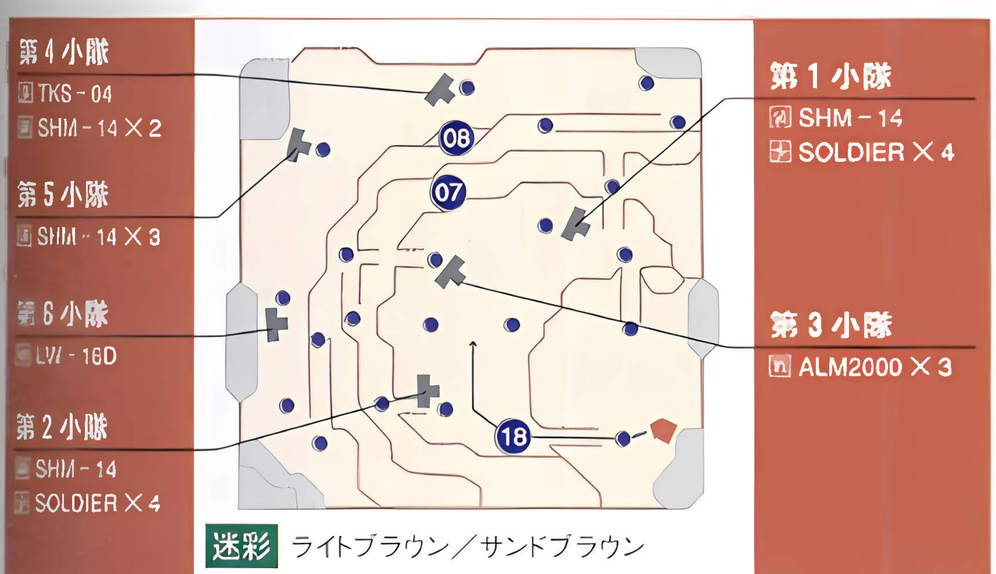
支給品			
名称	評価		
PROD	3	4	5
BLUE VEINER	3	4	5
RAMROD	3	4	5
WHANG	—	4	5
※MISSION 05Aへ進む場合			
PROD	3	4	5
BLUE VEINER	3	4	5
WHANG	3	4	5
DIAPER E	3	4	5
STAFF	3	4	5
BUSHBEATER	—	—	5
—	—	—	—

Tactics

このミッションを8分未満でクリアすると、MISSION 05Aへ進む。MISSION 04Aの支給品を入手したい場合は、8分以上かけてクリアしよう。

ミッション開始後、まずは中継点11へ移動する。第3小隊と第6小隊がマッコイ小隊に向かってくるので、これを倒してしまう。それ以外の敵小隊は、こちらから接近しない限り待機したまま。以降はバトルフィールドの外周に沿うように移動しながら、第4小隊、第5小隊、第2小隊と倒して行く。最後にバトルフィールド中央の第1小隊を片付けよう。

MISSION 04A YAHORENDE ヤホレンデ



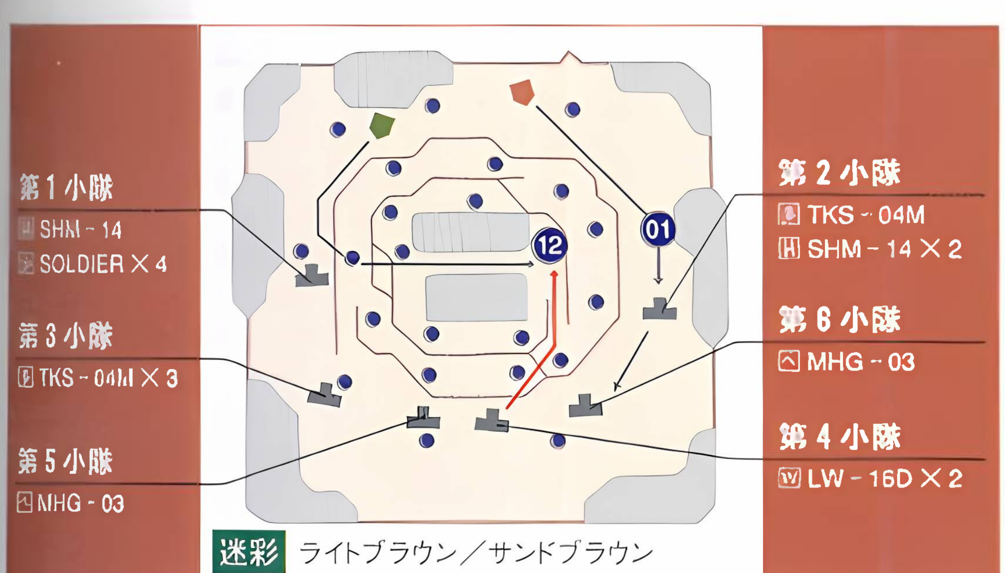
支給品			
名称	評価		
PROD	3	4	5
BLUE VEINER	3	4	5
WHANG	3	4	5
DIAPER E	3	4	5
STAFF	3	4	5
BUSHBEATER	—	—	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

序盤最大の強敵といえる、戦車が登場するミッション。戦車の武器は射程が長いので、接近を試みても近づく前に大ダメージを受けやすい。バックウェポンに射程の長い武器を装備して、こちらも遠距離からの攻撃で対抗しよう。

中継点18へ移動して第2小隊と交戦すると、戦車で編成された第3小隊が接近してくる。バックウェポンを駆使して倒し、続いて第1小隊も片付けよう。最後は中継点07→08と段差を上がり、第4～第6小隊と戦う。ここで、第6小隊を先に倒せば、第4小隊は逃走する。

MISSION 05A CLOSED MINE ヤホレンデ



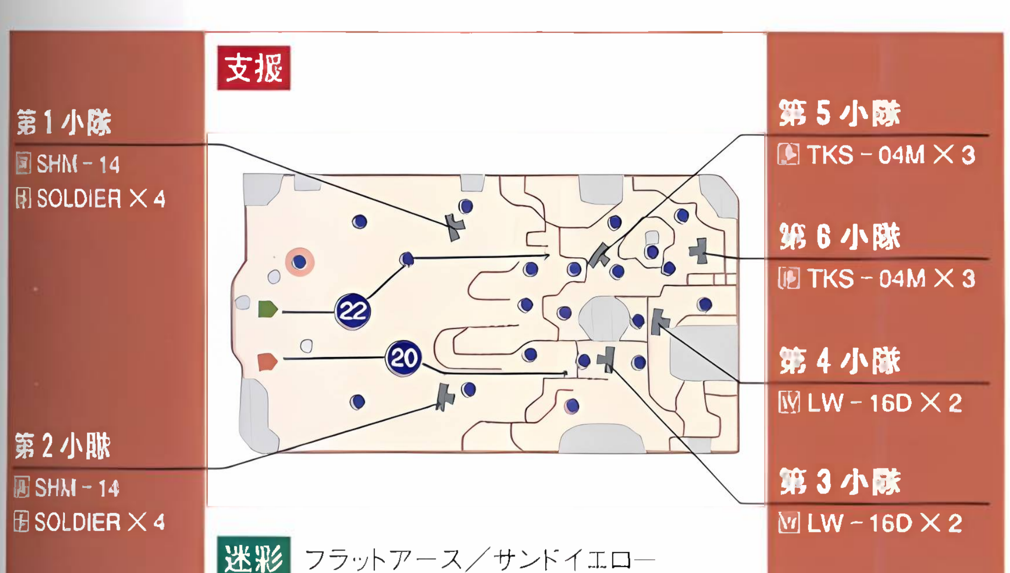
支給品			
名称	評価		
B.H.Mk2 G	—	—	5
STAFF	3	4	5
BUSHBEATER	—	4	5
BANGER	—	—	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

リキン小隊が味方に加わり、2つの小隊を操作して戦えるようになる。学習設定は攻撃力にメモリを多く振り分けて、「上撃ち」のスキルを習得させよう。ミッションで攻撃ヘリが初登場するので、リキン小隊にミサイル系のバックウェポンを装備して対抗するといい。

ミッション開始後はスタート地点で待機して、接近してくる攻撃ヘリを倒したい。次にマッコイ小隊は中継点01から第2小隊、リキン隊は第1小隊を倒しに行く。第4小隊が中央の盆地に移動するので、リキン隊で倒しに行こう。

MISSION 06A BAMINGUI バミングイ



支給品			
名称	評価		
BUSHBEATER	3	4	5
STAFF	3	4	5
WICK	—	4	5
PUTZ	—	—	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

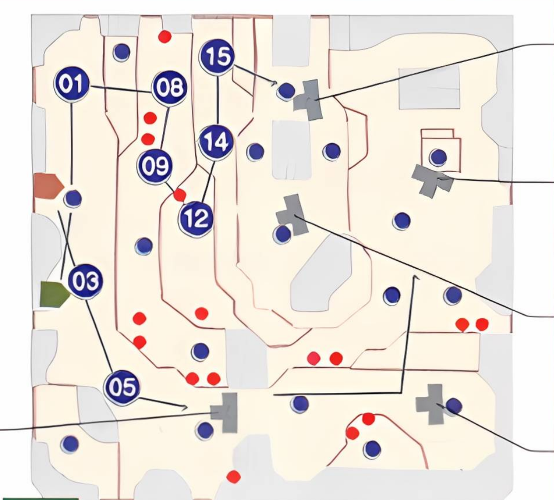
Tactics

このミッションは、支援攻撃と補給が可能。支援攻撃は第6小隊に対して、最短の2分で設定しよう。補給は不要だ。

スタート地点周辺には地雷が設置されており、踏めば若干のダメージとなる。回避するなら、マッコイ小隊は中継点20から第2小隊へ、リキン小隊は中継点22から第1小隊へ進む。マッコイ小隊は続けて第3小隊、第4小隊を目指そう。リキン小隊は第5小隊を倒したあと、支援攻撃でダメージを受けた第6小隊へ向かう。マッコイ小隊は第4小隊を倒したら、リキン小隊に合流して援護しよう。

MISSION 07 FORT ZAIUS ニアンゴ

第 1 小隊
SHM－14
SOLDIER × 4



迷彩 フラットアース／サンドイエロー

第 3 小隊
TKS－04M
SOLDIER × 4

第 5 小隊
LWU－16D
LW－16D × 2

第 2 小隊
TKS－04M
SOLDIER × 4

第 4 小隊
TKS－04M
ALM2000 × 2

支給品

名称	評価		
B.H.Mk2 G	—	—	5
B.H.Mk2	—	—	5
BANGER	3	4	5
WICK	3	4	5
LENGTH	3	4	5
DIAPERAGM H	3	4	5
PUTZ	—	4	5
ROOSTER	—	—	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

バトルフィールドに、トーチカとレーダーが設置されている。レーダーを破壊すれば、トーチカのミサイルの発射頻度を下げられる。簡単に破壊できるので、メインアームで攻撃しよう。

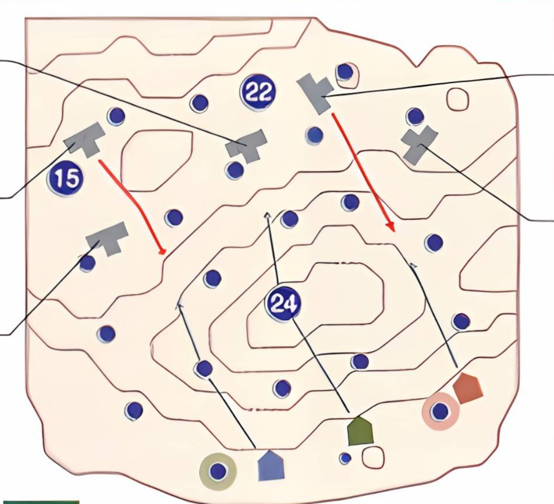
ミッション開始後、二手に分かれて進む。中継点 03 → 05 に向かうルートは、第 4 小隊の戦車や第 5 小隊のWAWと戦うので、リキン小隊よりマッコイ小隊が適任だ。リキン小隊は中継点 01 → 03 から段差を上がり、中継点 09 → 12 → 14 → 15 と進ませよう。崖の上に着いたら、第 2 小隊と第 3 小隊を倒せばOKだ。

MISSION 08 TIGUIRI ティグイリ

第 2 小隊
TKS－04M
SHM－14 × 2

第 4 小隊
LWG－16D
LWS－16D × 2

第 1 小隊
TKS－04M
SOLDIER × 4



迷彩 ライトサンド／アースグレイ

第 5 小隊
LWG－16D
LWS－16D × 2

第 3 小隊
TKS－04M
SHM－14 × 2

支給品

名称	評価		
B.H.Mk2 G	—	4	5
B.H.Mk2	—	—	5
PUTZ	3	4	5
ROOSTER	3	4	5
DIAPERAGM H	3	4	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

ライツ小隊が味方に加わり、3つの小隊を操作して戦うことになる。ライツ小隊の学習設定も、「上撃ち」を習得するまでは攻撃力重視が推奨だ。

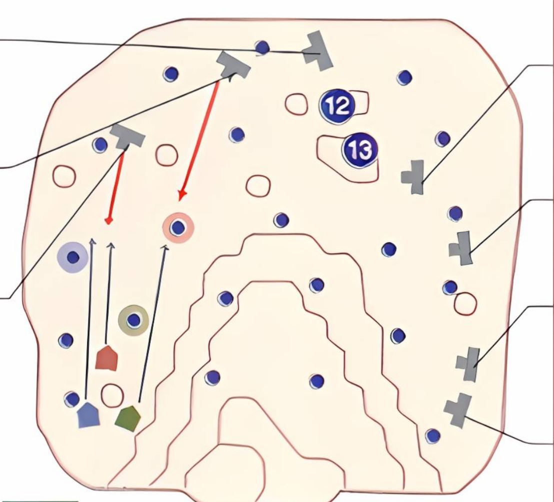
まず、第 4 小隊と第 5 小隊が向かってくる。第 5 小隊にマッコイ小隊、第 4 小隊にライツ小隊を向かわせよう。リキン小隊は中継点 24 から、第 2 小隊を目指す。ライツ小隊は第 1 小隊と遭遇するが、防御重視で素通りして、先に第 4 小隊を撃退しよう。第 4 小隊と第 5 小隊は、ダメージを受けると中継点 15 と 22 から逃走するが、その場合は無視していい。

MISSION 09 EL ARBA エル アルバ

第 3 小隊
TKS－04M
SOLDIER × 4

第 2 小隊
ALM2000 × 3

第 1 小隊
ALM2000 × 3



迷彩 ライトサンド／アースグレイ

第 4 小隊
LWG－16D
LWS－16D × 2

第 5 小隊
MHG－03

第 6 小隊
MHG－03

第 7 小隊
MHG－03

支給品

名称	評価		
B.H.Mk2 G	—	4	5
B.H.Mk2	—	—	5
BONER	—	4	5
ENVELOPE	—	—	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

開始後、第 1 小隊と第 2 小隊の戦車が向かってくるが、マッコイ小隊のスタート位置は味方小隊よりも敵に近い。マッコイ小隊は動かさず、リキン小隊とライツ小隊を戦車に向かわせる。マッコイ小隊は味方と合流してから、戦車に向かわせよう。攻撃ヘリの第 6 小隊と第 7 小隊が攻撃してくるが、戦車が優先だ。

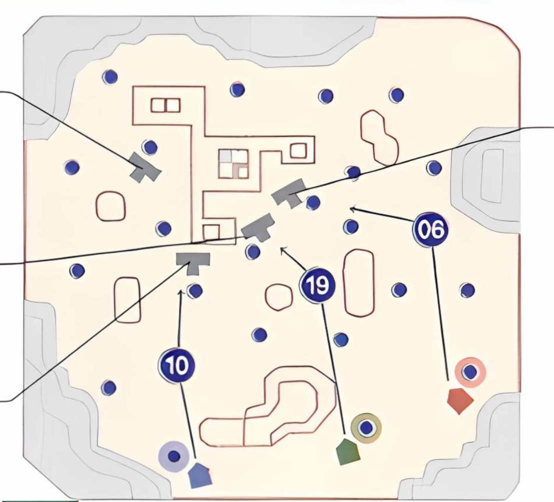
第 3 小隊は中継点 12、第 4 小隊は中継点 13 へ移動しているので、味方の戦力を考慮して、各小隊を向かわせる。ダメージが大きい味方小隊がいたら、第 4 小隊より弱い第 3 小隊と戦わせよう。

MISSION 10A TOURBA PLANT チャド 東プラント

第 4 小隊
TKS－04S
LWS－16DE×2

第 2 小隊
TKS－04S
LWS－16DE×2

第 3 小隊
LWG－16DE
LWS－16DE×2



迷彩 カーキ／ランドブラウン

第 1 小隊
TKS－04S
SOLDIER × 4

支給品

名称	評価
B.H.Mk2 G	無条件
B.H.Mk2	無条件
ROOSTER	無条件
PUTZ	無条件
MANHOOD	無条件
BONER	無条件
WICK	無条件
ENVELOPE	無条件
—	—
—	—
—	—
—	—

Tactics

作戦遂行時間 8 分で、すべての多脚戦車を倒すミッション。8 分経過した時点で多脚戦車が 1 機でも残っていると、ミッションは失敗する。敵を全滅させてもミッションクリアだ。

スタート地点の周辺には地雷が設置されているが、時間を優先するため、回避せずに進もう。マッコイ小隊は中継点 06 から第 1 小隊、リキン隊は中継点 19 から第 2 小隊を目指す。ライツ小隊は中継点 10 から、第 3 小隊を目指すといい。最後は第 4 小隊を全小隊で攻撃すれば、時間に余裕を持ってクリアできるだろう。

Intermission 11～19

第二章に入ると新型WAWが支給され、各小隊の隊長はブラッドハウンドMk2G、隊員はブラッドハウンドMk2に乗り換わり、戦力が増強される。

Scenario1のルートを進めている場合は、MISSION 12からボルトオンを購入可能になる。MISSION 12Aでは商品リストに予備弾倉のRShell1が並ぶが、次のMISSION 13AでRShell2を買えるので、ここで無理に買う必要はない。また、シナリオが進むにつれて夜間のミッションが多くなってくるので、OwlEyeを購入してもいいだろう。

バッタール商会の商品リスト

MISSION 12

名称	カウンタ
HI－Pack01	5000
NINJA－03	2000
OwlEye	10000
RShell1	500

MISSION 13A

名称	カウンタ
HI－Pack01	5000
NINJA－03	2000
RShell1	500
RShell2	1000
OwlEye	10000
ICE01	8000
FCS11	8500
AMIS	10000

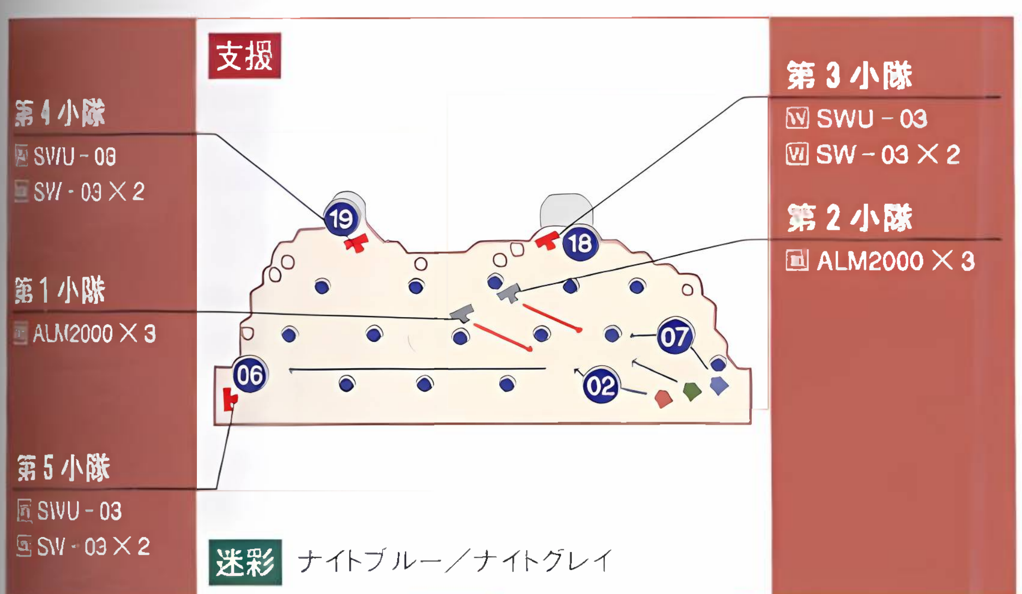
MISSION 17A

名称	カウンタ
HI－Pack01	5000
HI－Pack02	8000
NINJA－03	2000
NINJA－04	3500
RShell1	500
RShell2	1000
OwlEye	10000
ICE01	8000
FCS11	8500
FCS12	10000
AMIS	10000
AMIS2	15000

MISSION 19A

名称	カウンタ
HI－Pack01	5000
HI－Pack02	8000
RShell1	500
RShell2	1000
RShell3	2000
ICE01	8000
ICE02	12000
FCS11	8500
FCS12	10000
AMIS	10000
AMIS2	15000

MISSION 11A SANGANA BEACH サンガナ海岸



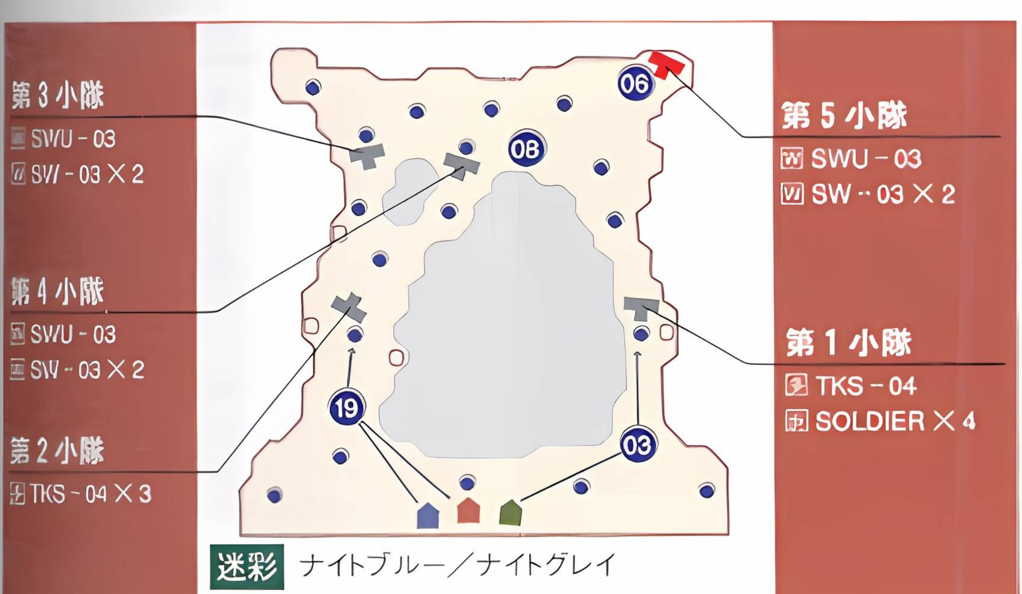
支給品

名称	評価		
ENVELOPE	3	4	5
MANHOOD	—	4	5
DANG	—	—	5

Tactics

夜間で足場が砂地という、悪条件が重なったミッション。ライツ小隊は中継点07、マッコイ小隊は中継点02を通過し、散開するように第1小隊と第2小隊へ向かう。リキン小隊は第1小隊を攻撃しよう。初期配置の敵を全滅させるか、ミッション開始から約2分経過で、第3小隊と第4小隊が現れる。さらに、この増援を倒すか、中継点11 or 16を通過すると、中継点06に第5小隊が現れる。最初の増援に味方の2小隊を差し向け、残る1小隊を中継点06に向かわせれば、2回目の増援をすぐに倒せる。

MISSION 12 SANGANA ROAD サンガナ海岸道路



支給品

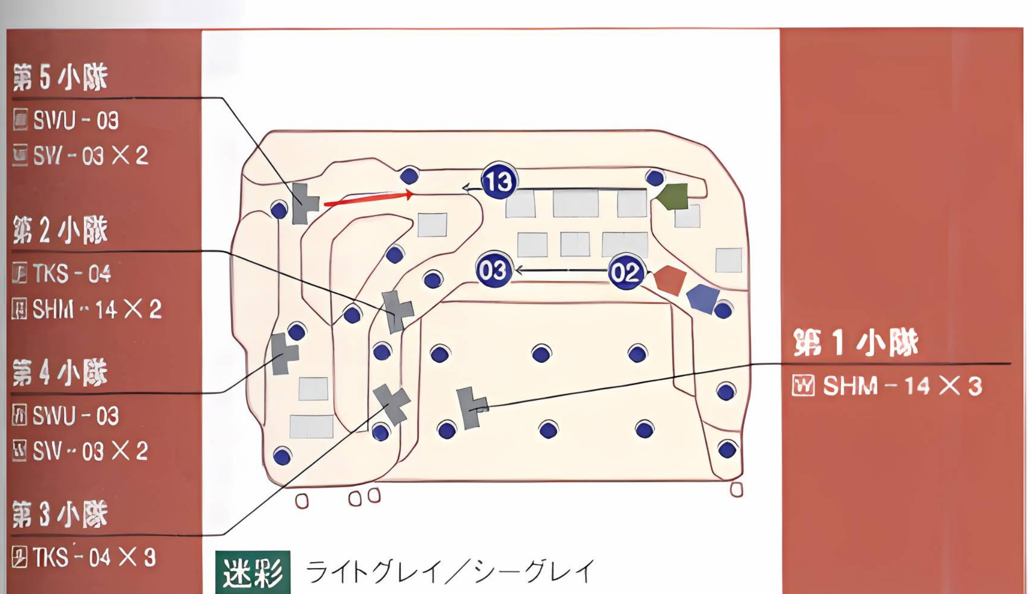
名称	評価		
B.H.Mk2 G	3	4	5
B.H.Mk2	—	4	5
MANHOOD	3	4	5
ENVELOPE	3	4	5
DANG	—	4	5

Tactics

バッタール商会で予備弾倉が売られているが、ここでは買わずにカウンタを温存。次のミッションで、もっといい予備弾倉を購入可能だ。

開始後は二手に別れ、マッコイ小隊とライツ小隊を中継点19から第2小隊へ向かわせる。リキン小隊は中継点03から、第1小隊を目指そう。第3小隊と第4小隊は、こちらが接近すると中継点08付近へ後退するので、マッコイ小隊とリキン小隊で追いかける。ミッション開始から4分経過すると中継点06に第5小隊が現れるので、ライツ小隊を差し向けよう。

MISSION 13A ESCRAVOS エスクラボス



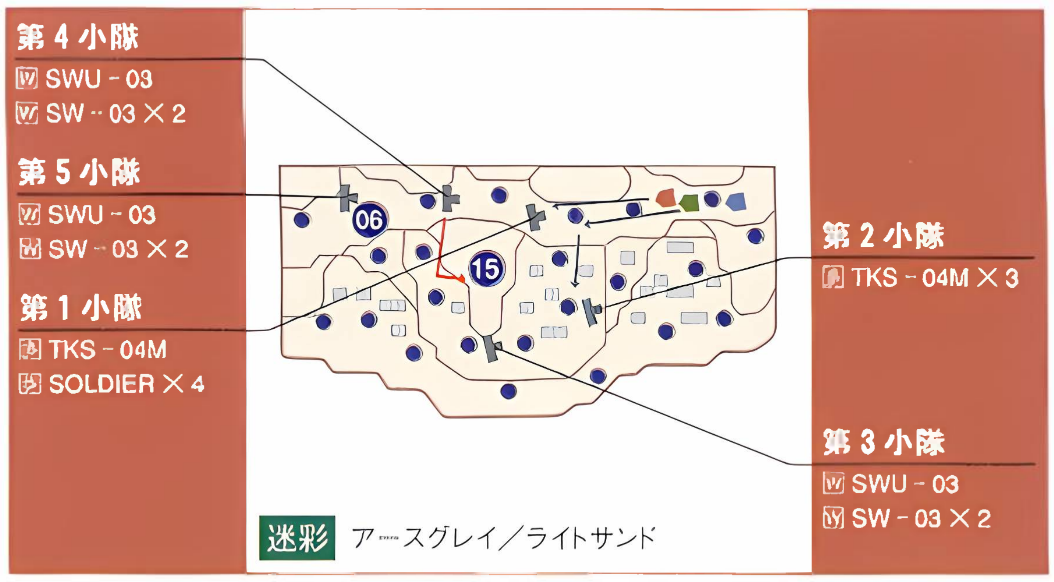
支給品

名称	評価		
B.H.Mk2 G	3	4	—
B.H.Mk2	—	4	—
PUTZ	3	4	5
DANG	3	4	5
CANE	—	—	5

Tactics

リキン小隊は中継点13へ進み、反対方向からくる第5小隊と交戦させる。一方、マッコイ小隊とライツ小隊は中継点02から中継点03へと進み、リキン小隊が第5小隊を倒すまで待機しよう。第5小隊を倒したら、まずリキン小隊を前進させて、第4小隊がリキン小隊に向かったら、マッコイ小隊、ライツ小隊も前進させる。攻撃目標は第2小隊、第3小隊。クリアに時間はかかるが、これは混戦を回避することを優先した攻略手順だ。最後に第1小隊がいる崖下へ移動し、これを倒せばミッションクリアとなる。

MISSION 14A EAST LEKKI レッキ東部



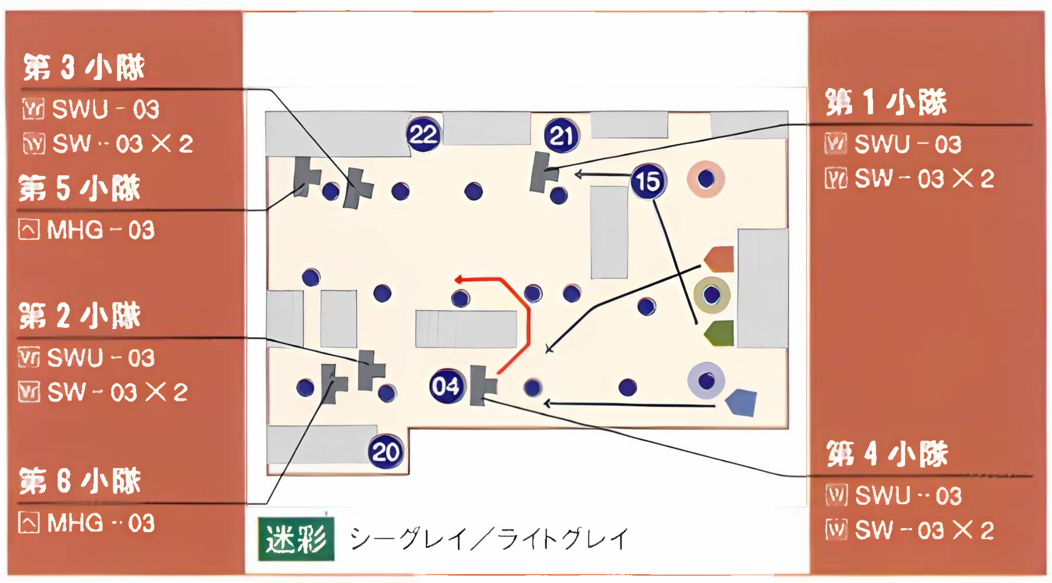
支給品

名称	評価		
B.H.Mk2	—	4	5
B.S.TypeX	—	—	5
DANG	—	4	5
SHEATH	—	—	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

マッコイ小隊は第1小隊を、リキン小隊とライツ小隊は第2小隊を狙う。メインアームで攻撃し、バックウェポンは敵WAW用に温存しておこう。まれに、多脚戦車が攻撃してくるが、その際はバックウェポンの遠距離攻撃で倒そう。第4小隊はミッション開始後、中継点15に移動する。マッコイ小隊は第5小隊へ向かわせておき、第2小隊を倒したリキン小隊とライツ小隊で、第3小隊と第4小隊を攻撃しよう。ここは高低差があってバックウェポンを使いづらいので、十分に敵に接近してから攻撃を開始すること。

MISSION 15 NEWPORT Rd レッキ港湾道路



支給品

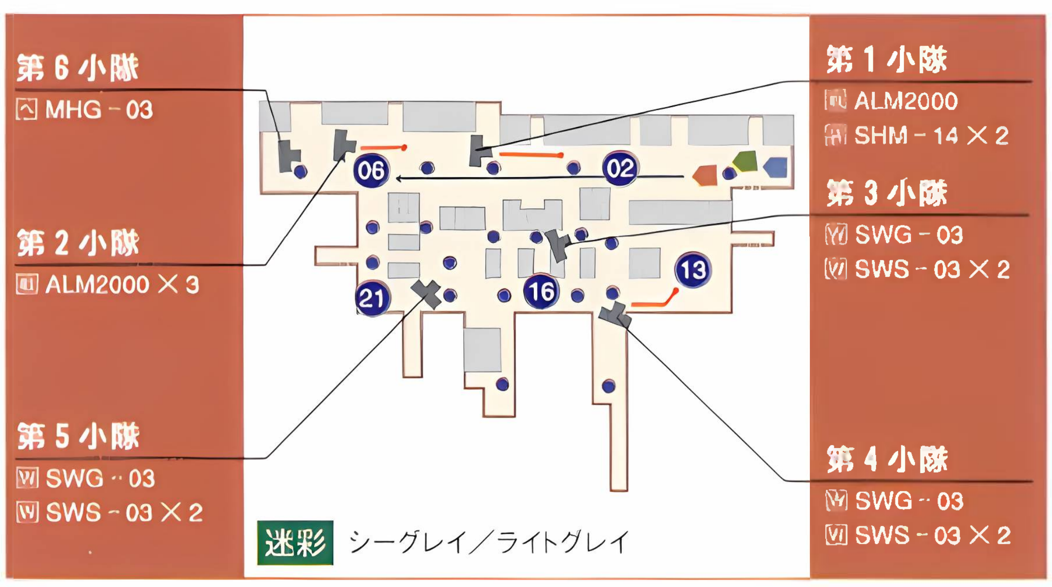
名称	評価		
B.H.Mk2	3	4	5
DANG	3	4	5
CANE	3	4	5
SHEATH	3	4	5
POLE	—	—	5
※MISSION 17A へ進む場合			
B.H.Mk2	3	4	5
B.S.TypeX	—	—	5
BULL SHOT	—	—	5
SHEATH	3	4	5
ENOB	—	4	5
PRICK	—	—	5

Tactics

ミッション開始直後、イベントによりファーフィーが死亡する。ファーフィー機の装備品は、MISSION 17 Aをクリアするまで一時的に失われるので、必要な品は外しておくといい。

リキン小隊は中継点15から第1小隊、第3小隊に向かわせる。戦力が低下したマッコイ小隊は、ライツ小隊と一緒に第2小隊と第4小隊を倒しに行こう。敵は残り2小隊になると最寄の中継点20～22から逃走する。攻撃ヘリは逃走できないので、全滅させてクリアする場合は、第5小隊と第6小隊を最後に倒そう。

MISSION 16 LEKKI NEWPORT レッキ新港



支給品

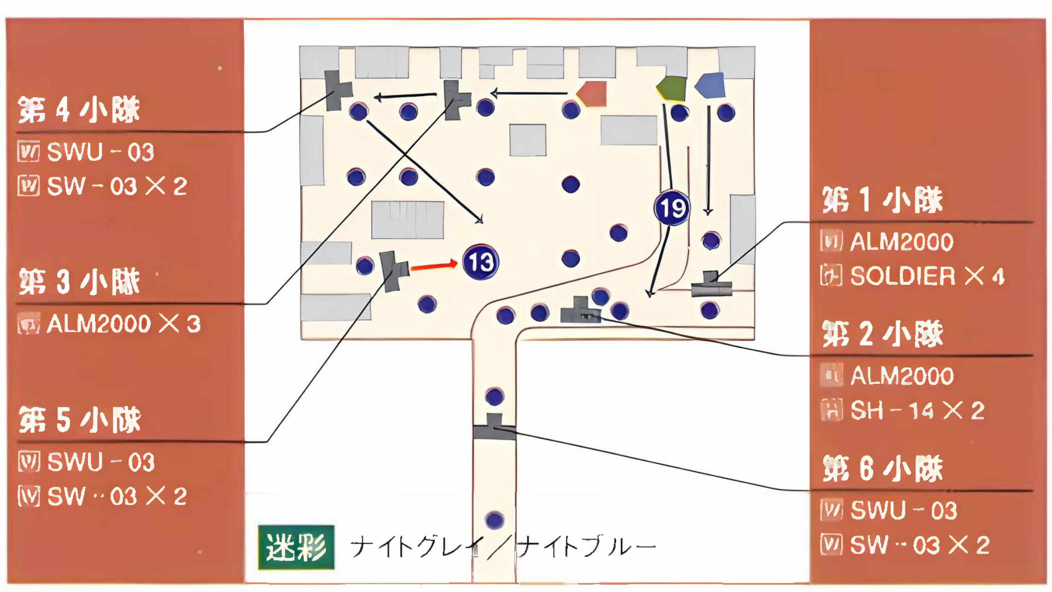
名称	評価		
B.H.Mk2	3	4	5
B.S.TypeX	—	—	5
BULL SHOT	—	—	5
SHEATH	3	4	5
ENOB	—	4	5
PRICK	—	—	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

強力な武器を装備したWAWが登場する。全小隊で固まって移動し、敵小隊を各個撃破する安全策を推奨する。まず第1小隊、第2小隊を倒したら、中継点06を左折して第5小隊と交戦しよう。続いて中継点21を左折し、第3小隊と第4小隊へ向かう。時間はかかるが、作戦評価5を得ることも可能だ。

手っ取り早くクリアするなら中継点02で二手に別れ、味方の1小隊を第3小隊と第4小隊に向かわせる。障害物だらけでバックウェポンが使いにくいのでメインアームを主力に戦うといいだろう。

MISSION 17A LAGOS Is. ラゴス島



支給品

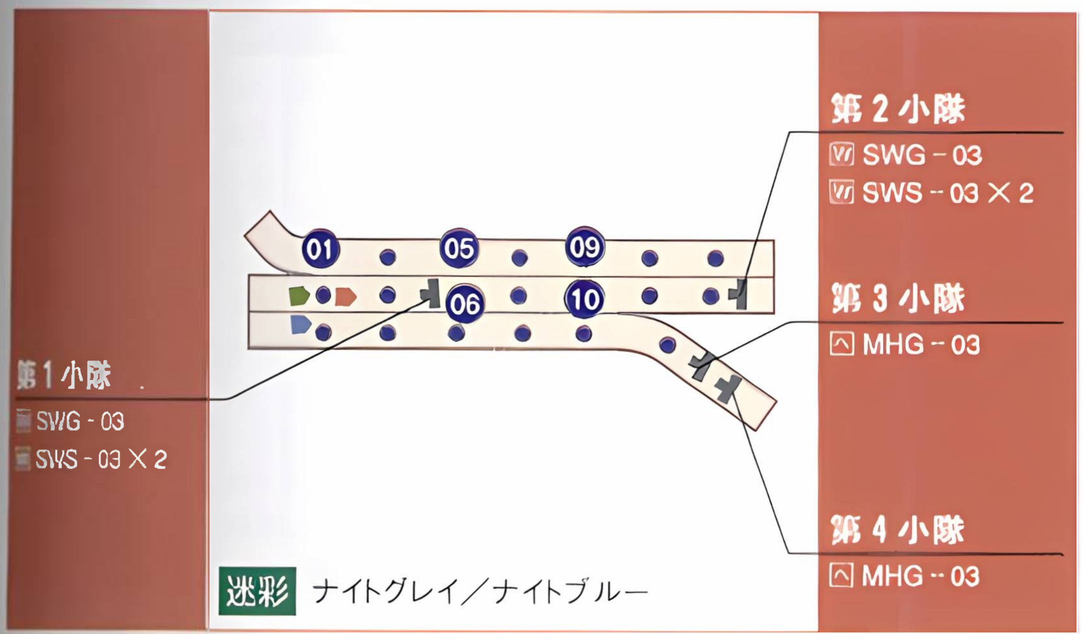
名称	評価		
B.H.Mk2	3	4	5
B.S.TypeX	—	4	5
ENOB	3	4	5
POLE	3	4	5
HUNG	—	4	5
PRONG	—	—	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

このミッションから、マッコイ小隊にボルヒェルトが加わる。ボルヒェルトの学習値は、ファーフィーの値を継承したものだ。今回、マッコイ小隊は大型機動兵器で出撃するので、敵に倒される心配はない。専用武器も用意されているが、とくに装備の変更も必要ないだろう。

開始後、マッコイ小隊は第3小隊と第4小隊を倒し、中継点13付近に移動してくる第5小隊と交戦する。一方、ライツ小隊は第1小隊を倒し、残るリキン小隊は中継点19を経由して、第2小隊と第6小隊を倒して仕上げだ。

MISSION 18A 4th BRIDGE ラゴス イド島



支給品

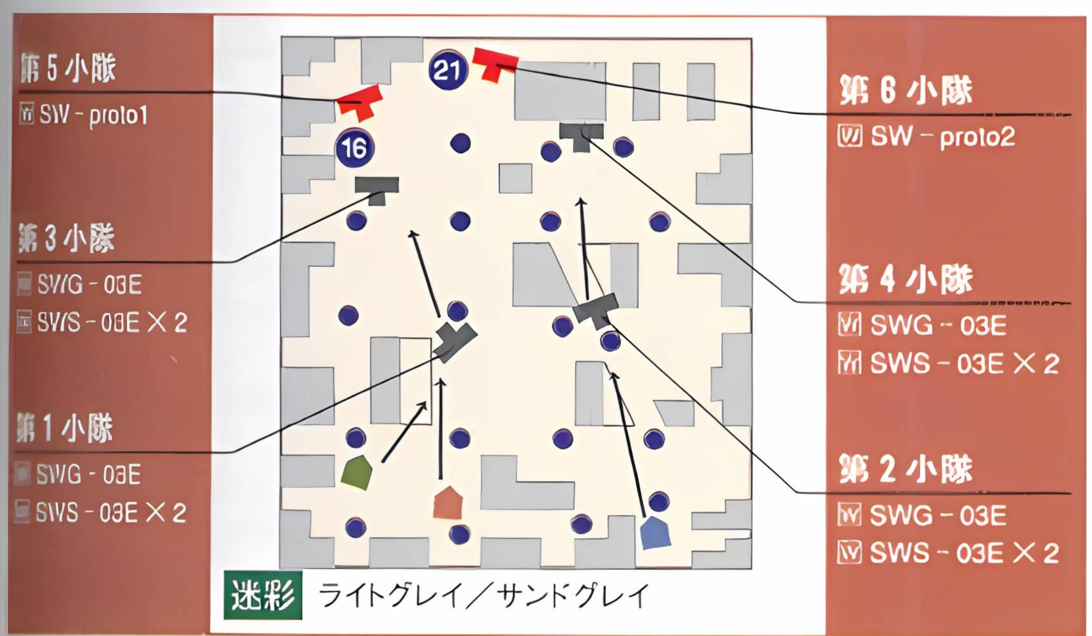
名称	評価		
B.H.Mk2	3	4	5
B.S.TypeX	—	4	5
BULL SHOT	—	—	5
PRICK	3	4	5
PRONG	3	4	5
POLE	3	4	5
HUNG	3	4	5
D－RIGGED	—	4	5
BAGGIE	—	—	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

バトルフィールドは巨大な橋で、味方小隊が中継点に到達すると、徐々に橋が崩れていく。最終的に進めるルートは、中継点 04→05→06→10→09 の一本道だ。足場が崩れるたびに移動ルートを設定し直す必要があるので注意。

始まってすぐ、第 3 小隊と第 4 小隊の攻撃ヘリが向かってくる。スタート地点から動かずに撃墜したら、全小隊で中継点 01→05 と進み、第 1 小隊と戦おう。以降は道なりに進んで、最後の第 2 小隊を倒す。第 2 小隊の攻撃は強力なので、油断せず全小隊で攻撃しよう。

MISSION 19A YABA ラゴス島 ヤバ地区



支給品

名称	評価
B.S.TypeX	無条件
BULL SHOT	無条件
PRONG	無条件
FAG	無条件
HUNG	無条件
D－RIGGED	無条件
BAGGIE	無条件
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—

Tactics

マッコイ小隊とリキン小隊は、第 1 小隊、第 3 小隊の順に攻撃。ライツ小隊は第 2 小隊に向かい、続いて第 4 小隊を撃破しよう。ここは障害物が多いので、バックウェポンが敵に当たりにくい。基本はメインアームで戦い、バックウェポンは広い場所で使うようにすること。

すべての敵小隊を倒すと、中継点 16 に第 5 小隊、中継点 21 に第 6 小隊が現れる。この増援はどちらか 1 機を倒せばミッションクリアとなるので、片方を集中して攻撃する。強力な敵なので、できるかぎりバックウェポンを温存しておきたい。

Intermission 20～27

再び全員に新型WAWが支給され、小隊長はブルショット タイプX、隊員はブルショットに搭乗することになる。

MISSION 20以降は、バッタール商会から高機動ユニットのHI-Pack 03を購入可能になる。機動力の学習値が最大まで伸び、メモリもすべて機動力に割り振った際に、HI－Pack 03を装備すれば、バックウェポンを装備したとき以上の脱出をあげることもある。ミッション内容やバトルフィールドの状況によっては、予備弾倉よりも優秀な装備となり得るので、早い段階で買っておきたい。



高機動ユニットHI－Pack 03 は、機動力の学習値を最大に上げ、メモリをすべて割り振ったときに真価を発揮する。

OASIS ADHIMで作戦成功する下準備

MISSION 24Aと24Bは、味方の第 4 小隊を敵から守るという難易度の高い内容。作戦を成功させるためには、機動力の学習値を最大に上げ、メモリをすべて割り振って出撃するのが一番確実だ。学習値が足りない場合は、手前のミッションで上げておく必要がある。そのためには、学習させたい項目のメモリを最大にして出撃し、安全な場所で 30 分放置するテクニックが有効だ。これを数回繰り返せば、学習値を最大まで上げられる。さらにHI－Pack 03 を装備すれば万全だ。



前もって機動力の学習値を最大に上げておき、高機動ユニットHI－Pack 03 を装備すれば、作戦成功の公算が高まる。

バッタール商会の商品リスト

MISSION 20

名称	カウンタ
HI－Pack01	5000
HI－Pack02	8000
HI－Pack03	13000
NINJA－03	2000
NINJA－04	3500
NINJA－06	6000
RShell1	500
RShell2	1000
RShell3	2000
RShell4	2500
AMIS	10000
AMIS2	15000
BirdEater	30000

MISSION 23

名称	カウンタ	名称	カウンタ
HI－Pack01	5000	ICE03	20000
HI－Pack02	8000	FCS11	8500
HI－Pack03	13000	FCS12	10000
NINJA－03	2000	FCS21	18000
NINJA－04	3500	FCS22	18000
NINJA－06	6000	AMIS	10000
RShell1	500	AMIS2	15000
RShell2	1000	BirdEater	30000
RShell3	2000	DragonSwat	50000
RShell4	2500	—	—
RShell5	3000	—	—
ICE01	8000	—	—
ICE02	12000	—	—

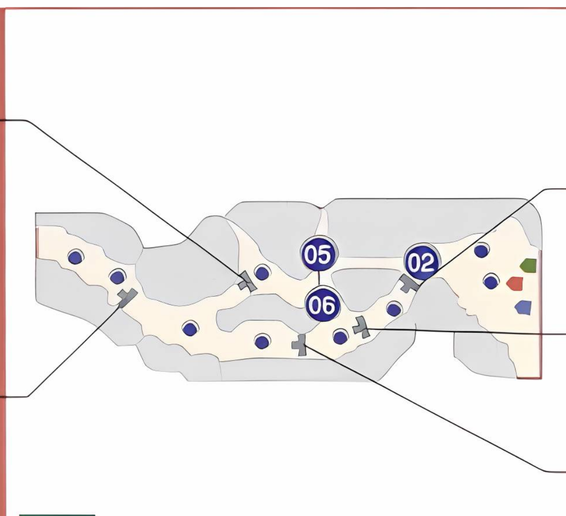
MISSION 27A

名称	カウンタ	名称	カウンタ
HI－Pack01	5000	FCS21	18000
HI－Pack02	8000	AMIS	10000
HI－Pack03	13000	AMIS2	15000
NINJA－03	2000	BirdEater	30000
NINJA－04	3500	DragonSwat	50000
NINJA－06	6000	—	—
RShell1	500	—	—
RShell2	1000	—	—
RShell3	2000	—	—
RShell4	2500	—	—
RShell5	3000	—	—
FCS11	8500	—	—
FCS12	10000	—	—

MISSION 20 Mt. ATAKOR アタコール山地

第 4 小隊
[W] SWU－03C
[W] SW－03C × 2

第 5 小隊
[W] SWU－03C
[W] SW－03C × 2



迷彩 サンドイエロー／アースグレイ

第 1 小隊
[W] SWG－03E
[W] SWS－03E × 2

第 2 小隊
[W] SWG－03E
[W] SWS－03E × 2

第 3 小隊
[W] SWG－03E
[W] SWS－03E × 2

支給品

名称	評価		
B.S.TypeX	3	4	5
BAGGIE	3	4	5
FAG	—	4	5
DINK	—	—	5
※ MISSION 22B へ進む場合			
B.S.TypeX	3	—	—
BULL SHOT	3	4	5
FAG	3	4	5
DINK	3	4	5
DIAPER P	3	4	5
RAMMER	—	4	5
—	—	—	—

Tactics

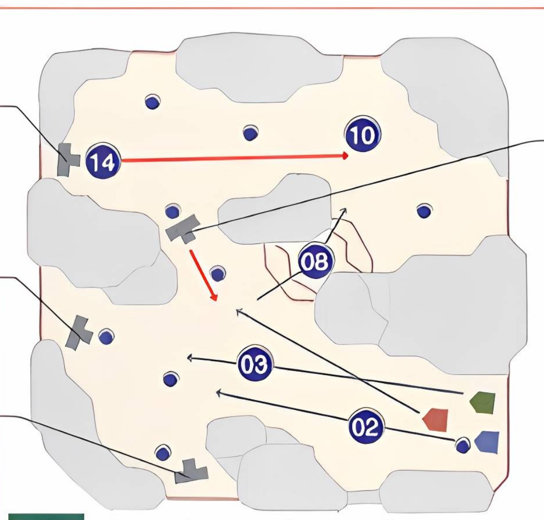
まず、全小隊で中継点 02 に進み、こちらへ向かってくる第 1 小隊、第 2 小隊を倒す。以降は、安全策で進むなら全小隊が一緒に行動し、第 3 小隊、第 5 小隊、第 4 小隊と道なりに敵を倒して行けばいい。ただし、この手順だとクリアに時間がかかり、作戦評価が低くなる。作戦評価 5 を狙うなら、中継点 02 で味方小隊を二手に分けよう。3 小隊のうちの 2 小隊を、第 3 小隊と第 5 小隊のいるルートへ進め、残りの 1 小隊は単独で中継点 05 に進める。そのまま中継点 06 から右折し、単独で第 4 小隊を倒せばクリアだ。

MISSION 21 Mt. TAHAT タハト山地

第 4 小隊
[W] SWU－03C
[W] SW－03C × 2

第 2 小隊
[W] SWU－03C
[W] SW－03C × 2

第 3 小隊
[W] SWU－03C
[W] SW－03C × 2



迷彩 サンドイエロー／アースグレイ

第 1 小隊
ALM2000 × 3

支給品

名称	評価		
B.S.TypeX	3	—	—
BULL SHOT	3	4	5
FAG	3	4	5
DINK	3	4	5
DIAPER P	3	4	5
RAMMER	—	4	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

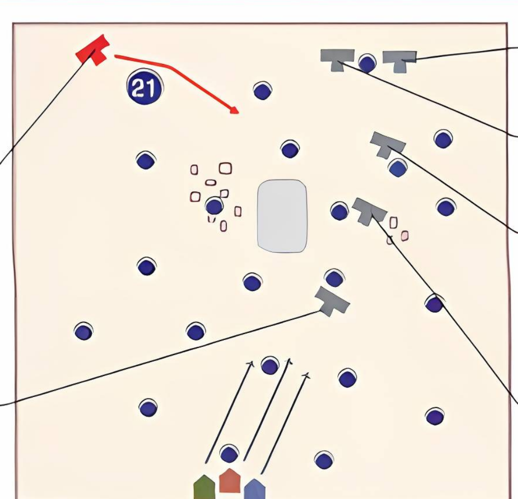
Tactics

マッコイ小隊は第 1 小隊を倒しに向かう。リキン小隊とライツ小隊は、それぞれ中継点 02 と 03 を経由して、第 2 小隊を攻撃しに行こう。第 3 小隊は味方小隊が接近すると岩陰から出てくるので、これもリキン小隊らで倒す。第 4 小隊は中継点 10 で待機しているので、マッコイ小隊を、中継点 08 経由で向かわせる。第 1 ～第 3 小隊を全滅させると、第 4 小隊は中継点 14 に戻って逃走する。第 1 ～第 3 小隊を迅速に倒せれば、第 4 小隊に逃走されても作戦評価 5 は得られるので、無理に戦わなくてもいい。

MISSION 22A AZOUA アズーア

第 6 小隊
TKS－03

第 1 小隊
[W] SWU－03C
[W] SW－03C × 2



迷彩 サンドイエロー／アースグレイ

第 5 小隊
MHG－03

第 4 小隊
MHG－03

第 3 小隊
[W] SWU－03C
[W] SW－03C × 2

第 2 小隊
[W] SWU－03C
[W] SW－03C × 2

支給品

名称	評価		
B.S.TypeR	—	—	5
B.S.TypeS	—	—	5
DINK	3	4	5
RAMMER	3	4	5
DING－DONG	3	4	5
PECKER	—	—	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

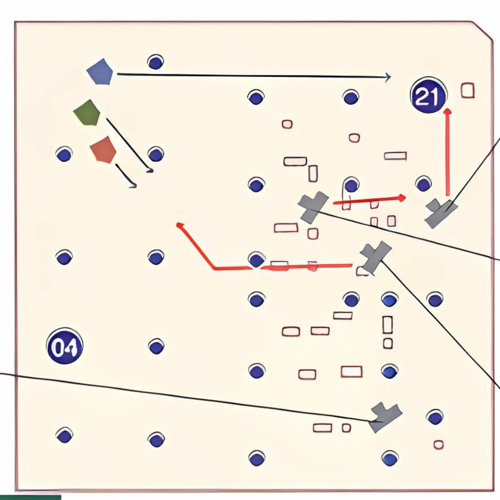
Tactics

味方の 3 小隊すべてが、大型機動兵器で出撃する。バトルフィールドは砂地だが、大型機動兵器の移動に支障は無い。ミッションが始まったら、全小隊で第 1 ～第 3 小隊を近い順に倒して行こう。第 4 小隊と第 5 小隊の攻撃ヘリが攻撃してきても、難なく撃墜できる。

敵小隊を全滅させると、中継点 21 付近に第 6 小隊が現れる。第 6 小隊は同じく大型機動兵器なので、移動速度が早い。追いかけても距離が縮まらないので、3 小隊で 3 方向から包囲するように移動し、逃がさないように戦うのが理想形。

MISSION 23 TITAF ティタフ

第 4 小隊
[W] WAP－01R



迷彩 サンドイエロー／ライトサンド

第 3 小隊
[W] SWG－03C
[W] SWS－03C × 2

第 1 小隊
[W] SWG－03C
SOLDIER × 4

第 2 小隊
[W] SWG－03C
[W] SWS－03C × 2

支給品

名称	評価		
BULL SHOT	3	4	5
B.S.TypeR	—	4	5
B.S.TypeS	—	—	5
DIAPER P	3	4	5
SCHLONG	—	4	5
RAMMER	—	—	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

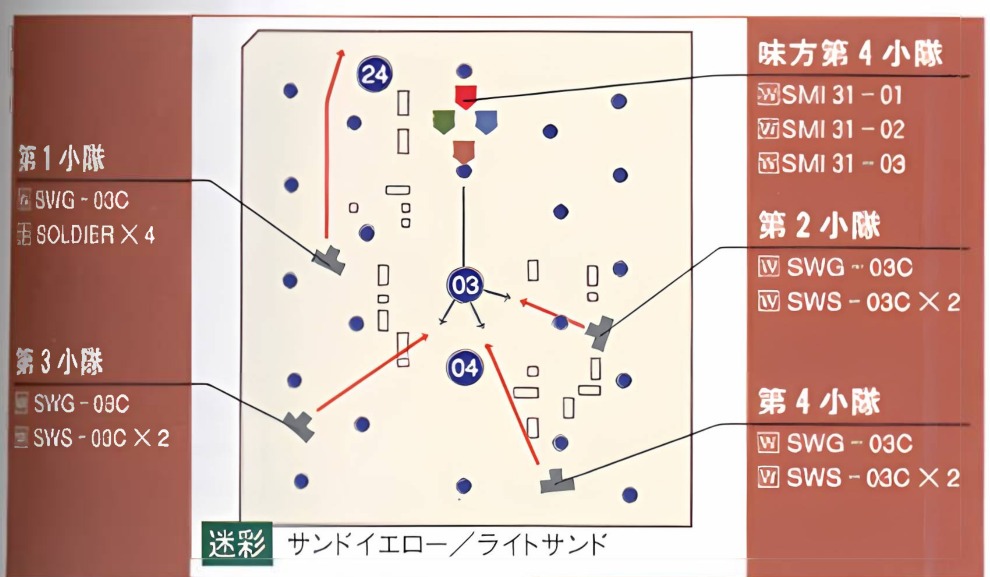
Tactics

このミッションは第 4 小隊を倒すか、第 1 ～第 3 小隊を倒して第 4 小隊を逃走させればクリアとなる。

簡単にクリアしたい場合は、全小隊で中継点 04 から第 4 小隊に向かう。ほかに戦わなければならないのは、途中で襲ってくる第 2 小隊のみだ。

また、少しでもカウントを稼ぎたいなら、マッコイ小隊とリキン小隊で第 2 小隊を迎え撃ち、ライツ小隊を中継点 21 へ向かわせて第 3 小隊を倒す。最後に全小隊で第 1 小隊を倒そう。第 4 小隊は中継点 15 付近から逃走し、クリアとなる。

MISSION 24A OASIS ADHIM アディーム



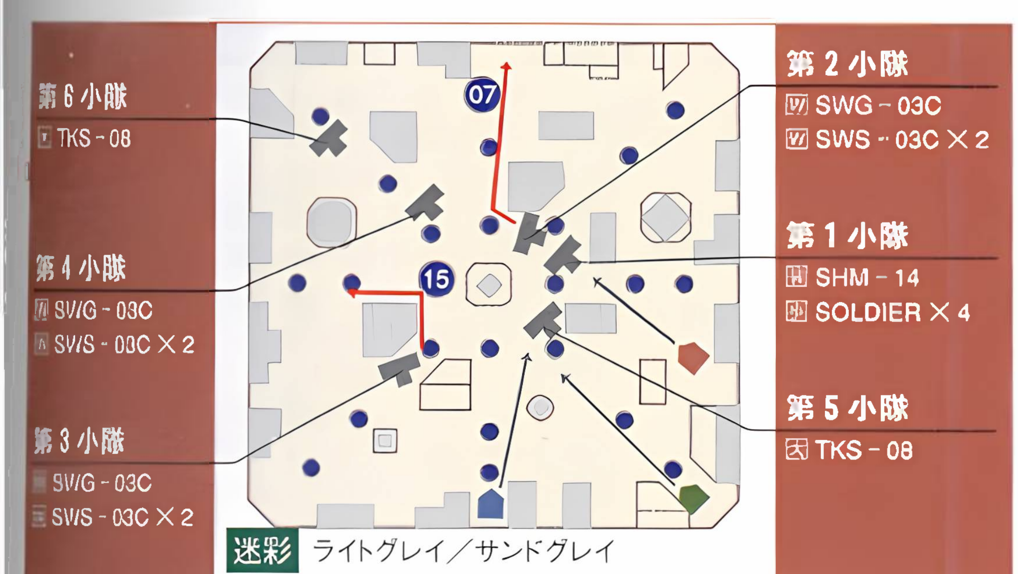
支給品			
名称	評価		
BULL SHOT	3	4	5
B.S.TypeS	—	—	5
PECKER	3	4	5
SCHLONG	3	4	5
DIAPHRAGM I	3	4	5
DING－DONG	—	4	5
GLANS	—	—	5
81式電磁砲	無条件		
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

味方として登場する第4小隊は、自動的に中継点04を目指す。完全到達には2分40秒ほど必要で、その間、敵小隊の攻撃から守り切れば作戦は成功。ミッションに挑戦できるのは1回きりで、第4小隊やマッコイ機が倒されても、作戦は失敗扱いのままクリアとなってしまう。

開始後、全小隊で中継点03へ進み、向かってくる第2～第4小隊に攻撃。第1小隊は中継点24から逃走するので、相手にしなくていい。どうしても作戦が成功しない場合は、P.287のコラムを参考に、機動力重視のセットアップで挑もう。

MISSION 25A KSABI ATTACK クサービ

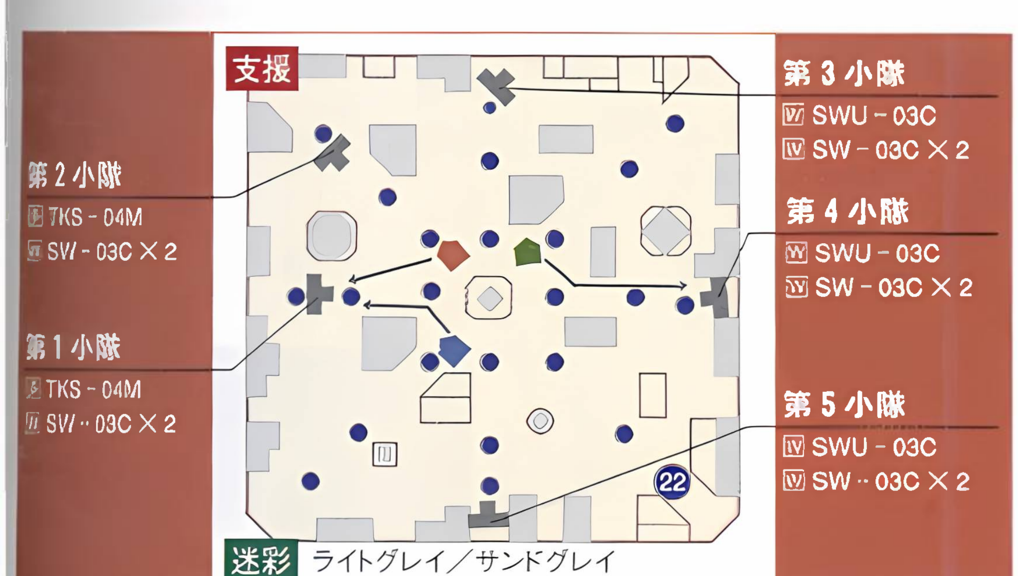


支給品			
名称	評価		
BULL SHOT	3	4	5
B.S.TypeR	3	4	5
B.S.TypeS	—	4	5
RAMMER	3	4	5
DING－DONG	3	4	5
PECKER	—	4	5
DEAD STICK	—	—	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

まずは全小隊で第5小隊の大型機動兵器を攻撃する。交戦中に第1小隊がマッコイ小隊に接近してきたら、マッコイ小隊は第1小隊を迎撃だ。第5小隊を撃破後、第3小隊が中継点15から後退するので、ライツ小隊で追いかけて倒そう。第2小隊は中継点07へ移動して待機するので今は放置。リキン小隊とマッコイ小隊は、先に第4小隊を攻撃にしよう。ライツ小隊は第3小隊を倒したら、第6小隊と交戦する。リキン小隊は第4小隊を倒したら戦いに加わり、マッコイ小隊は待機中の第2小隊を倒しに向かう。

MISSION 26A KSABI DEFEND クサービ



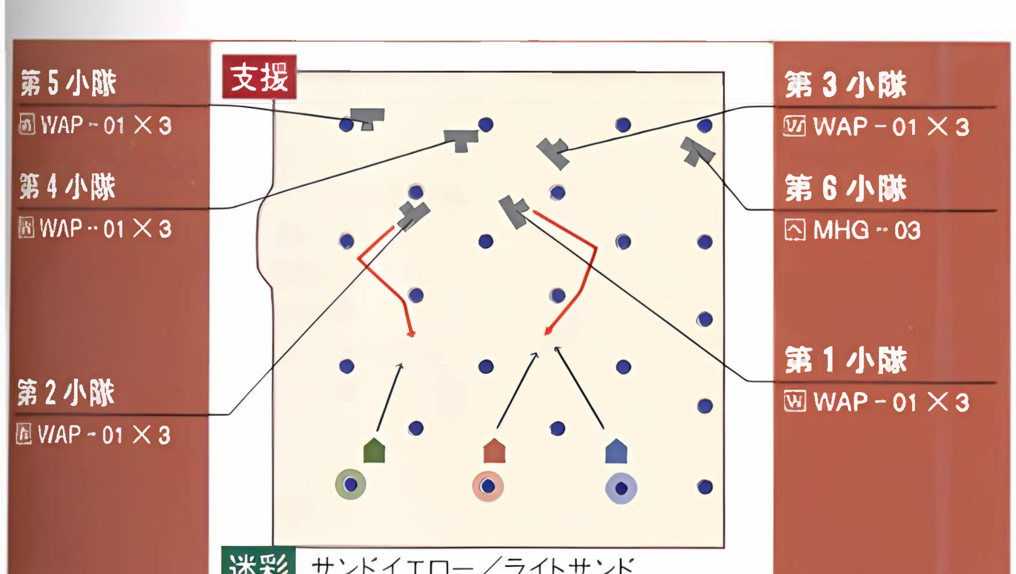
支給品			
名称	評価		
B.S.TypeR	3	4	5
B.S.TypeS	—	4	5
PECKER	3	4	5
GLANS	3	4	5
DIAPHRAGM I	3	4	5
SCHLONG	—	4	5
DEAD STICK	—	—	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

このミッションは支援攻撃が可能だが、ほとんどの場合、2分以内にクリアできてしまう。支援攻撃を活用するなら、一度作戦を失敗して、即座に支援攻撃攻撃を発動させるテクニックが必要だ。

開始早々、マッコイ小隊の目の前に第2小隊がいるが、動かないのであと回し。マッコイ小隊はライツ小隊と一緒に、第1小隊を攻撃する。その後、マッコイ小隊とライツ小隊は一緒に行動し、第2小隊、第3小隊と倒す。第4小隊は、リキン小隊に任せよう。第5小隊は第1小隊が倒されると中継点22へから逃走する。

MISSION 27A TARGIT ターギット大砂丘



支給品	
名称	評価
GREYHOUNDG	無条件
GREYHOUND	無条件
FLAPPER	無条件
DEAD STICK	無条件
GADGET	無条件
PHALLUS	無条件
SCHLONG	無条件
FALSIES	無条件
—	—
—	—
—	—
—	—

Tactics

敵WAWがすべてシケイダという難度の高いミッション。支援攻撃は第4小隊に最短時間の2分で設定し、バックウェポンは射程が長い武器を選ぼう。

まずは接近してくる第6小隊を倒す。すると第1小隊と第2小隊が向かってくるので、それぞれライツ小隊、リキン小隊をあてる。マッコイ小隊はどちらかの味方を援護しよう。第1小隊と第2小隊を倒すと残りの敵小隊が向かってくるので、全小隊を補給しておく。リキン小隊は第5小隊、ライツ小隊は第3小隊と戦い、マッコイ小隊は第4小隊を倒そう。

Intermission 29～32

小隊長にグレイハウンドG、隊員にはグレイハウンドが支給され、最後の機体乗り換えとなる。これらの機体は脚部にローラーが取り付けられているのが特徴で、「ローラーダッシュ撃ち」と「ローラーダッシュ左右撃ち」のスキルがようやく発動できる状態となる。

第四章は無条件で支給品を入手できるミッションばかりで、作戦評価を気にする必要がない。学習値が低い味方がいたら、出撃して30分放置するテクニックを繰り返し、全機体の学習値を最大に上げておくチャンスといえる。



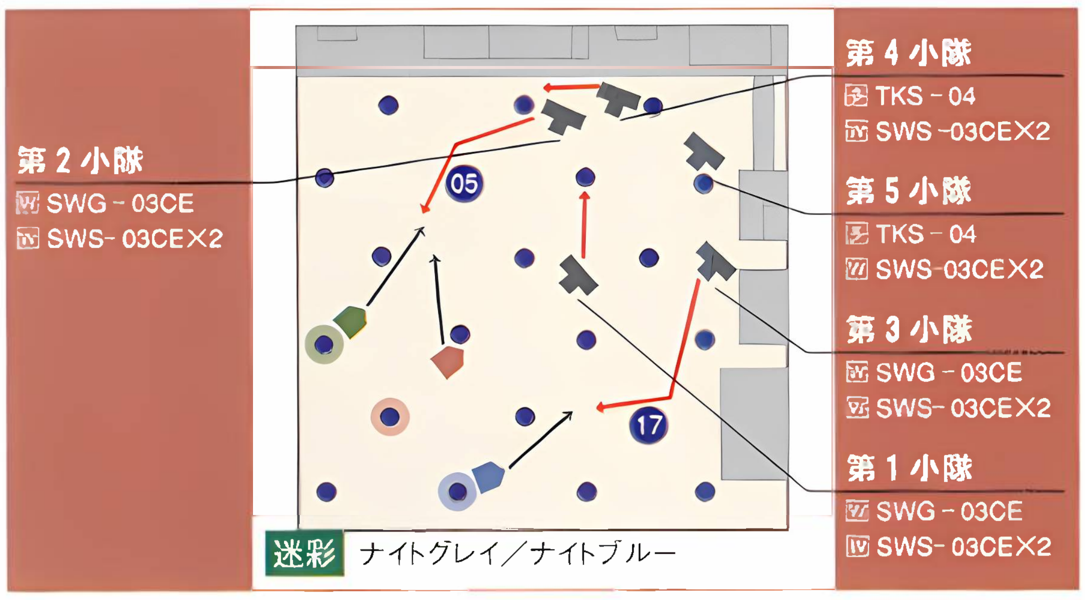
Scenario 1の最終ミッションは、MISSION 24Aの作戦の成否によって、敵の編成やクリア後の会話イベントが変化する。

バッタール商会の商品リスト

MISSION 28

名称	カウンタ	名称	カウンタ
HI－Pack01	5000	ICE03	20000
HI－Pack02	8000	FCS11	8500
HI－Pack03	13000	FCS12	10000
NINJA－03	2000	FCS21	18000
NINJA－04	3500	FCS22	18000
NINJA－06	6000	FCS23	35000
RShell1	500	AMIS	10000
RShell2	1000	AMIS2	15000
RShell3	2000	BirdEater	30000
RShell4	2500	DragonSwat	50000
RShell5	3000	DragonSwat2	80000
ICE01	8000	DragonSwat	50000
ICE02	12000	—	—

MISSION 28 REGAR AIRPORT レガール空港



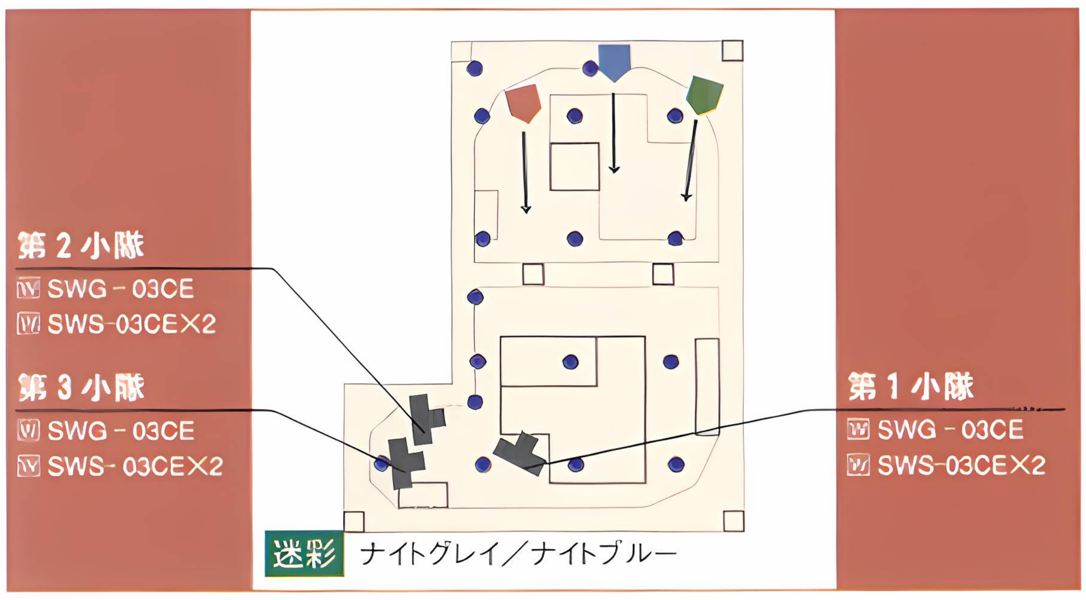
支給品

名称	評価
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—

Tactics

第2小隊は中継点05から、第3小隊は中継点17から向かってくる。リキン小隊とライツ小隊で、それぞれの相手をしよう。第1小隊は後退し、以降はこちらから接近するまで待機している。マッコイ小隊は第1小隊を追いかけず、どちらかの味方小隊に協力して、向かってくる敵小隊を攻撃するといい。第4小隊と第5小隊には多脚戦車がいるので、防御重視で近づいて、メインアームで倒そう。万全を期すなら、第2小隊と第3小隊を倒したあと、全小隊で補給をしてから多脚戦車と戦うという選択もある。

MISSION 29 GEOFACTORY ジオファクトリー



支給品

名称	評価
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—

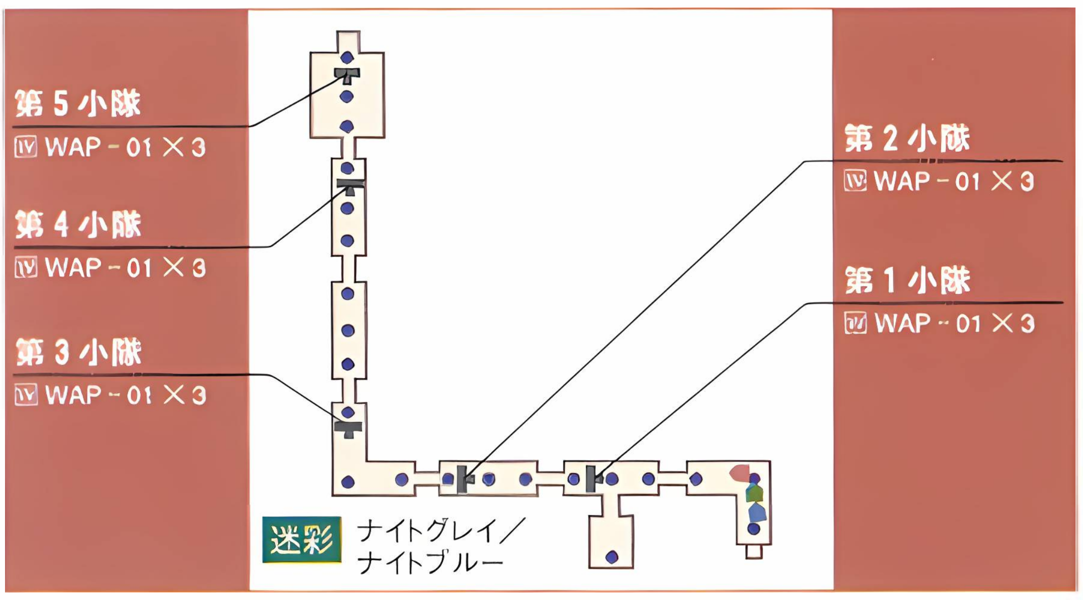
Tactics

バトルフィールドは3層構造になっているが、非常に狭い。障害物が多いので、バックウェポンの攻撃は敵に命中しにくくなっている。ミッションは目の前に敵小隊がいる状態から始まるので、各小隊は近い敵から順番に攻撃していこう。



高層構造と障害物のせいで、バックウェポンが使いにくい。メインアームのみで戦うのがオススメ。

MISSION 30 PASSAGEWAY 通路



支給品

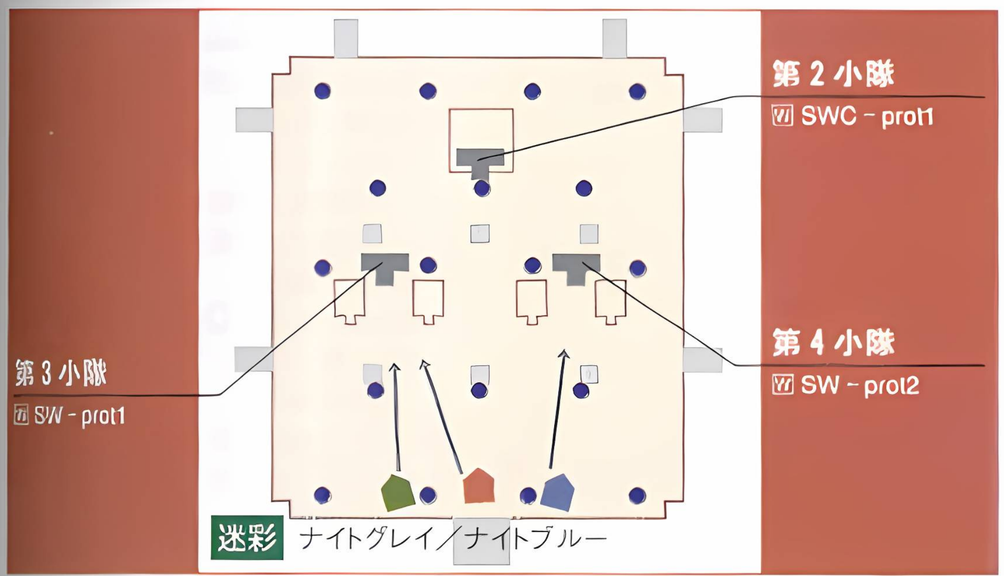
名称	評価
BLASSTY	無条件
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—

Tactics

バトルフィールドは1本の細長い通路状になっている。全小隊でスタート地点から通路に沿って進み、途中に配置されている第1～第5小隊を順番に倒していけばいい。通路は仕切り部分が狭くなっていて、移動時に味方機が引っかかって小隊の足並みが乱れることがある。その際は全小隊で立ち止まり、遅れた小隊の合流を待とう。なお、スタート地点の隣に小さな部屋があるが、中には何もないので、この部屋に入る必要はない。

クリア後には、強力なバックウェポンBLASSTYを入手できる。

MISSION 31　GEOPLANT　ジオプラント

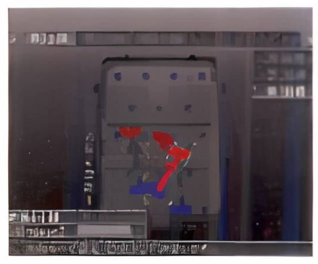


支給品

名称	評価
WOODPECKER	無条件
JOINT	無条件
KNOT	無条件
JOCK	無条件
J.T.	無条件
FIRECRACKER	無条件
BEEHIVE	無条件
DEAD STICK	無条件
RAIL	無条件
PHALLUS	無条件
COALIE	無条件
—	—

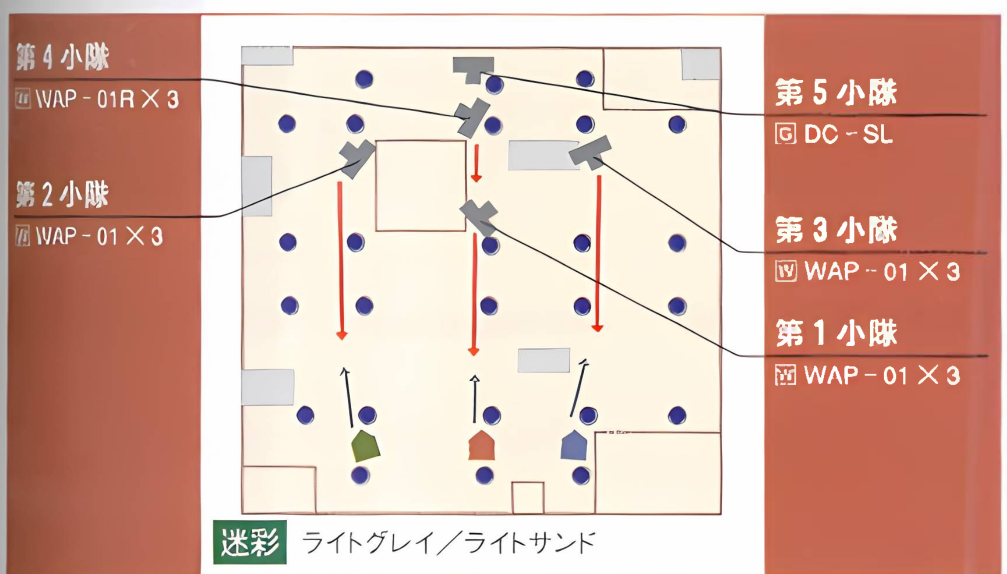
Tactics

敵はWAW３機だが、それぞれ強力な性能。１つの敵小隊に対し、こちらは２小隊以上で攻撃を仕掛けないと危険。最寄の敵小隊から、全小隊の総攻撃で順番に倒して行こう。前ミッションで入手したBLASSTYも有効に活用しよう。



１小隊で当たると、リスクが大きい。敵の動きに合わせ、臨機応変に攻撃ターゲットを変えていこう。

MISSION 32A　TIMGAD　ティムガッド遺跡



支給品

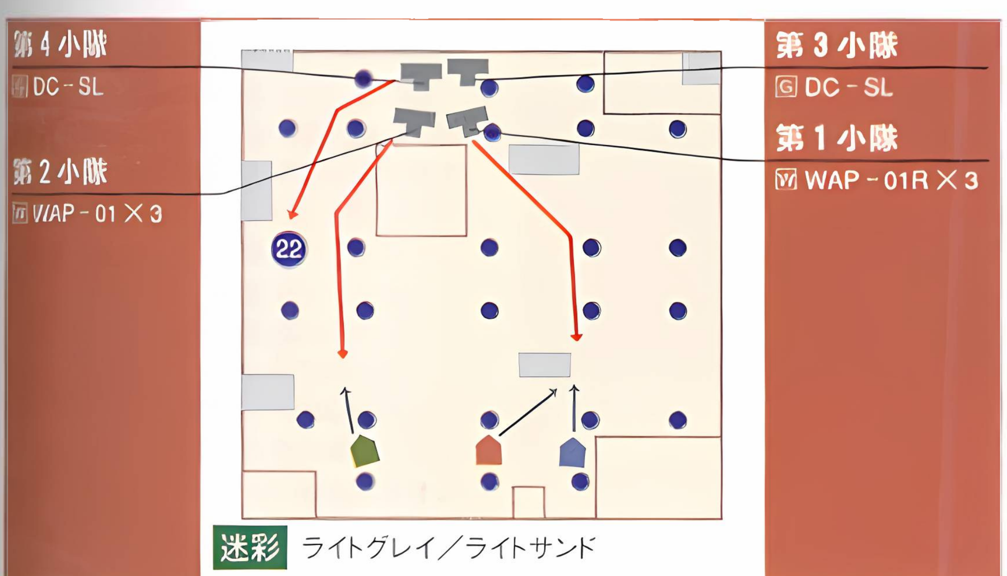
名称	評価
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—

Tactics

第４小隊と第５小隊は初期位置から少し移動して、待機状態となる。第１～第３小隊が向かってくるので、マッコイ小隊は第１小隊、リキン小隊は第３小隊、ライツ小隊は第２小隊を迎え撃とう。

続いて、第４小隊を３方向から包囲して攻撃する。第４小隊は武器の射程が短いので、バックウェポンで攻撃すれば、一方的に倒すことも可能だ。第４小隊を倒すと、第５小隊が動き出す。正面方向をなぎ払うレーザー攻撃があるので、分散して包囲するように攻撃し、複数小隊がレーザーを食らうリスクを減らす。

MISSION 32B　TIMGAD　ティムガッド遺跡



支給品

名称	評価
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—

Tactics

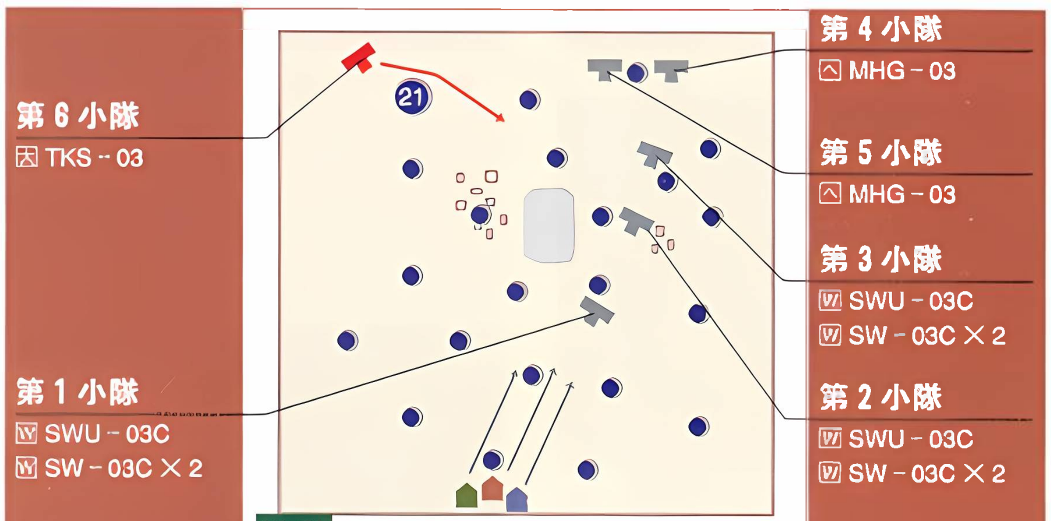
MISSION 24Aの作戦を失敗していると、敵の大型WAWが１機増えてしまう。なお、第３小隊と第４小隊の大型WAWは、２機で同時レーザー攻撃をすることがある。これは一撃で壊滅的なダメージを受ける危険な攻撃だ。レーザーの射程に入ったら、可及的速やかに倒したい。

まずは向かってくる第１小隊を、マッコイ小隊とリキン小隊で倒す。第２小隊は、ライツ小隊が相手をしよう。第４小隊は中継点22で待機するので、３小隊で包囲して倒す。第３小隊も近づくまで動かないので、同じように包囲しよう。

Scenario 2 Mission Guide

Scenario 1のMISSION 20までの作戦評価を、平均3以上獲得していると、クリア後に分岐する。
ストーリーは第三章で終了となり、シンセミア小隊との直接対決前に完結をみる。

MISSION 22B AZOUA アズーア



迷彩 サンドイエロー／アースグレイ

支給品

名称	評価		
BULL SHOT	3	4	5
B.S.TypeR	—	4	5
B.S.TypeS	—	—	5
DIAPER P	3	4	5
SCHLONG	—	4	5
RAMMER	—	—	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

MISSION 22Aは全小隊が大型機動兵器で出撃したが、ここでは通常のWAWによる戦いとなる。砂地で足場が悪いので、学習設定は機動力を高く設定するといい。増援で大型機動兵器が現れるので、予備弾倉を装備し、バックウェポンを使い切らないようにしておきたい。

最初に第 4 小隊と第 5 小隊を撃墜したら、以降は全小隊で第 1 ～第 3 小隊を順番に倒して進む。最後に出現する第6小隊は後退しながら攻撃してくるが、WAWで追いつくのは難しい。バックウェポンの遠距離攻撃で追い詰めよう。

MISSION 24B OASIS ADHIM アディーム

支給品

名称	評価		
B.S.TypeR	3	4	5
B.S.TypeS	—	4	5
PECKER	3	4	5
SCHLONG	—	4	5
DIAPHRAGM I	3	4	5
GLANS	3	4	5
DEAD STICK	—	—	5
81 式電磁砲	無条件		
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

敵小隊の編成やそれに対する戦い方はMISSION 24Aと同じなので、攻略手順はP.289を参照のこと。ただし、作戦成功後の支給品が若干異なっている。また、MISSION 24Bは作戦を失敗してクリアすると、MISSION 25Bに進み、成功した場合は、ミッションを 2 つ飛ばしてMISSION 27Bへ進むことになる。

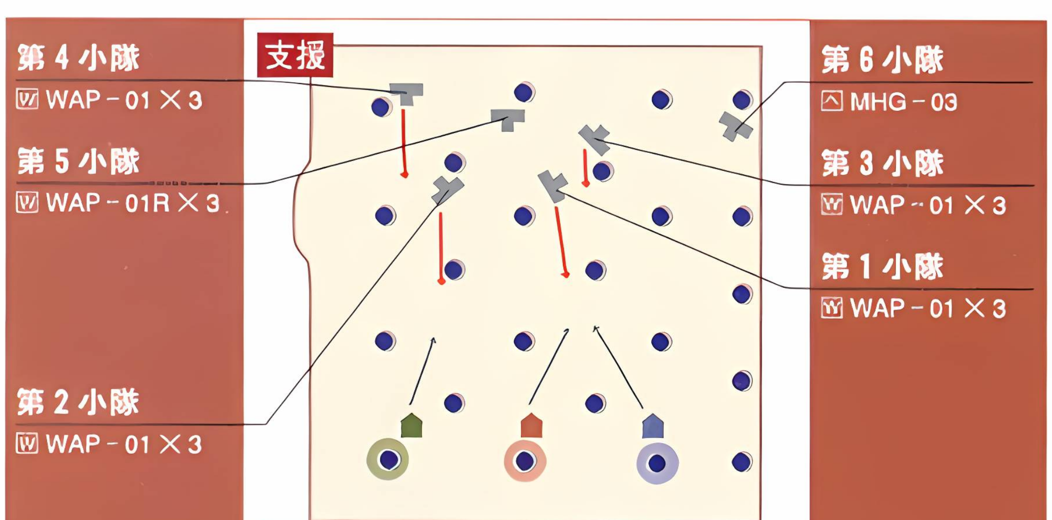
MISSION 25B KSABI ATTACK クサービ

※P.289 MISSION 25Aとデータは同じ

MISSION 26B KSABI DEFEND クサービ

※P.289 MISSION 26Aとデータは同じ

MISSION 27B TARGIT ターギット大砂丘



迷彩 サンドイエロー／ライトサンド

支給品

名称	評価		
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

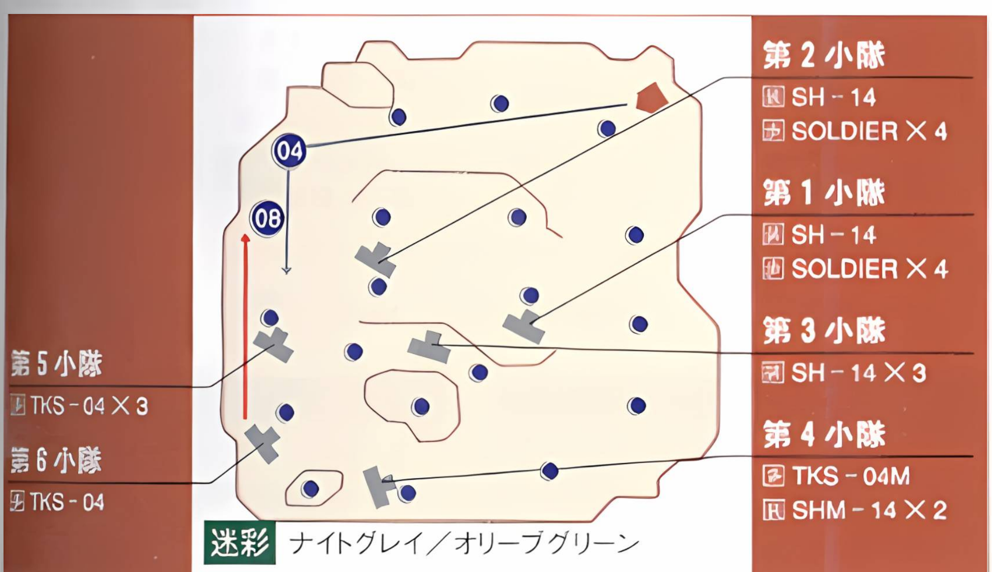
MISSION 27Aと敵の編成が異なり、第 5 小隊が黒いシケイダになっている。支援攻撃は、第 5 小隊に 2 分の設定にしよう。第 5 小隊はすぐには動かないので、2 分後の支援攻撃で十分対処可能だ。

ミッションが始まったら、近づいてくる第 6 小隊の攻撃ヘリを迎撃する。第1～第 4 小隊が向かってくるが、第 3 小隊、第 4 小隊はやがて待機状態に。第 2 小隊と第 1 小隊はそのまま接近してくるので、これを迎え撃つ。すると第 3 ～第 5 小隊が向かってくるので、補給を完了させたら、各小隊で各個撃破しよう。

Scenario 3 Mission Guide

MISSION 01から分岐し、第二章で終了となるScenario。ライツ小隊が登場せず、最後まで
マッコイ小隊とリキン小隊だけで戦うことになる。味方の数が少ないので、難易度は高い。

MISSION 03B GEMENA ゲメナ



支給品

名称	評価		
PROD	3	4	5
BLUE VEINER	3	4	5
RAMROD	3	4	5
WHANG	—	4	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

MISSION 03Bの第6小隊は、多脚戦車1機という編成になっている。これにはバミア団のアンドローが搭乗していて、ミッション開始から3分が経過すると中継点08から逃走する。アンドロー撃破の有無で、以降のミッションが分岐する。
第6小隊を逃がさない場合は、中継点04から逃走ポイントへ先回りするといい。第5小隊と交戦していると第6小隊が向かってくるので、攻撃ターゲットを変更して倒してしまおう。倒さずにクリアするなら、第1小隊、第2小隊と、近くの敵から順に倒していけばいい。

MISSION 04B YAHORENDE ヤホレンデ

※P.283 MISSION 04Aとデータは同じ

MISSION 05B CLOSED MINE ヤホレンデ

Tactics

敵の編成や支給品はMISSION 05Aと同じなので、基本となる攻略はP.283を参照。ただし、攻撃ヘリである第5小隊と第6小隊の行動パターンに若干の変化が見られる。MISSION 05Bの攻撃ヘリは、ミッション開始後に接近してくるが、すぐに後退して初期位置に戻ってしまう。以降はその場所で旋回し、こちらが接近するまで攻撃しない。リキン小隊はMISSION 05Aと同様に、第1小隊と第4小隊を倒そう。マッコイ小隊はミサイル系のバックウェポンを装備し、第2小隊を倒したあと、第3小隊へ向かう。



第5小隊と第6小隊の攻撃ヘリが積極的に攻撃してこない。どちらも第2小隊を倒したマッコイ小隊でらも倒してしまおう。

MISSION 06B BANINGUI バミングイ

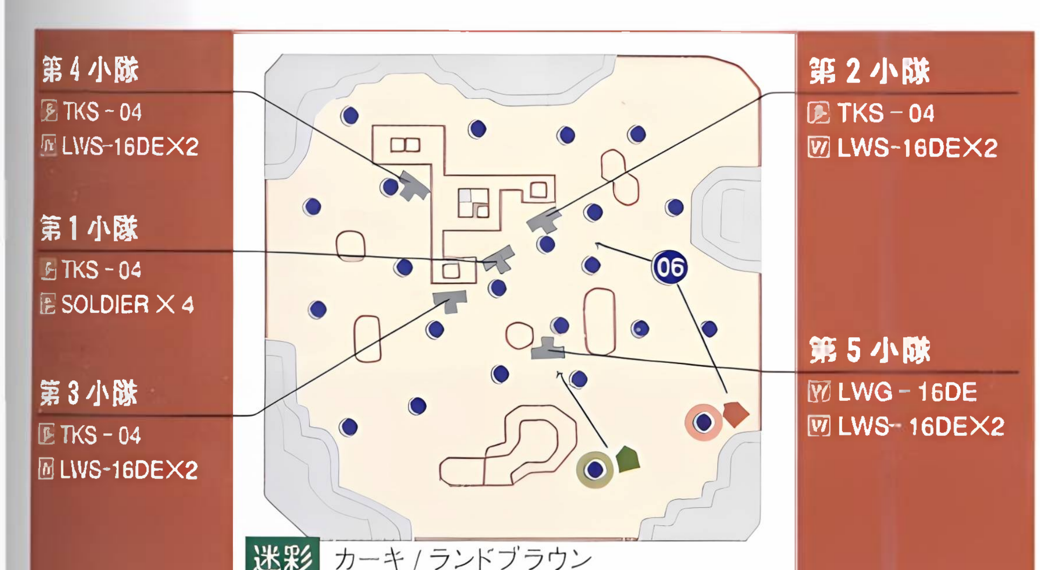
支給品

名称	評価		
B.H.Mk2 G	—	4	5
B.H.Mk2	—	—	5
BONER	—	4	5
ENVELOPE	—	—	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

MISSION 06Aと異なる点は、バトルフィールドに地雷が設置されていないこと。とはいえ、もともと気にするほどの存在ではないので、攻略には影響はない。また、第1小隊と第2小隊の行動パターンも変化している。MISSION 06Aでは初期位置を動くことはなかったが、ここではミッション開始時から、こちらに向かってくる。それ以外の敵は行動パターンに変化が無いので、P.283を参照してほしい。なお、クリア後の支給品も変化していて、作戦評価4以上を得ると、新機体のWAWを入手できる。

MISSION 10B TOURBA PLANT チャド 東プラント



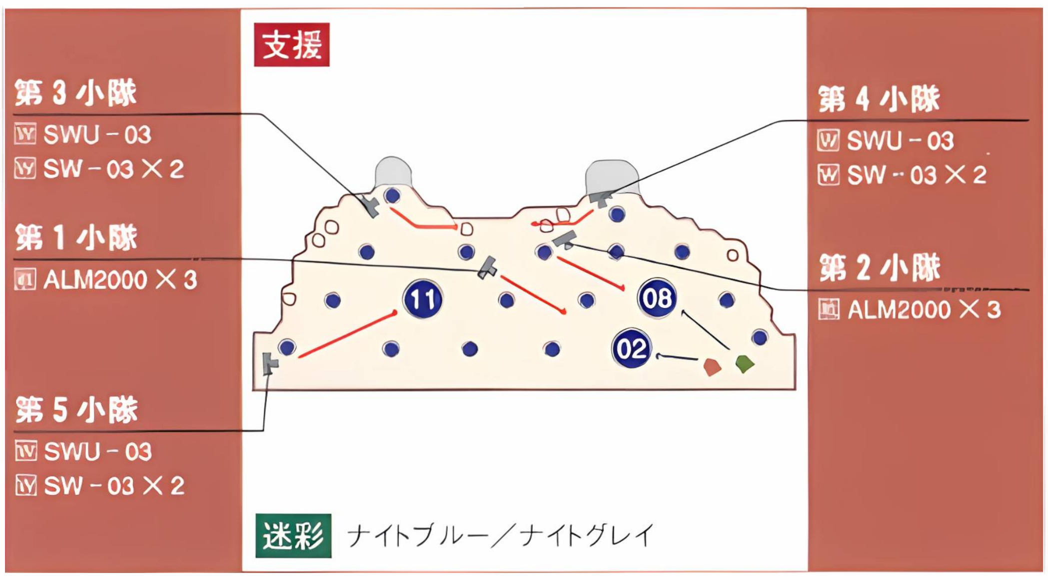
支給品

名称	評価
B.H.Mk2 G	無条件
B.H.Mk2	無条件
ROOSTER	無条件
PUTZ	無条件
MANHOOD	無条件
BONER	無条件
WICK	無条件
ENVELOPE	無条件
—	—
—	—
—	—
—	—

Tactics

Scenario 1と異なり、マッコイ小隊とリキン小隊だけで戦う。ただし、このミッションには8分以内にクリアという時間制限はないので、ゆっくり攻めることができる。また、スタート地点周辺には、地雷が設置されていない。
マッコイ小隊は中継点06を経由し、第2小隊と第1小隊を倒す。リキン小隊は第5小隊、第3小隊を倒そう。最後に2小隊が合流して、第4小隊を倒してクリア。安全策で進めるなら、マッコイ小隊とリキン小隊が一緒に行動し、敵小隊を1つずつ倒していけばいい。

MISSION 11B　SANGANA BEACH　サンガナ海岸



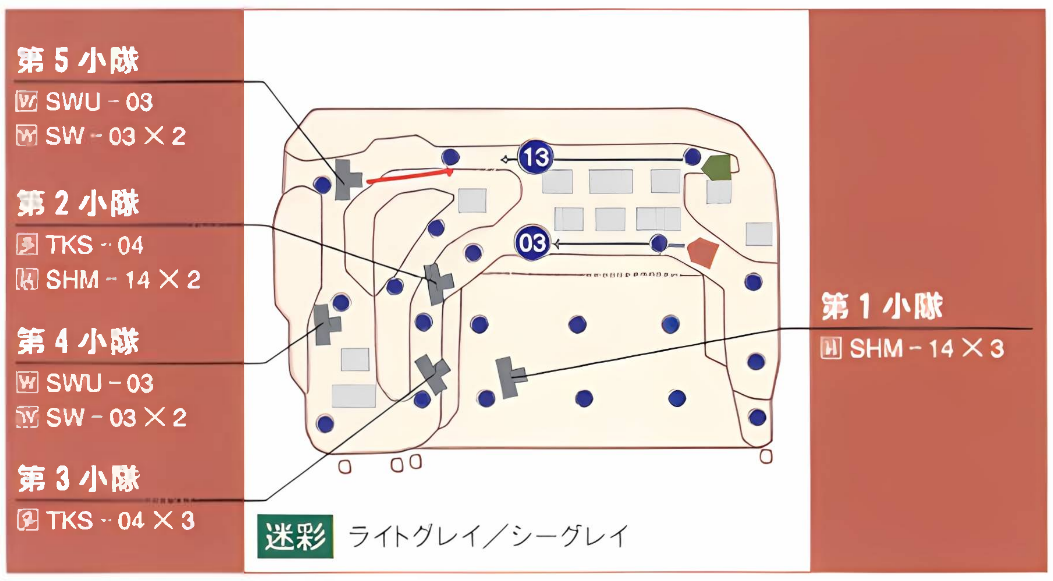
支給品			
名称	評価		
B.H.Mk2 G	3	4	5
B.H.Mk2	—	4	5
MANHOOD	3	4	5
ENVELOPE	3	4	5
DANG	—	4	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

味方が2小隊になり、難度はMISSION 11Aよりも高くなっている。支援攻撃を即座に発動させるテクニックを使いつつ、第1小隊か第2小隊に対して設定しよう。MISSION 11Aでは増援だった第3～第5小隊が、開始時から配置されている。第3小隊と第4小隊は2分後に交錯するので、どちらかに支援攻撃を設定すれば、両方を攻撃することも可能だ。

第1小隊と第2小隊を全力で倒したあと、マッコイ小隊とリキン小隊は合流して一緒に動くこと。第3小隊と第4小隊を倒し、最後に第5小隊を片付けよう。

MISSION 13B　ESCRAVOS　エスクラボス

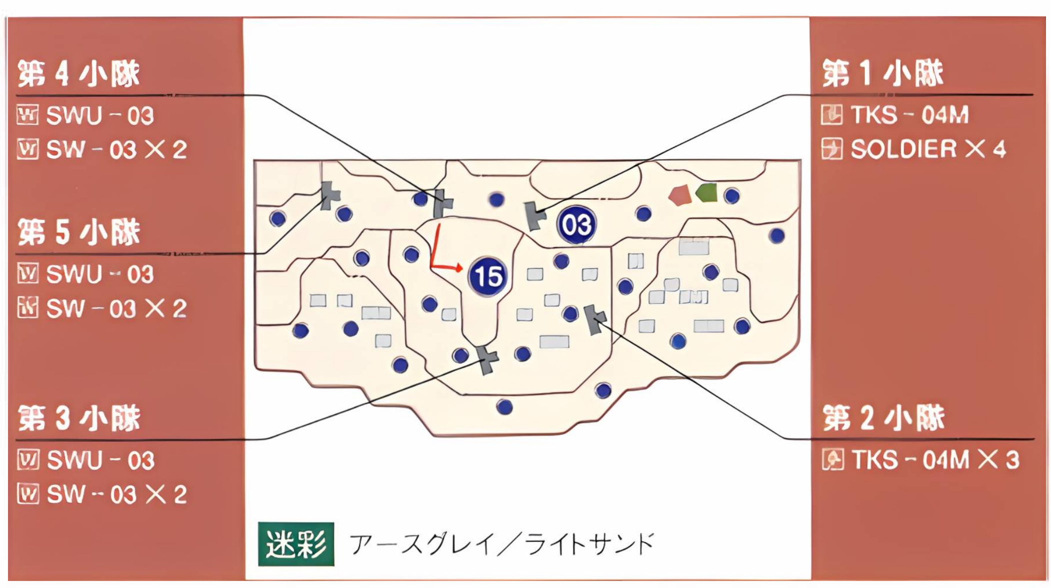


支給品			
名称	評価		
B.H.Mk2 G	3	4	—
B.H.Mk2	—	4	—
PUTZ	3	4	5
DANG	3	4	5
CANE	—	—	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

戦い方はMISSION 13Aと変わらない。マッコイ小隊は中継点03で待機し、リキン隊は中継点13を通って第5小隊を倒す。マッコイ小隊が第2小隊に向かうと、第4小隊も含めた敵の集中攻撃を浴びてしまう。リキン小隊が前進して第4小隊を引き付けたら、マッコイ小隊で第2小隊を倒しに行こう。その際はバックウェポンを使わないように防御重視で接近し、メインアームで攻撃すること。第5小隊を倒したリキン小隊は、必要ならマッコイ小隊の援護に向かう。最後は崖下に移動して、第1小隊を倒せばクリアだ。

MISSION 14B　EAST LEKKI　レッキ東部



支給品			
名称	評価		
B.H.Mk2	3	4	5
B.S.TypeX	—	—	5
BULL SHOT	—	—	5
SHEATH	3	4	5
ENOB	—	4	5
PRICK	—	—	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

マッコイ小隊とリキン小隊は中継点03まで進んだら、二手に別れて第1小隊と第2小隊を倒す。バックウェポンは敵WAW用に温存しておきたいので、防御重視で接近してメインアームで倒そう。

第1小隊を倒したマッコイ小隊は、中継点15へ移動している第4小隊を攻撃。リキン小隊は第3小隊を倒しに向かおう。なお、第3小隊は攻撃を受けると逃走する。最後は2小隊で第5小隊を倒し、クリアだ。ここでは作戦評価5を得ると新機体が3つも支給されるので、ムダのない操作で高評価を狙いたい。

MISSION 17B　LAGOS Is.　ラゴス島



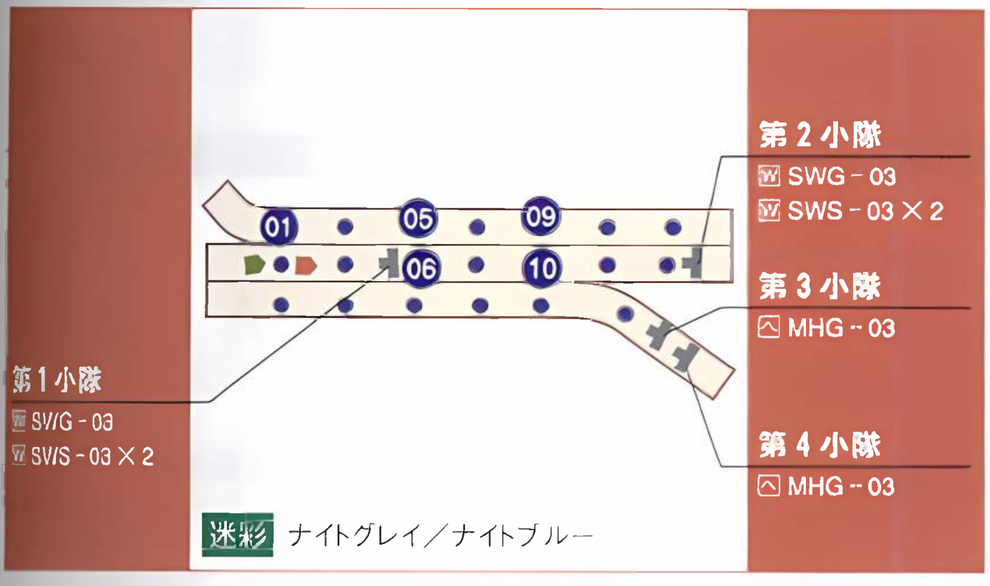
支給品			
名称	評価		
B.H.Mk2	3	4	5
B.S.TypeX	—	4	5
ENOB	3	4	5
POLE	3	4	5
HUNG	—	4	5
PRONG	—	—	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

マッコイ小隊は第3小隊と第4小隊に向かう。リキン小隊は第1小隊を倒してから、スタート地点に戻って中継点19へ進もう。中継点19付近からでも第1小隊を倒せるが、交戦中に地上へ落下しやすいので、先に倒しておこう。

マッコイ小隊が第3小隊のいた場所を通過すると、第5小隊が動き始める。第5小隊はリキン小隊のルートに接近してくるので、リキン小隊は防御重視に切り替えて第2小隊のもとへ急ごう。第5小隊は、第4小隊を倒したあと、マッコイ小隊に倒させればいい。

MISSION 18B 4th BRIDGE ラゴス イド島



支給品			
名称	評価		
B.H.Mk2	3	4	5
B.S.TypeX	—	4	5
BULL SHOT	—	—	5
PRICK	3	4	5
PRONG	3	4	5
POLE	3	4	5
HUNG	3	4	5
D－RIGGED	—	4	5
BAGGIE	—	—	5
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

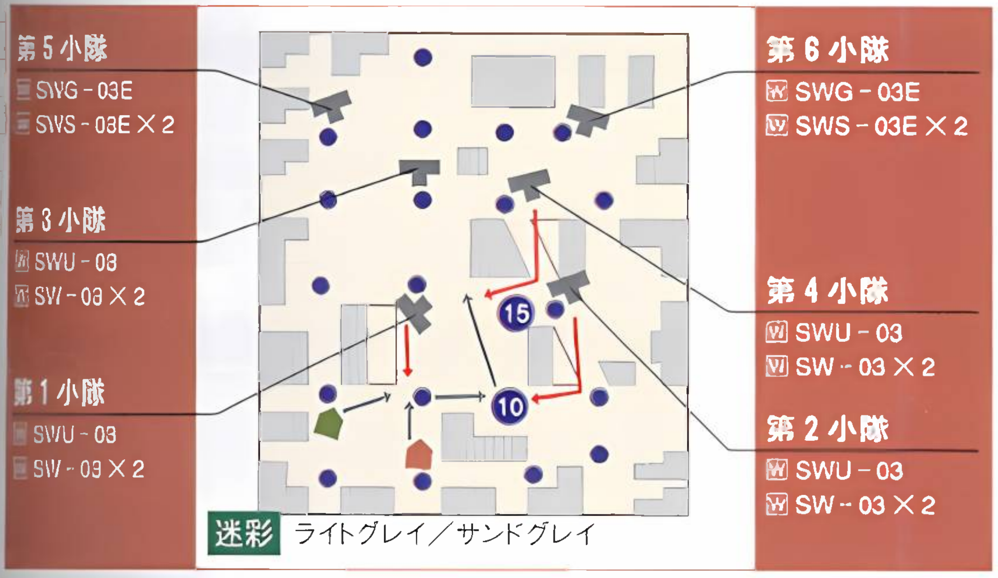
Tactics

戦い方は基本的にMISSION 18Aと同じなので、P.287を参照。特定の中継点経由による橋の落下ポイントも変わらないので、進むルートも変更はない。スタート地点で第3小隊と第4小隊の攻撃ヘリを撃墜して、移動を開始しよう。



一度ミッションを失敗してから再挑戦すると、落下予定の橋がすべて落ちている状態で始められる。

MISSION 19B YABA ラゴス ヤバ地区



支給品			
名称	評価		
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Tactics

ここは障害物が多く、バックウェポンを使いにくい。基本はメインアームで戦い、バックウェポンの無駄撃ちは控えること。また、戦闘中は障害物に引っかかりやすいので、中継点を細かく設定して、スムーズに移動させたい。

ミッションが始まったら、マッコイ小隊とリキン小隊で第1小隊を倒す。すると第2小隊と第4小隊が接近してくるので、それぞれマッコイ小隊、リキン小隊で倒そう。マッコイ小隊は第2小隊を倒したらリキン小隊の援護に向かい、合流して第5小隊と第6小隊を倒す。

Scenario 4 Mission Guide

Scenario 3の MISSION 03B から、さらに分岐する派生Scenario。ミッション数が最も少なく、ストーリーは第一章で終わる。マッコイを取り巻く物語は、ほとんど語られないままだ。

MISSION 04C YAHORENDE ヤホレンデ

※P.283 MISSION 04Aとデータは同じ

MISSION 05C CLOSED MINE ヤホレンデ

支給品			
名称	評価		
B.H.Mk2 G	—	4	5
B.H.Mk2	—	—	5
BONER	—	4	5
ENVELOPE	—	—	5

Tactics

内容はMISSION 05Bと同じなので、P.293を参照。支給品が異なり、作戦評価5を獲得すると、隊長機のほかに隊員用の新型機も手に入る。ぜひ入手して乗り換え、最後のミッションに挑みたい。

MISSION 10C TOURBA PLANT チャド 東プラント

※P.293 MISSION 10Bとデータは同じ

MISSION Completed

ALTERNATIVEのScenarioは4つ用意されている。2回目以降のプレイは、分岐を利用してクリアしていないルートに挑もう。

FRONT MISSION ALTERNATIVE Data Bank

Altの戦闘システムはシリーズの他の作品とはずいぶん違うものになっている。兵装の入手方法は軍からの支給という形をとり、バックパックの機能に相当するボルトオンのみ、商人から購入することができる。

Arms

兵器

Altに登場する兵器はWAPの前身にあたるWAWである。パーツの組み換えは想定されておらず、腕部や脚部を含めた全体に耐久力が設定されている。当然交換用パーツもない。ただ、限定的ではあるが腕に武器を内蔵したWAWや、WAPの元祖といわれるシケイダも登場する。ここでは友軍、敵軍として登場するWAWや、その他の兵器をリストアップしている。

凡 例

TYPE：兵器の種類
- WAW＝Wander Wagenを表す
- 大型＝ホバー脚に砲塔を備えた、規格化されていない大型機動兵器
- 多脚戦車＝大型機動兵器出現前に開発された、多脚を特徴とする大型兵器
- 車両＝攻撃・支援・運搬用車両
- 航空機＝戦闘用航空機、ヘリコプター

耐久力：ユニットの耐久力，0になると破壊される

機動力：ユニットに設定された機動力，移動スピードや回避能力に影響する

ミッション：ユニットが登場するミッション、または支給されるミッションを番号で表す
［ ］内は初登場時に装備しているキャラクター名とミッション番号

友軍—Allied Force—

形式番号	名称	日本語名	TYPE	耐久力	機動力	ミッション
RJ-24	BLOODHOUND	ブラッドハウンド	WAW	1800	100	【ブルース、ファーフィー：01】【ベニサド、オノサイ：05A、05B、05C】【マグナッソン、バスターナック：08】
RJ-26	BLOODHOUND G	ブラッドハウンドG	WAW	2100	112	【マッコイ：01】【リキン：05A、05B、05C】【ライツ：08】
RJ-28	BLOODHOUND Mark2	ブラッドハウンド マーク2	WAW	3200	87	07～10A、12～18A、06B、10B、11B、13B、14B、05C
RJ-29	BLOODHOUND Mark2 G	ブラッドハウンド マーク2 G	WAW	3600	100	05A、07～10A、12、13A、05B、06B、10B、11B、13B、18B、05C
TRJ-24	BULLDOG	ブルドッグ	WAW	1800	100	06、08～10A、15、27A06B、10B、27B、10C
RJ-34	BULL SHOT	ブル・ショット	WAW	3400	112	15、16、18A～21、23～25A、14B、17B、18B、22B、25B
RJ-35X	BULL SHOT Type X	ブル・ショット タイプX	WAW	4500	125	14A～21、14B、17B、18B
RJ35S	BULL SHTO Type S	ブル・ショット タイプS	WAW	5500	100	22A～26A、22B、24B～26B
RJ-35R	BULL SHOT Type R	ブル・ショット タイプR	WAW	6300	112	22A、23、25A、26A、22B、24B～26B
FRJ-45	GREYHOUND	グレイハウンド	WAW	6000	138	27A
FRJ-46	GREYHOUND G	グレイハウンドG	WAW	6500	153	27A
FRJ-45T	GREYHOUND Type-T	グレイハウンド タイプT	WAW	6000	138	28
SMI31-01	—	31式1号機	WAW	10000	100	【NPC：25A、25B】
SMI31-02	—	31式2号機	WAW	7000	100	【NPC：25A、25B】
SMI31-03	—	31式3号機	WAW	7000	100	【NPC：25A、25B】
TCK-010	TCK	TCK	大型	22000	125	17A、22A

敵軍—Enemy Force—

形式番号	名称	日本語名	TYPE	耐久力	機動力	ミッション
LW-16D	WAAGE	ヴァーゲ	WAW	2400	61	27A、30、32A、27B、32B
LWU-16D	WAAGE PLUS	ヴァーゲ ブルス	WAW	2800	74	07
LWS-16D	WAAGE VERSTÄRKUNG	ヴァーゲ フェアシュテルクング	WAW	3000	36	08、09
LWG-16D	WAAGE PLUS VERSTÄRKUNG	ヴァーゲ ブルス フェアシュテルクング	WAW	3400	48	08、09
LWS-16DE	WAGE VERSTÄRKUNG 2	ヴァーゲ フェアシュテルクング ツヴァイ	WAW	3200	48	10A、10B、10C
LWG-16DE	WAAGE PLUS VERSTÄRKUNG 2	ヴァーゲ ブルス フェアシュテルクング ツヴァイ	WAW	3600	61	10A、10B、10C
SW-Rroto1	CHLORANTA TUNED DATURA	ダチュラ改 クロランタ	WAW	22000	106	19A、31
SW-Proto2	DISCOLOR TUNED DATURA	ダチュラ改 ディスカラー	WAW	26000	106	19A、31
SW-03	SCHÜTZE	シュッツェ	WAW	3000	93	11A～15、17A、11B、13B、14B、17B、19B
SWU-03	SCHÜTZE PLUS	シュッツェ ブルス	WAW	3400	106	11A～15、17A、11B、13B、14B、17B、19B
SWS-03	SCHÜTZE VERSTÄRKUNG	シュッツェ フェアシュテルクング	WAW	3500	74	16、18A、18B
SWG-03	SCHÜTZE PLUS VERSTÄRKUNG	シュッツェ ブルス フェアシュテルクング	WAW	5000	87	16、18A、16B
SWS-03E	SCHÜTZE VERSTÄRKUNG 2	シュッツェ フェアシュテルクング ツヴァイ	WAW	4000	80	19A、20、19B
SWG-03E	SCHÜTZE PLUS VERSTÄRKUNG 2	シュッツェ ブルス フェアシュテルクング ツヴァイ	WAW	5500	93	19A、20、19B
SWC-Proto1	BELLADONNA TUNED ATROPA	アトローパ改 ベラドンナ	WAW	20000	119	31
SW-03C	LÖWE	レーヴェ	WAW	5000	112	20～22A、26A、22B、26B
SWU-03C	LÖWE PLUS	レーヴェ ブルス	WAW	5400	119	20～22A、26A、22B、26B
SWS-03C	LÖWE VERSTÄRKUNG	レーヴェ フェアシュテルクング	WAW	6000	93	23～25A、24B、25B
SWG-03C	LÖWE PLUS VERSTÄRKUNG	レーヴェ ブルス フェアシュテルクング	WAW	7100	100	23～25A、24B、25B
SWS-03CE	LÖWE VERSTÄRKUNG 2	レーヴェ フェアシュテルクング ツヴァイ	WAW	7600	106	28、29
SWG-03CE	LÖWE PLUS VERSTÄRKUNG 2	レーヴェ ブルス フェアシュテルクング ツヴァイ	WAW	6500	100	28、29
WAP-01	Cicada	シケイダ	WAW	7000	125	27A、30、32A、27B、32B
WAP-01 R	Cicada R	シケイダ改	WAW	12000	132	23、27A、32A、27B、32B
DC-SL	URAGAN	ウラガン	G-WAW	—	—	32A、32B
TKS-04	PAUK	パウーク	多脚	4000	36	01～04A、12、13A、28、03B、04B、10B、13B、04C
TKS-04M	PAUK RAKETA	パウーク・ラキェータ	多脚	3500	36	03A、05A～09、14A、26A、03B、05B、06B、14B、26B、05C
TKS-04S	PAUK TYPE-S	パウーク・タイプS	多脚	7000	36	10A
THS-03	Dyugoni	ディウゴーニ	大型	30000	74	22A、22B
THS-08	Osiminog	オシミノーグ	大型	15000	100	25A、25B
SH-14	CHRYSALIDE	クリザリッド	車両	600	87	01～03A、03B、17A、17B
SHM-14	CHRYSALIDE FUSE	クリザリッド・フュゼ	車両	600	87	01～08、13A、16、25A、03B～06B、13B、04C、05C
ALM-2000	LUCANE	ルケーネ	車両	3000	60	04A、07、09、11A、16、17A、21、04B、11B、17B、04C

形式番号	名称	日本語名	TYPE	耐久力	機動力	ミッション
MHG-03	CORNAILLE	コーネイル	航空機	1000	148	05A、09、15、16、18A、22A、27A、05B、18B、22B、27B、05C
—	Tochka	トーチカ	軍施設	—	—	07
RADAR	RADAR	レーダー施設	軍施設	—	—	07

Other Arms

その他の兵器

その他の兵器としてここで挙げているものは、戦闘に関与するユニットとしてではなく、ゲーム中のムービーシーンや、ゲームの設定上にのみに登場する兵器である。実際に戦うことはない。31式甲式レールキャノンは、31式1号機から31式3号機までが合体したもの。名称に「～RED EYE」のサフィックスを持つのは、サフィックスなしの機種の偵察型となっている。

凡 例

TYPE：兵器の種類
- WAW＝Wander Wagonを表す
- G-WAW＝Wander Wagonの規格に準じた大型機
- 車両＝攻撃・支援・運搬用車両
- 航空機＝戦闘用航空機、ヘリコプター
- 艦艇＝戦闘用の船舶
- 軍施設＝マップ中に存在する、攻撃対象となる固定施設

Demo：ゲーム中のムービーシーンに登場する兵器については、そのミッション番号を表す
「設定のみ」は、ゲームの設定として存在するだけのユニットを表す

形式番号	名称	日本語名	TYPE	Demo
SJ-24	BLOODHOUND RED EYE	ブラッドハウンド レッド・アイ	WAW	設定のみ
RJ-34	BULL SHOT RED EYE	ブル・ショット レッド・アイ	WAW	設定のみ
FRJ-45S	GREYHOUND RED EYE	グレイハウンド レッド・アイ	WAW	設定のみ
LWM-16D	WAAGE AUFKLÄRER	ヴァーゲ　アオフクレーラー	WAW	設定のみ
SWM-03	SCHÜTZE AUFKLÄRER	シュッツェ　アオフクレーラー	WAW	設定のみ
SWM-03C	LOWE AUFKLÄRER	レーヴェ　アオフクレーラー	WAW	設定のみ
VJ-44G	BLOODY BULL	ブラッディー・ブル	WAW	プロローグ
SMI31	SMI31	31式甲型　レールキャノン	WAW	25A、25Bで作戦成功すると登場
C-10D	DRIEBUS	ドリブス	車両	14A、14B、27A、27B
GHB-100G	WEDGIE WAND	ウェッジ・ワンド	車両	27A、27B
YH-82	GEKVLERK	ゲクフレーク	航空機	プロローグ、10A、10B、10C
FZ-116	INSEK	インセク	航空機	10A
AHJ-00	BULL FISH	ブル・フィッシュ	航空機	6A、6B、26A、26B
KH-2	DELFIN	デルフィン	艦艇	11A、11B
KH-3W	BALLENA	バジェーナ	艦艇	11A、11B、12



Weapons

WAWは武器を右腕や左肩（背中）に装備することができる。盾は左腕に装備する。WAPと違って腕に内蔵されたパンチや格闘武器は存在せず、できるのは近・遠距離攻撃のみである。なお、ボルトオンはバックパックと同様に機能を補強するための装備だが、WAWの場合左背面に武器を装備するので、右の背面にボルトオン専用のジョイント機構が用意されている。

凡 例

TYPE：武器の種類
- MG…マシンガンおよびガン系
- MS…ミサイル系
- CN…キャノン系
- GN…グレネード系
- RK…ロケット（ランチャー）系
- Etc…その他の武器
- SH…シールド
- Bolt-on_1…オートガトリング
- Bolt-on_2…赤外線抑制装置
- Bolt-on_3…火器管制システム
- Bolt-on_4…ナイトスコープ
- Bolt-on_5…予備弾倉
- Bolt-on_6…高機動ユニット
- Bolt-on_7…スモークディスチャージャー

攻撃：弾1発あたりの攻撃力を表す
回数：リロードなしに発射できる弾数を表す
命中：攻撃の命中率を表す，単位はパーセント
レンジ：その武器の最小射程と最大射程を表す，射程1が約12メートルに相当する
弾数：その武器の弾数を表す，「∞」は弾切れなし
リロード：弾を撃ちつくした後、再装填するためにかかる時間を表す，単位は秒
耐久力：パーツの耐久力，0になると破壊される
機動力補正：装備したとき、ユニットの機動力に与える影響
カウンタ：購入するために必要なカウンタ（作戦期間）の値
命中率補正：そのパーツを装備または使用したときに、命中率に与える影響．赤外線抑制装置は敵の命中率、火器管制システムおよびナイトスコープ（夜間のみ）は装備ユニット自身の命中率、スモークディスチャージャーは敵・味方双方の命中率に影響を与える
効果範囲：そのパーツの効果が及ぶ範囲．射程と同じく効果範囲1が約12メートルに相当する
追加弾数：追加で携帯できる弾数
効果時間：スモークディスチャージャーの効果が発揮される時間，単位は秒
Map：登場するミッション、またはバッタール商会で購入できるミッションを番号で表す
【 】内は初登場時にその武器を装備しているキャラクター名と、ミッション番号

アームウェポン—Arm Weapon—

形式番号	名称	日本語名	TYPE	攻撃	回数	命中	レンジ	弾数	リロード	ミッション
WEP-GMG1	DINGUS	ディンガス	MG	5	12	78	0-1	∞	1	初期所持、01
WEP-GMG2	WHANG	ワーン	MG	8	14	76	0-1	∞	2	01～03A、【リキン、ベニサド、オノサイ：05A、03B～05B、05C】
WEP-GGUN1	DORK	ドーク	MG	10	3	78	0-1	∞	1	初期所持、【マッコイ、ブルース、ファーフィー：01】、【ベニサド、オノサイ：05A、05B、05C】
WEP-GMG3	BANGER	バンガー	MG	10	14	74	0-1	∞	2	05A、07、【マグナッソン、バスターナック：08】、05B
WEP-GMG4	ROOSTER	ルースター	MG	13	12	74	0-1	∞	1	07、08、10A、10B
WEP-GGUN2	RAMROD	ラムロッド	MG	14	3	76	0-1	∞	1	03A、03B
WEP-GMG6	GLANS	グランス	MG	14	20	74	0-2	∞	3	24A、26A、24B、26B
WEP-GMG5	CANE	ケイン	MG	16	16	74	0-1	∞	2	13A、15、13B
WEP-GMG9	FLAPPER	フラッパー	MG	16	20	74	0-2	∞	3	27A
WEP-GGUN3	BUSHBEATER	ブッシュビーター	MG	18	4	76	0-1	∞	1	【ライツ：08】、03A～06A、04B、05B、04C
WEP-GMG6	PRONG	プロン	MG	18	20	74	0-1	∞	2	17A、17B、18A、18B、19A
WEP-GMG7	DINK	ディンク	MG	18	36	74	0-1	∞	3	20～22A
WEP-GMG11	JOCK	ジョック	MG	20	24	76	0-2	∞	2	31
WEP-GGUN4	PUTZ	プッツ	MG	22	4	82	0-1	∞	1	06A～08、10A、13A、10B、13B
WEP-GMG10	KNOT	ノット	MG	22	24	74	0-1	∞	2	31
WEP-GGUN6	PRICK	プリック	MG	26	4	80	0-2	∞	2	15、16、18A、14B、18B
TRW-VAL1	CLAZY PECK	クレイジーペック	MG	30	24	75	0-1	∞	—	17A、22A
WEP-GGUN5	DANG	ダン	MG	30	4	82	0-1	∞	1	11A～15A、11B、13B
WEP-GMG12	JOINT	ジョイント	MG	30	28	76	0-1	∞	1	31
WEP-GGUN7	FAG	ファグ	MG	37	2	82	0-1	∞	1	19A、20、21
WEP-GGUN8	PAECKER	ペッカー	MG	42	3	84	0-2	∞	1	22A、24A～26A、24B～26B
WEP-GGUN9	GADGET	ガジェット	MG	42	3	82	0-3	∞	3	27A
WEP-GGUN10	DEAD STICK	デッドスティック	MG	52	4	84	0-2	∞	1	25A～27A、31、24B～26B
WEP-GGUN11	J.T.	ジェーティー	MG	62	4	86	0-3	∞	2	31
TRW-MIS1	BUGLE	バグル	MS	60	2	78	0-2	∞	—	17A、22A
TRW-CAN1	BULL HONE	ブルホーン	CN	80	1	70	0-4	∞	—	17A、22A
WEP-GGUN12	—	81式電磁砲	Etc	82	6	90	0-4	∞	—	24A、24B
—	BLASSTY	ブラスティー	Etc	255	1	99	0-5	∞	—	30

バックウェポン—Back Weapon—

形式番号	名称	日本語名	TYPE	攻撃	回数	命中	レンジ	弾数	リロード	ミッション
WEP-GCANON1	BLUE VEINER	ブルーベイナー	CN	80	1	75	2-4	4	4	03A、04A、03B、04B
WEP-GCANON2	BONER	ボウナー	CN	120	1	75	2-4	4	4	【ライツ：08】、08～10A、06B、10B、05C
WEP-GCANON3	HUNG	ハン	CN	160	2	78	2-5	6	5	17A～19A、17B、18B
TWP-CNN01	BIG NOSE	ビッグノーズ	CN	200	1	75	2-5	16	—	17A、22A
WEP-GCANON4	PHALLUS	ファラス	CN	220	3	81	2-5	6	4	27A、31
WEP-GRENADE1	WHOPPER	ホッパー	GR	40	1	58	0-2	8	3	初期所持、01、02
WEP-GRENADE2	WICK	ウイック	GR	50	2	58	0-2	10	3	06A、07、10A、10B
WEP-GRENADE3	ENOB	エノブ	GR	80	3	60	0-2	9	4	15～17A、14B、17B
WEP-GRENADE4	RAMMER	ラマー	GR	100	2	58	0-2	10	4	20～23、25A、22B、25B
WEP-GRENADE5	LOG	ログ	GR	120	2	60	0-3	12	4	—

形式番号	名称	日本語名	TYPE	攻撃	回数	命中	レンジ	弾数	リロード	ミッション
WEP·GMISSILE1	STAFF	スタッフ	MS	100	1	85	1-4	2	6	03A〜06A、04B、05B、04C
WEP·GMISSILE2	MANHOOD	マンフッド	MS	140	1	85	1-4	4	5	10A〜12、10B、11B
TWP·MISSILE	EGG SACK	エッグサック	MS	150	9	85	0-5	36	—	17A、22A
TWP·MISSILE	BEE HIVE	ビーハイブ	MS	170	5	78	1-5	20	—	17A、22A
WEP·GMISSILE3	DONKEY-RIGGED	ドンキー・リジッド	MS	180	1	85	1-4	3	6	18A、19A、18B
WEP·GMISSILE5	RAIL	レイル	MS	200	1	95	1-5	4	7	31
WEP·GMISSILE4	SCHLONG	シュロング	MS	250	1	90	1-5	2	8	23、24A、26A、27A、22B、24B、26B
WEP·ROCKET1	PROD	プロド	RK	70	2	60	2-3	8	3	01〜04A、03B、04B、04C
WEP·ROCKET2	LENGTH	レングス	RK	90	2	60	2-3	12	3	07、【マグナッソン、バスターナック：08】
WEP·ROCKET3	POLE	ポール	RK	110	4	55	1-3	16	3	15、17A、18A、17B、18B
WEP·ROCKET4	DING-DONG	ディン・ドン	RK	140	3	50	1-4	20	4	22A、24A、25A、25B
WEP·ROCKET5	STALLION	スタリオン	RK	160	4	45	2-4	27	3	—

シールド—Shield—

形式番号	名称	日本語名	TYPE	耐久力	機動力補正	ミッション
WAS·01	FLAT	フラット	SH	2000	-10	【マッコイ、ブルース、ファーフィー：01】、【マグナッソン、バスターナック：08】
DS·05	DIAPER E	ダイアパー・イプシロン	SH	2300	-5	【リキン、ベニサド、オノサイ：03A〜05A、04B、05B、04C、05C】
SYN7	DIAPHRAGM H	ダイアフレーム・イータ	SH	2800	-10	07、【ライツ：08】
YD·32	ENVELOPE	エンベロープ	SH	3000	-5	09A〜12、06B、10B、11B、05C
IT·9	SHEATH	シース	SH	3400	-5	14A〜16、14B
WAS·10	BAGGIE	バギー	SH	3600	0	18A〜20、18B
DS·17	DIAPER P	ダイアパー・ロー	SH	4500	-10	20、21、23、22B
SYN9	DIAPHRAGM I	ダイアフレーム・イオタ	SH	4700	-5	24A、26A、24B、26B
KA·S16	FALSIES	フォールシーズ	SH	4800	0	27A
DS·22	DIAPER X	ダイアパー・カイ	SH	5800	-15	—
USI·LS	RAG	ラグ	SH	6000	-5	—
SIK·1	GOALIE	ゴーリィ	SH	7000	-10	31

ボルトオン—Bolt on—

形式番号	名称	日本語名	TYPE	カウンタ	回数	命中	レンジ	命中率補正	効果範囲	追加弾数	機動力補正	弾数	効果時間	ミッション
BLT·AG1·01	AMIS	AMIS	Bolt-on_1	10000	3	10	2	—	—	—	—	—	—	13A、17A、19A、20A、23A、27A、28
BLT·AG1·02	AMIS2	AMIS2	Bolt-on_1	15000	4	15	2	—	—	—	—	—	—	13A、19A、20A、23A、27A、28
BLT·AG2·01	Bird Eater	バードイーター	Bolt-on_1	30000	8	15	2-3	—	—	—	—	—	—	20A、23A、27A、28
BLT·AG2·02	Dragon Swat	ドラゴンスワット	Bolt-on_1	50000	8	30	2-3	—	—	—	—	—	—	23A、27A、28
BLT·AG2·03	Dragon Swat2	ドラゴンスワット2	Bolt-on_1	80000	12	50	1-3	—	—	—	—	—	—	28
BLT·IC·01	ICE01	ICE01	Bolt-on_2	8000	—	—	—	−15	—	—	—	—	—	13A、17A、19A、23、28
BLT·IC·02	ICE02	ICE02	Bolt-on_2	12000	—	—	—	−30	—	—	—	—	—	19A、23、28
BLT·IC·03	ICE03	ICE03	Bolt-on_2	20000	—	—	—	−50	—	—	—	—	—	23、28
BLT·FC1·01	FCS11	FCS11	Bolt-on_3	8500	—	—	—	+5	1	—	—	—	—	13A、17A、19A、23、27A、28
BLT·FC1·02	FCS12	FCS12	Bolt-on_3	10000	—	—	—	+5	2-3	—	—	—	—	17A、19A、23、27A、28
BLT·FC2·01	FCS21	FCS21	Bolt-on_3	18000	—	—	—	+10	1-3	—	—	—	—	23、27A、28
BLT·FC2·02	FCS22	FCS22	Bolt-on_3	18000	—	—	—	+10	3-5	—	—	—	—	23、28
BLT·FC2·03	FCS23	FCS23	Bolt-on_3	35000	—	—	—	+15	1-5	—	—	—	—	28
BLT·NS·01	Owl Eye	オウルアイ	Bolt-on_4	10000	—	—	—	+35	—	—	—	—	—	12、13A、17A
BLT·RS·01	RShell1	Rシェル1	Bolt-on_5	500	—	—	—	—	—	+2	—	—	—	12、13A、17A、19A、20、23、27A、28
BLT·RS·02	RShell2	Rシェル2	Bolt-on_5	1000	—	—	—	—	—	+3	—	—	—	13A、17A、19A、20、23、27A、28
BLT·RS·03	RShell3	Rシェル3	Bolt-on_5	2000	—	—	—	—	—	+4	—	—	—	19A、20、23、27A、28
BLT·RS·04	RShell4	Rシェル4	Bolt-on_5	2500	—	—	—	—	—	+5	—	—	—	20、23、27A、28
BLT·RS·05	RShell5	Rシェル5	Bolt-on_5	3000	—	—	—	—	—	+6	—	—	—	23、27A、28
BLT·HM·01	Hi·Pack01	ハイパック01	Bolt-on_6	5000	—	—	—	—	—	—	+3	—	—	12、13A、17A、19A、20、23、27A、28
BLT·HM·02	Hi·Pack02	ハイパック02	Bolt-on_6	8000	—	—	—	—	—	—	+5	—	—	17A、19A、20、23、28
BLT·HM·03	Hi·Pack03	ハイパック03	Bolt-on_6	13000	—	—	—	—	—	—	+7	—	—	20、23、28
BLT·SD·01	NINJA-03	ニンジャ03	Bolt-on_7	2000	—	—	—	−30	—	—	—	3	5	12、13A、17A、20、23、28
BLT·SD·02	NINJA-04	ニンジャ04	Bolt-on_7	3500	—	—	—	−40	—	—	—	4	8	17A、20、23、28
BLT·SD·03	NINJA-06	ニンジャ06	Bolt-on_7	6000	—	—	—	−50	—	—	—	6	12	20、23、28

FRONT MISSION 1ST
システム&ミッション解説

システム解説

シリーズの原点である1STのゲームシステムは以降の作品のベースとなるものだが、
いわゆるドット絵で表現された2D作品であるため、
その他の3D作品とは異なる部分が多い。

2つのシナリオを選択

PS移植版の1STにはO.C.U.編とU.S.N.編の2本のシナリオが用意されており、新規でゲームを始める際にどちらをプレイするか選択できる。O.C.U.編はSFC版と同じシナリオで、U.S.N.編はPS版で追加されたシナリオである。基本的なゲームシステムは共通しているが、U.S.N.編はミッション数や加入するキャラクターの人数が少なく、全体的にコンパクトかつ難易度が高めの構成になっている。また、O.C.U.編にはない修理用バックパックや遠近両用ライフルなどが追加されており、それらもU.S.N.編の特徴となっている。



新しくゲームを始める場合には、「1作目をプレイしたことがありますか?」と質問される。「YES」ならシナリオを選択できるが、「NO」だと自動的にO.C.U.編がスタートする。

戦利品の有無

ミッション中に特定の敵ユニットを撃破すると、戦利品としてWAPのパーツや武器、アイテムなどを入手できる。戦利品には、ショップで購入することができないレアなパーツや武器も含まれている。ただし、このシステムはO.C.U.編のみで、U.S.N.編には戦利品が設定されていない。また、O.C.U.編では3つのミッションで、マップ中に隠されている武器やパーツを入手することができるが、U.S.N.編ではそうした要素は存在しない。この2点が、システム上での最も大きな相違点といえるものだ。



O.C.U.編では、特定の敵ユニットから武器やパーツなどを入手できる戦利品システムが設けられている。また、マップの特定の位置へ移動すると入手できるアイテムも存在する。

UNIT

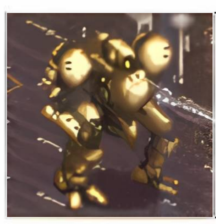
ユニット

ユニットの分類

1STに登場するユニットは、大まかに分類すると右の8種類となる。プレイヤーユニットとなるのはWAPと補給車で、他はすべて敵ユニットとして出現。WAP以外のユニットは、ボディパーツのみで構成されているのが特徴だ。

敵ユニットのWAPは同じ機体名であっても、ミッションごとに機体を構成するパーツや装備品が異なっている。両腕、両肩に武器を装備している場合は、右腕(肩)の武器を優先的に使用する傾向がある。素手の場合でも、強力なパンチ機構を持つ腕部パーツを装備していることがあるので、注意が必要だ。なお、攻撃ヘリは航空ユニットだが、攻撃する際に特に制約は受けない。格闘攻撃も命中するので、他のユニットと同様に扱えばいいだろう。

ユニットのタイプ分け



WAP
敵味方の主戦力となるユニット。敵の機体名はボディパーツの名称で表示されるが、パーツ構成は多機種の混合である場合が多い。



攻撃ヘリ(AAH34c など)
航空ユニットで、遠距離攻撃を主軸とする。地形の影響を受けずに移動できるのが特徴。敵機としては、U.S.N.編にのみ出現する。



補給車(Big Born など)
パーツの修理や弾薬補給を行うサポートユニット。プレイヤー側は1台のみで、U.S.N.編では代わりに修理用バックパックが登場する。



哨戒台(OUTPOST)
U.S.N.編にのみ出現する見張り台。HPは少ないが、接近戦用のマシンガンと遠近両用のバズーカを装備しており、意外に攻撃力は高い。



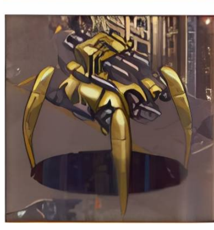
装甲車(LIGHT TANK など)
車両ユニットで、装備の違いなどで複数のタイプがある。基本的には2基のランチャーを装備し、遠距離攻撃を主体としている。



砲台(LONG FORCE など)
基地や要塞に設置されている固定砲台。基本的に遠距離攻撃用で、かなりの破壊力を持つ。耐久力もあるので、破壊するのに手間取ることが多い。



戦車(M.B.T.)
車両ユニットで、遠近両用のバズーカを装備。HPが多く耐久力があり、攻撃も強力なかなりの難敵。U.S.N.編にのみ出現する。



大型機動兵器
ミッションのボス的存在で、2脚歩行型や4脚歩行型などがある。HPが多く強力な武器を装備しており、うかつに攻撃を仕掛けると危険。

ユニットの移動力

ユニットの移動力は脚部パーツの移動力を基準として、マップの地形と段差の影響を受ける。マップの地形には進入に必要な移動力が設定されており、1マスごとにユニットの移動力からマスの必要移動力を差し引いていき、移動範囲が決められる。段差も同様に、1段ごとに移動力が1必要となる。また、障害物があるマスや敵ユニットがいるマスには進入できず、迂回して進むことになる。

脚パーツのタイプによる移動特性

1STではレッグ（2脚）、タンク、ホバー、タイヤの4タイプの脚部パーツが登場する。それぞれ、移動を得意とする地形があり、マップの状況によって脚のタイプを選択するのもセットアップのコツといえる。特に注意したいのは、段差の踏破性能の差だ。レッグなら2段まで上下できるが、他のタイプでは1段ずつしか移動できないため、段差の多いミッションではかなりもたついてしまう。

余剰出力と移動力の関係

機体に余剰出力（総出力ー総重量）がある場合、その10%が移動力に加算される。例えば脚パーツの移動力が14で、出力100ー重量75=25の場合、14+2（小数点以下切り捨て）で、実際の移動力は16となる。ターン制限のあるミッションなどでは、装備を絞り込んで余剰出力を大きくし、移動力を増加させるセットアップが有効だ。

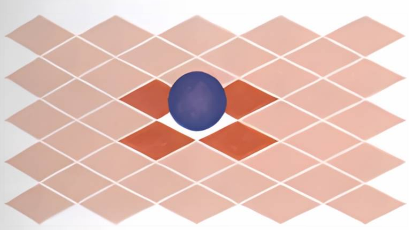


実際の移動力は、ミッション中の「Machine Status」で確認できる。セットアップ時には脚パーツの移動力しか表示されないので、W／Pの値から実際の移動力を予測しよう。

攻撃と防御

攻撃には格闘、近距離、遠距離の3タイプがあり、使用する武器によってタイプが決まる。攻撃可能範囲は、格闘攻撃と近距離攻撃が1マス（隣接）、遠距離攻撃が武器の射程の最短距離以上離れた位置からとなる。また、遠近両用の武器は、攻撃する距離によって近距離と遠距離の扱いが変化する。

遠近両用武器の攻撃可能範囲



遠近両用武器の射程は1〜4マス。敵に隣接して攻撃した場合は近距離攻撃、1マス以上離れた位置から攻撃した場合は遠距離攻撃扱いとなり、影響する能力や獲得経験値が変化する。

反撃

格闘か近距離攻撃を受けた場合は、反撃が可能。腕部パーツが両腕とも健在なら、左右どちらかの武器を選んで反撃できる。基本的に格闘より近距離攻撃の方が先に攻撃できるので、敵の格闘攻撃に対しては近距離武器（銃器）で反撃するのが望ましい。

防御

遠距離攻撃を受けた場合や、反撃を行わない（行えない）場合は防御行動をとる。シールドを装備している場合は、シールドによる防御が可能。ただし、両腕が破壊されている場合は防御を行えない。なお、攻撃回避という概念はなく、攻撃が命中するかどうかの判定になる。

CHARACTER

キャラクター

キャラクターの能力

キャラクターは格闘、近距離、遠距離、防御の4つの能力を持ち、これらがユニットの性能に反映される。各能力には個別に経験値が設定されており、上限を9999として、獲得した経験値がそのまま能力の向上に繋がっている。また、各能力の経験値の合計が規定値に達することで、キャラクターがレベルアップ。レベル自体は能力に影響を及ぼさないが、ボーナス経験値の獲得やスキルの習得に関係する。敵パイロットにも同様の能力が設定されており、敵ユニットの戦闘能力に影響を与えている（レベルアップはしない）。

キャラクターの能力

LV	レベル	キャラクターの成長度を表す。経験値の合計（Total）が規定値に達するごとにレベルアップ
Fight	格闘攻撃	それぞれの攻撃手段に関する能力の高さを表す。獲得した経験値がそのまま反映され、おもに攻撃の命中率とダメージを高める
Short	近距離攻撃	
Long	遠距離攻撃	
Agility	防御	防御時のダメージを軽減する能力を表す。シールドか通常防御を選択した場合にのみ有効

経験値の獲得

ユニットが戦闘を行うと、キャラクターは戦闘時の行動に準じた能力の経験値を獲得する。格闘攻撃を行えば、格闘の経験値を得るということだ。獲得できる経験値は、攻撃の成否と与えたダメージの量で判定される。防御時は、キャラクターごとにミッション開始時のAgilityの経験値を基準とした一定値を獲得できる。ただし、シールドを使用して防御した場合は、獲得経験値が半減する。また、敵ユニットのパーツを破壊した場合は、経験値にボーナスが加算される。両腕と脚をすべて破壊してからボディを破壊するのが、効率的な経験値獲得法だ。

スキルの種類と習得

スキルは全部で7種類。レベルアップ時に、各能力の経験値がスキルの習得に必要な値まで達していると、その能力ごとにスキルを1つ選んで習得することができる。習得できるスキルの種類と、習得に必要な経験値、習得できるスキルの最大数は、キャラクターによって異なっている。



攻撃方法ごとに対応するスキルを習得。

スキルレベルと発動率

スキルにはそれぞれスキルレベルが設定されており、スキルが発動した際にランダムでレベルアップする。スキルレベルが上がると発動率が高まるほか、Speedは発射弾数が増加、GuideとDuelは攻撃の命中率が向上する。スキルレベルはLv.1～Lastの4段階あり、Lv.1からLv.3までは、一定確率でレベルアップする。しかし、Lv.3からLastへのレベルアップの確率は約2000分の1と、かなり低い。闘技場でもレベルアップするので、Lastを狙う場合は利用するといい。

スキルの種類

タイプ	スキル名		効果	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Last
格闘	Stun	スタン	敵を行動不能状態にする。効果の解除は毎ターン、ランダムで判定される	40%	60%	80%	90%
	Double	ダブル	両腕が素手もしくは格闘武器装備時に発動。もう一方の腕で連続攻撃する	40%	60%	80%	90%
	First	ファースト	必ず先制攻撃になる	40%	60%	80%	100%
近距離	Duel	デュエル	攻撃するパーツを選択できる。ただし命中率は低下する	100%	100%	100%	100%
	Switch	スイッチ	両腕に近距離武器を装備時に発動。もう一方の腕で連続攻撃する	30%	50%	80%	90%
	Speed	スピード	マシンガンかショットガン装備時に発動。レベルごとに発射数が1ずつ増える	50%	60%	70%	100%
遠距離	Guide	ガイド	攻撃する敵のパーツを選択できる。ただし命中率は低下する	100%	100%	100%	100%

キャラクターの成長傾向と習得可能スキル（O.C.U.編）

成長＝成長率をA～Eの5段階で評価
習得可能スキル＝数字はスキルレベル、色文字は習得済み
必要経験値＝スキルの習得に必要な経験値

名前	能力	成長	習得可能スキル	必要経験値
ロイド	格闘	C	スタン／ファースト／ダブル	700-1900-3500
	近距離	C	デュエル／スピード／スイッチ	2000-5000-7000
	遠距離	C	ガイド	1500-6000
	防御	C	（最大習得数：5）	—
サカタ	格闘	E	スタン／ファースト／ダブル	1000-2300
	近距離	A	デュエル／スピード／スイッチ	2500-5500-8500
	遠距離	D	ガイド	2000-7000
	防御	D	（最大習得数：5）	—
ナタリー	格闘	D	スタン／ダブル	1000-2200-3600
	近距離	B	デュエル／スピード／スイッチ	3100-5000-7000
	遠距離	C	ガイド	1900
	防御	D	（最大習得数：5）	—
キース	格闘	C	ダブル	1200-3000
	近距離	B	デュエル／スピード／スイッチ	2000-5000-7000
	遠距離	C	ガイド	2000
	防御	E	（最大習得数：5）	—
J.J.	格闘	D	スタン／ファースト／ダブル	900-2000-3600
	近距離	B	デュエル／スピード／スイッチ	2000-5000-7000
	遠距離	C	ガイド	2500
	防御	D	（最大習得数：5）	—
フレデリック	格闘	D	ファースト／ダブル	3000-9000
	近距離	D	スピード／スイッチ	5000-7000
	遠距離	D	ガイド	6000
	防御	A	（最大習得数：4）	—
ヤン	格闘	B	スタン／ファースト2／ダブル	1000-1800-2800
	近距離	C	デュエル／スピード／スイッチ	3000-5000-7000
	遠距離	E	ガイド	2200
	防御	D	（最大習得数：3）	—
ポール	格闘	D	スタン	3000-4000-5000
	近距離	D	デュエル／スイッチ	3000-5000
	遠距離	A	ガイド	1500
	防御	D	（最大習得数：4）	—
アルダー	格闘	B	スタン／ファースト／ダブル	1500
	近距離	B	デュエル／スイッチ	4000-7000
	遠距離	D	ガイド	1700
	防御	E	（最大習得数：3）	—

名前	能力	成長	習得可能スキル	必要経験値
ハンス	格闘	D	—	—
	近距離	D	デュエル／スピード／スイッチ	2900-5900-7900
	遠距離	B	ガイド	900
	防御	C	（最大習得数：3）	—
グレゴリオ	格闘	A	スタン／ファースト2／ダブル2	500-1800-3000
	近距離	D	—	—
	遠距離	E	—	—
	防御	D	（最大習得数：3）	—
モーリー	格闘	D	スタン／ファースト／ダブル	1200-5500
	近距離	D	デュエル／スイッチ	4000-6000
	遠距離	D	—	—
	防御	B	（最大習得数：4）	—
ボビー	格闘	D	スタン／ダブル	1300
	近距離	B	スイッチ	2000-4000
	遠距離	B	ガイド	1500
	防御	D	（最大習得数：4）	—
ボルンガ	格闘	C	スタン／ファースト2／ダブル	900-2200
	近距離	C	スピード	3000-6000
	遠距離	D	—	—
	防御	C	（最大習得数：3）	—
イーヒン	格闘	D	スタン／ダブル	2000-3500
	近距離	B	スピード	4000-4500
	遠距離	C	ガイド	2600
	防御	D	（最大習得数：4）	—
ゲンツ	格闘	C	スタン	—
	近距離	C	デュエル／スイッチ／スピード	3000-5000-7000
	遠距離	C	ガイド	2500
	防御	C	最大習得数：2	—
ラルフ	格闘	B	スタン／ダブル	—
	近距離	C	—	—
	遠距離	D	ガイド	2000
	防御	E	（最大習得数：2）	—
ビウィー	格闘	D	—	—
	近距離	B	—	—
	遠距離	D	—	—
	防御	B	（最大習得数：0）	—

キャラクターの成長傾向と習得可能スキル（U.S.N.編）

成長＝成長率をA～Eの5段階で評価　　習得可能スキル＝数字はスキルレベル、色文字は習得済み　　必要経験値＝スキルの習得に必要な経験値

名前	能力	成長	習得可能スキル	必要経験値
ケビン	格闘	C	スタン／ファースト／ダブル	1000-2200-3500
	近距離	C	デュエル／スピード／スイッチ	1800-4800-7000
	遠距離	C	ガイド	2000
	防御	C	（最大習得数：5）	—
サンダース	格闘	D	スタン／ファースト／ダブル	1100-2300-3800
	近距離	B	デュエル／スピード／スイッチ	1600-4500-6500
	遠距離	D	ガイド	2000
	防御	D	（最大習得数：5）	—
マシュー	格闘	B	スタン／ファースト／ダブル	700-1900-3500
	近距離	C	デュエル／スピード／スイッチ	2100-5100-8000
	遠距離	D	ガイド	2000
	防御	D	（最大習得数：5）	—
ハル	格闘	C	スタン／ダブル	1000-2200
	近距離	D	スピード／スイッチ	3100-5000-7000
	遠距離	D	ガイド	1900
	防御	B	（最大習得数：4）	—

名前	能力	成長	習得可能スキル	必要経験値
ウォン	格闘	C	スタン／ファースト／ダブル	800-2000
	近距離	D	スピード	3500
	遠距離	B	ガイド	1500
	防御	E	（最大習得数：4）	—
ジーナ	格闘	E	ダブル	3000
	近距離	A	デュエル／スピード／スイッチ	4800-6500
	遠距離	D	ガイド	3000
	防御	D	（最大習得数：3）	—
ゲッタ	格闘	C	スタン／ファースト／ダブル	2200-3500
	近距離	D	デュエル	5000
	遠距離	D	ガイド	3000
	防御	C	（最大習得数：3）	—
—	—	—	—	—

ITEM

アイテム

アイテム活用法

味方のNPCユニットを護衛したり、敵の数が多く戦力差が大きい場合などには、右表のようなアイテムを活用するといい。中でも、序盤から最終ミッションまで使い勝手がいいのがFlashだ。これは敵の移動や攻撃を制御できるだけでなく、攻撃が命中しやすくなる効果もある。また、防御力が高くHPも多い大型機動兵器やドリスコルのレイヴンと対戦する際には、防御力を低下させるAcid Bombが最適。動きを止めるFlashと併せて使用すれば、呆気ないほど簡単に倒せる。

アイテムを活用して経験値を入手

射出するタイプのアイテムを使用すると、対象に関わらず遠距離攻撃の経験値（Long）を獲得できる。資金に余裕があれば、安価なFlashの他にも味方を対象とするChaffを大量に購入しておき、補給車の装備変更コマンドを利用してアイテムを補充しながら続けて使用すれば、遠距離攻撃の経験値を稼ぐことが可能だ。

アイテムの種類

アイテム名	対象	効果	価格
Repair S	自分	パーツ1つを選択し、HPを50回復	50
Repair M	自分	パーツ1つを選択し、HPを100回復	100
Repair L	自分	パーツ1つを選択し、HPを200回復	200
Repair SP	自分	パーツ1つを選択し、HPを400回復	400
B.A. Mine	マス	地雷を仕掛けたマスに停まった敵にダメージ	120
Flash	敵	行動不能状態にする（最大3ターン）	160
Chaff	味方	遠距離攻撃を受けた場合、命中率が50%低下	200
Smoke	敵	すべての攻撃の命中率が50%低下	200
Acid Bomb	敵	全パーツの防御力が低下	200

Flash、Chaff、Smoke、Acid Bombはグレネード系のアイテムで、基本的に1～4マスの範囲で対象に射出する。バックパックの性能で射出距離を伸ばせる

TACTICS

補給車を利用した経験値稼ぎ

敵部隊に補給車が出現するミッションでは、敵ユニットの行動特性を利用して効率よく経験値を獲得し、キャラクターを強化することができる。特に補給車が出現するミッションが極端に少ないU.S.N.編では、チャンスを逃がさずに経験値を稼いでおきたい。

パーツ破壊ボーナスを稼ぐ

敵部隊に補給車がいる場合、敵ユニットは腕部パーツを破壊されると補給車へ向かい、パーツを修理しようとする。この行動パターンを利用して、「Guide」や「Duel」でボディ以外のパーツを破壊。敵が補給車に隣接したら、次のターンに修理されたパーツを狙って再び破壊。これをくり返せば、パーツ破壊ボーナスの経験値を効率よく獲得できる。スキルが使えない場合はボディを攻撃し、撃破してしまう可能性があるが、ボディ以外のパーツに命中すれば同様の経験値を得られる。

Agilityの経験値を稼ぐ

敵の補給車からの攻撃を受けることで、防御の経験値（Agility）を稼ぐことができる。補給車以外の敵でも可能だが、ダメージが大きくなると撃破される危険があるため、攻撃力が低い補給車が適している。なお、防御する際はシールドを使わずに防御を行うと、より多くの経験値を獲得できる。U.S.N.編では補給車が出現するミッションが少ないので、攻撃ヘリなどで代用しよう。



敵補給車の武装はミッションが進んでもあまり変わらないため、後半の方がダメージを受け難い。装甲車や攻撃ヘリも、ミサイルを撃ち尽くせばマシンガンやライフルで攻撃してくるので代用になるが、ダメージには十分に注意すること。

FRONT MISSION 1ST O.C.U.Side Simple Advance Chart

1STにはストーリーの分岐はなく、ミッションをクリアしていくことで素直にシナリオが進行する。多少、シナリオを進行させるためのイベントが用意されているが、行動に迷うほど複雑なものではない。O.C.U.編の特徴としては、部隊に加わるキャラクターの多さが挙げられる。必ず仲間に加わるものが11名(主人公のロイドを除く)、イベントによって任意に仲間にすることができるものが6名で、ロイドを含めて総勢で18名の大所帯だ。インターミッションでは機体のセットアップに加え、これらの仲間を集める作業も必要になる。

Chart Start	Story Guide
M01 威力偵察	**ラーカス事件**(2090年) ロイド率いるO.C.U.軍特務偵察隊が、ラーカス地区の軍需工場に潜入。ドリスコルの部隊と交戦し、カレンが連れ去られる。この事件を機に、第2次ハフマン紛争が勃発。
バリンデン	
M02 味方機救出	IN サカタ、ナタリー、キース、J.J.
ニューミルガン	**キャニオンクロウ編成**(2091年) オルソン大佐により、傭兵部隊キャニオンクロウが編成される。
M03 運搬物資回収	IN フレデリック
ニューミルガン	キャニオンクロウは墜落事故現場で出会った民間人ジャーナリスト、フレデリックを加え、輸送部隊の護衛任務に。その部隊には、後にキャニオンクロウに加わるビウィーが在籍していた。
M04 輸送車護衛	
メナサ	IN ヤン、ビウィー、アルダー
M05 病院調査	ヤンからカレンの消息を知らされたロイドはグレイロックの軍病院へ向かうが、病院は爆破されてしまう。
グレイロック	IN ボール
M06 対空車両殲滅	**フリーダム奪還作戦** フリーダム奪還作戦によるO.C.U.軍の空爆が予定される。キャニオンクロウは、敵対空部隊を排除する任務を与えられた。その後、U.S.N.前線基地で「地獄の壁」と対戦。これを壊滅させた。
M07 敵防衛線突破	
M08 市街地攻略	IN ハンス
フリーダム	IN グレゴリオ
M09 基地候補地調査	IN モーリー
フリーダム	軍人に恨みを抱くモーリーの偽情報に乗せられ、キースとJ.J.が勝手に出撃してしまった。窮地に陥った2人を救出すべく、ロイドたちは待機命令を無視して出撃する。
M10 補給部隊強襲	
フリーダム	命令違反を犯して出撃したキャニオンクロウだったが、オルソン大佐はあえて不問とした。国境であるメール河に駐屯する敵の守備隊を排除するのが、次の任務となる。
M11 河川守備隊殲滅	
ペセタ	IN ボビー、ボルンガ

Summary of Story

O.C.U.編では第2次ハフマン紛争で特別に編成された傭兵部隊キャニオンクロウの動向が描かれている。紛争の裏では、両軍の上層部とWAP開発企業による非人道的な研究…人間の脳を使った生体コンピュータの開発が行われており、物語の各所でその陰謀が見え隠れする。前半は紛争という大きなうねりに流されるまま、主人公ロイド率いるキャニオンクロウは各地を転戦。紛争終結後は平和調停軍として、反政府組織「ハフマンの魂」を追うが、生体コンピュータ開発の陰謀が明かされると、ロイドは軍を離反して独自行動を取り、キャニオンクロウの面々もそれに従う。後半は平和調停軍に追われる立場となり、ロイドを中心とした個々の心情が、部隊を動かす原動力となっていく。



町にある軍オフィスで、次のミッションの指令を受けるのが、基本的なシナリオの進め方。



特定のキャラクターを仲間にするには、闘技場で対戦して勝つことが主な条件となる。

M12 輸送列車爆破

ベルチカ

ベルチカでO.C.U.陸軍司令官ブレイクウッド将軍と接見。ナタリーは、父とつかの間の言葉を交わす。本格的にO.C.U.軍に組み込まれたキャニオンクロウは、フォートモーナス攻略戦に合流すべく、バルンタ砂漠を横断。しかし、敵の待ち伏せを受けてしまう。

M13 奇襲部隊迎撃

O.C.U.駐屯地

M14 脱走者確保

IN イーヒン

O.C.U.駐屯地

フォートモーナス侵攻作戦

ニルバーナ機関からの脱走者イーヒンを確保したキャニオンクロウは、フォートモーナス侵攻作戦に参加。本隊はモーガン要塞を攻めあぐねており、キャニオンクロウは要塞に取り付いて、大型要塞砲を破壊した。

モーガン要塞を突破したO.C.U.軍は、フォートモーナス市街になだれ込む。さすがにU.S.N.軍の抵抗は激しく、一進一退の攻防をくり返していた。そこには、キャニオンクロウへの復讐に燃える「地獄の焔」のリーダー、グリーグが、最新鋭の大型機動兵器で待ち構えていた。

M15 要塞攻略

フォートモーナス

M16 都市制圧

フォートモーナス

M17 民間ヘリ護衛

フォートモーナスが陥落し、U.S.N.の降伏も時間の問題となった。O.C.U.軍は残存兵力の追撃戦に移行する。そんな折、サカタインダストリィの会長、坂田玲二がフォートモーナスを訪れる。オルソンはキャニオンクロウに、坂田会長を運ぶヘリの護衛を命じられた。テロ組織が、坂田会長の命を狙っているらしい。

フォートモーナス

M18 敵残存部隊追撃

フォートモーナス

第2次ハフマン紛争終結

P.M.O.の調停により、O.C.U.とU.S.N.
の紛争は終わった。これ以降、両軍は平和調停軍の管理下に置かれ、テロ組織ハフマンの魂の掃討作戦を行うことになった。キャニオンクロウもその任に当てられ、テロ組織と内通するという人物を調査するため、野戦病院へ向かう。そこで、かつてBD研究に携わっていたDr.ブラウンに出会った。ブラウンからB.D.の正体を知らされ、ロイドたちは衝撃を受ける。

野戦病院

M19 内通者調査

フォートモーナス

M20 テロリスト部隊迎撃

テロ組織との戦いが激しさを増す中、独自に調査を行いたいと、フレデリックがキャニオンクロウを離れる。

OUT フレデリック

フォートモーナス

M21 テロリスト部隊強襲

ソレイト

M22 敵アジト襲撃

ハフマンの魂を調査していたフレデリックは、B.D.に絡む陰謀の端緒を掴んでいた。

ソレイト

IN フレデリック

OUT ナタリー、キース、J.J.

M23 秘密工場潜入

IN ゲンツ

M24 廃工場探索

カレンデバイス

ラーカス事件の跡地でドリスコルを撃破したロイド。そこには、変わり果てた姿のカレンがいた。ロイドはカレンデバイスを、自分の機体に移し替える。

武器商人キャンプ

M25 敵強襲部隊迎撃

IN ナタリー、キース、J.J.

M26 潜伏地確保

オルソンに銃を向けたナタリーたちを迎え、キャニオンクロウは坂田社長を追ってルービディスの港へ向かった。しかし、港にはすでに平和調停軍が展開していた。ロイドらは、Dr.ブラウンの手引きで港の倉庫に身を隠す。

ルービディス

M27 包囲状態脱出

サカタインダストリィ追跡

坂田会長と社長は、16番ドックから出航しようとしていた。父と話し合うといって、サカタは港へ向かう。坂田会長は非を悔いて、全てを明るみに出そうとするが、社長の浩一はそんな父に銃を向けた。

ルービディス

M28 要人追跡

ルービディス

最終決戦

Dr.ブラウンの情報で、サカタインダストリィの秘密工場がロングリバース島にあると判明。ロイドたちはルービディスの港を占拠していた平和調停軍を蹴散らし、ロングリバース島へ渡る。地下工場へ侵入すると、そこにはB型デバイス搭載の大型機動兵器に乗った坂田浩一と、S型デバイスに転換され、変容したドリスコルが待ち構えていた。

M29 飛行場急襲

M30 地下基地襲撃

End

Epilogue

明かされた真実

ロングリバース島の大爆発は、テロ組織である「ハフマンの魂」の集団自決と公表された。しかし、フレデリックが紛争の真実を暴露する手記を出版すると、国際問題としての追及が行われ始めた。O.C.U.とU.S.N.は報道の一部を真実と認めたが、首謀者とされるザーフトラ共和国は、頑なに否定し続けている。

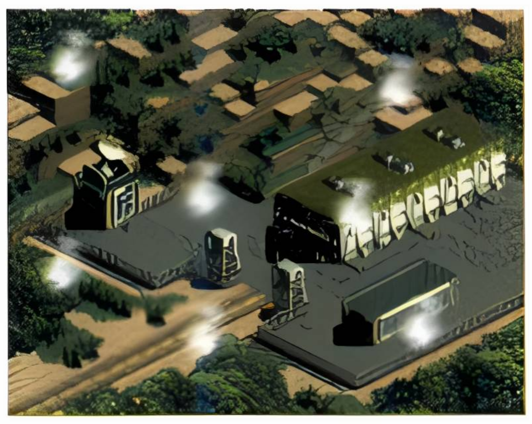
キャニオンクロウ解散そして再結成

キャニオンクロウのメンバーは、それぞれの思いを抱えて散って行った。ロイドはハフマン島に残り、ゲンツと共に島の独立のために戦い続ける道を選択する。一旦はバラバラになったキャニオンクロウだが、ロイドとゲンツがPMO軍の罠にはまり窮地に陥ると、かつての仲間が駆けつける。キャニオンクロウの再結成…彼らは同じ志を持って、共に戦う道を選んだ。

Walkthrough Mission

O.C.U.編は全般的にオーソドックスで、ターン制限などのギミックは少ない。特定の敵を撃破することで武器やパーツを入手できたり、一部の戦場マップにアイテムが隠されているのが特徴だ。

MISSION 01
威力偵察



Map Data

Unit Select

部隊人数	—
出撃可能数	—
強制出撃	—

Player Units

Unit	Weapon				LV
Shrike(Roid)	MG	—	—	MS	1
Raloh(Sakata)	RF	—	—	—	1
ZENITH	MG	—	—	RK	1

NPC Units

Danger Lady(Karen)	—	—	—	—	4

Enemy Units

TYPE11 DS(Driscoll)	KN	MG	—	—	40
GUST×2	MG	MG	—	—	1
CALM×2	—	—	MS	—	1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	—
敵撃破ボーナス	—
戦利品	—

Tactics

ドリスコル以外の敵をすべて撃破するとミッションクリア。ドリスコルは倒せないので、無視して他の敵を攻撃すること。なお、OCU兵士はこのミッション限りのユニットなので、経験値を与える必要はない。最初にOCU兵士でミサイル攻撃をしてから、ロイドとサカタで撃破していくパターンで、経験値を得るといいだろう。

Intermission

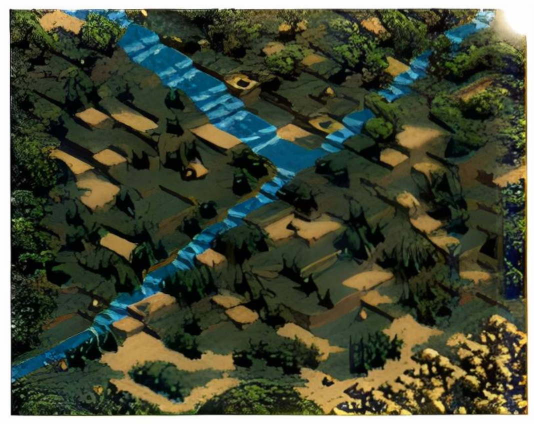
BARINDEN
バリンデン

シナリオ進行チャート

闘技場でバトル（勝敗は関係しない）
↓
軍オフィスでオルソン大佐と会話
↓
オルソン大佐の質問に「YES」と答える
↓
MISSION 02へ

闘技場での対戦が終わると、オルソン大佐から1000HSもらえるので、軍オフィスへ行く前にショップでロイドの機体を換装しておく。ここでは各パーツをZENITHに交換するのが適当な選択。武器は、初期装備のままでもいい。

MISSION 02
味方機救出



Map Data

Unit Select

部隊人数	—
出撃可能数	—
強制出撃	—

Player Units

Unit	Weapon				LV
Raloh(Sakata)	RF	—	—	—	1
PrimeRose(Natalie)	MG	—	—	—	1
Ms.Jerry(Keith)	MG	—	—	MS	1
Hunter.J(J.J.)	RF	—	—	—	1

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

ZOLA	MG	—	—	MS	1
CALM×5	—	MG	—	—	1
GUST×2	—	—	—	MS	1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	3000
敵撃破ボーナス	1530
戦利品	ZOLA＝ZOLA-3A（左腕） CALM＝RAPTOR（MG）

Tactics

キース＆J.J.のグループと、ナタリー＆ロイドのグループで2手に分かれて戦う。サカタは状況を見て加勢する。CommanderはLv.1だが、現時点では強敵。まずはダメージの大きいライフルを装備しているサカタやJ.J.でパーツ破壊を狙い、HPが少なくなったら全員で攻撃して撃破する。段差が多いので、移動範囲と攻撃可能範囲の変化に注意。

MISSION 03
運搬物資回収



Map Data

Unit Select

部隊人数	5
出撃可能数	5
強制出撃	ロイド

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Witness(Frederick)	—	—	—	—	3

Enemy Units

ZENITH	RF	—	—	MS	2
CALM×4	MG	—	—	—	2
PABOTTE	—	MG	—	—	2
ZOLA×3	—	—	—	MS	1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	2000
敵撃破ボーナス	1970
戦利品	ZENITH＝IGUCHI TYPE 5（RF） CALM＝CALM（ボディ） PABOTTE＝EGRET（RK） ZOLA＝PABOTTE（右腕）

Tactics

フレデリックは2ターン目に攻撃を受けると、以降は後方へ退却していく。彼が撃破されると報酬が1000に減額されるので、救援に向かおう。また、2ターン目には必ず、PABOTTEが積荷であるEGRET（RK）を回収する。EGRETの装弾数は1発なので、撃たれても1回耐えられればOK。先に回収することは不可能だ。

NEW MILGAN
ニューミルガン

入手したEGRETを使い、闘技場で資金稼ぎができる。EGRETは遠距離攻撃能力が高いキャラクターに装備させ、闘技場で近距離タイプでオッズの高い相手を選ぶ。両腕がVAPORの武器腕で攻撃力が低めのJangoあたりがオススメ。EGRET 3発で危なげなく倒せるはずだ。掛け金の最高額が500HSなので、1回でだいたい400HSくらいは稼げるだろう。資金が6000HSほどあれば、この町のショップで全員分のフル装備が可能だ。

各項目の内容

Map Data
戦場マップに配置されているユニット、もしくは追加出現するユニットのデータ

Unit Select
部隊人数…その時点で部隊に加わっているキャラクター数。カッコ内はイベントなどにより、任意に加えることができるキャラクター数
出撃可能数…出撃できるユニット数。ただし、補給車のビウィーは数に含まれない
強制出撃…必ず出撃するキャラクター

Player Unit
初期配置されている、プレイヤーが操作できるユニット。Unitはユニット名とパイロット名、Weaponは左から左右グリップ、左右ショルダーの装備武器、LVはパイロットのレベルを表す。また、「//」は内容が可変であることを表す

NPC Unit
味方だがプレイヤーが操作できず、自動的に行動するユニット

Enemy Unit
初期配置されている敵ユニット。×は出現数。その他はPlayer Unitと同様

Clear Bonus
クリア報酬…ミッションクリア時に得られる金額（単位はHS）。条件により増減する
敵撃破ボーナス…すべての敵ユニットを撃破した場合の金額
戦利品…特定の敵ユニットを撃破した場合に入手できる武器やパーツなど

Tactics
ミッションの特徴や仕掛け、クリアするための戦術などを解説

Intermission
インターミッションでの行動指針として、シナリオを進めるためのイベントや、キャラクターを仲間に加える手順を中心に、闘技場の利用法やセットアップのポイントも交えて解説していく

MISSION 04
輸送車護衛



Map Data

Unit Select

部隊人数	6
出撃可能数	6
強制出撃	ロイド

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Supply Car(Poowie)	MG	—	—	—	5
Supply Car×2	MG	—	—	—	1

Enemy Units

GALVO	MG	RF	—	—	3
ZENITH×5	MG	RF	—	—	3
ZOLA×4	—	—	MS	RK	2
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

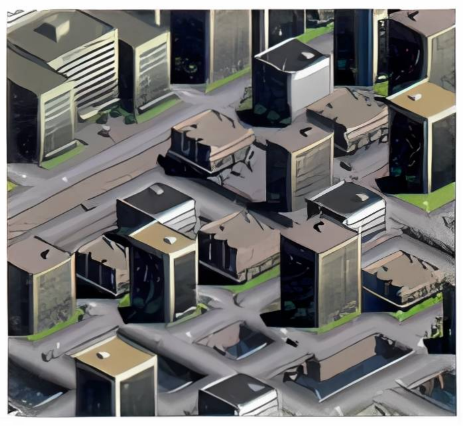
Clear Bonus

クリア報酬	7000
敵撃破ボーナス	2340
戦利品	GALVO=Rayon EL-002（Com） ZENITH=ZENITH（脚） ZENITH=WINEE（RF） ZOLA=Repair S（アイテム）

Tactics

3台の輸送車は、2ターン目にマップ右の茂みへ移動する。マップ右手にいる敵が接近してくるので、チームを2手に分けて一方は輸送車の先頭へ、一方は最後尾で護衛。先のミッションで入手したEGRETを活用しよう。ちなみに、輸送車が1台でも撃破されると、クリア報酬が4000に減額される。輸送車のHPに気を配っておくこと。

MISSION 05
病院調査



Map Data

Unit Select

部隊人数	7
出撃可能数	6
強制出撃	ロイド、ヤン

Player Units

Unit	Weapon				LV
Gyokuran(Yang)	—	—	—	—	—

NPC Units

Rainbow(Paul)	—	—	—	MS	6

Enemy Units

TYPE 11DS(Driscoll)	KN	MG	—	—	40
GIZEH×3	—	RF	MS	—	5
GALVO×6	MG	—	—	—	4
HUSKEY Mk.III×3	—	—	—	MS	4
Supply Car	—	—	—	—	1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	0
敵撃破ボーナス	3240（ドリスコル、輸送車を除く）
戦利品	GALVO=Repair S（アイテム） GALVO=Repair M（アイテム） HUSKEY Mk.III=HUSKEY Mk.III（左腕） HUSKEY Mk.III=PIZ-8（MS） HUSKEY Mk.III=Repair S（アイテム）

Tactics

3ターン目に敵の輸送車が出現し、ドリスコルが行動を始めるが、現時点では歯が立たない。パーツを破壊された敵はドリスコルに向かって退却し始める。ドリスコルに近づくと危険なので、1機ずつ確実に撃破した方がいい。なお、NPCのポールは、撃破されても修理ペナルティに影響しないので、放っておいてOK。

MISSION 06
対空車両殲滅



Map Data

Unit Select

部隊人数	8（+2）
出撃可能数	9
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

HUSKEY Mk.IV×2	MG	RF	—	RK	6
GALVO SV×6	—	MG	—	—	5
ZIGLE-6B×3	—	—	RK	RK	5
SAM Luncher×3	—	—	—	—	5
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

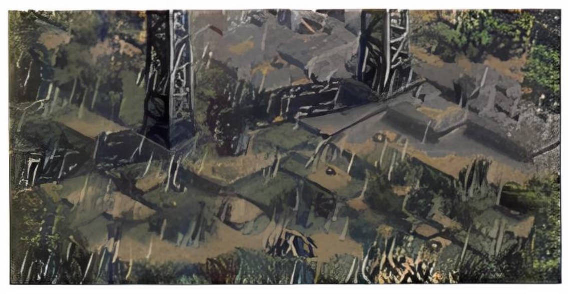
Clear Bonus

クリア報酬	5000
敵撃破ボーナス	4486
戦利品	HUSKEY Mk.Ⅳ=EMPIRE（RF） GALVO SV=GALVO SV（ボディ） ZIGLE-6B=Repair S（アイテム）

Tactics

10ターン以内に3台の対空車両を撃破するのが目的。他の敵ユニットは残っていてもいい。マップ左手にいるMissilerは3機とも、EGRETを両肩に装備している。これに集中攻撃されるとダメージが大きいので、接近して近距離攻撃に持ち込むこと。FlashやChaffを装備しておき、敵の足止めや遠距離攻撃の回避に活用するといいだろう。

MISSION 07
敵防衛線突破



Map Data

Unit Select

部隊人数	8（+2）
出撃可能数	9
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

FROST(Grieg)	RF	RF	—	—	12
FROST(Dave)	RF	RF	—	—	7
FROST(Josh)	RD	RD	—	—	6
FROST(Ghetta)	RD	RD	—	—	5
FROST(Rebus)	—	—	RK	MS	7
FROST(Milligan)	—	—	RK	RK	5
GALVO SV×6	—	—	RK	—	6
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	2000
敵撃破ボーナス	5010
戦利品	Grieg=Repair S（アイテム） Ghetta=FROST（左腕） Milligan=EGRET（RK） GALVO SV=GALVO SV（脚）

Tactics

「地獄の壁」は攻撃力と防御力が高く、まともに相手をしていてはダメージが大きくなるばかり。まずはEGRETで1機を集中攻撃して、近づいてきたらFlashで動きを止めるパターンで戦う。地獄の壁は格闘、近距離、遠距離と2機ずつ特徴が分かれているので、遠距離→近距離→格闘の順で各個撃破していく。他のMissilerは後回しでいい。

MENASA
メナサ

シナリオ進行チャート

- 軍オフィスでオルソン大佐と会話
- 闘技場でヤンと会話
- ヤンとの対戦を受諾し、町へ戻る
- 闘技場でヤンに勝利する
- 町を出てグレイロックへ

闘技場でヤンとの対戦を承諾するといったん町へ戻り、再度闘技場へ入ると対戦開始。ヤンに勝利すると、ハフマン島マップにグレイロックが出現する。なお、ヤンに勝つまでは闘技場で通常の試合を行うことはできない。

GREY ROCK
グレイロック

シナリオ進行チャート

- ハンスの事務所を訪問
- 軍オフィスで指令を受ける
- 町を出てMISSION 06へ

グレイロックの町でハンスの事務所を訪ねてカレンの消息を探るように依頼する。その後、軍オフィスで指令を受けると、次のミッションへ進める。

ポールを仲間に加える

酒場に入るとポールが登場。仲間になりたいと言ってくるので、承諾すれば仲間になる。ショップで彼の機体をセットアップし、両肩にEGRETを装備。

アルダーを仲間に加える

- 酒場で陽気なハーバートと会話
- メナサへ移動
- メナサの酒場でアルダーと会話し、雇う
- メナサの闘技場でアルダーと対戦
- アルダーに勝利すると仲間に加わる

グレイロックで陽気なハーバートと会話し、メナサの酒場でアルダーを雇うと闘技場での対戦を迫られる。対戦するのはロイド限定で、酒場での会話以降、アルダーに勝利するまでは、闘技場へ入ると必ずアルダー戦になる。

ハフマン島マップから続けて次のミッションへ進めるが、消費したアイテムの補充やデータセーブのためにも、いったんグレイロックへ戻るといい。



MISSION 08
市街地攻略



Map Data

Unit Select

部隊人数	8（+2）
出撃可能数	9
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

CLINTON	MG	—	—	—	8
CRABESANT	—	MG	MS	—	8
PABOTTE Ⅱ×4	—	MG	—	—	7
GALVO SV×3	—	MG	—	—	7
ZIGLE-6B×5	—	—	MS	MS	7
Big Born×2	RF	—	—	—	7
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	5000
敵撃破ボーナス	5141
戦利品	CRABSANT＝Repair S（アイテム） GALVO SV＝Repair M（アイテム） GALVO SV＝HUSKEY Mk.Ⅳ（右腕） ZIGLE-6B＝SUN OWL（MS）

Tactics

二手に分かれ、EGRETでの攻撃を中心に各個撃破する。敵はパーツを破壊されると補給車に向かうので、適度に攻撃を散らして追い込んでいくといい。CLINTONは遠距離攻撃を集中させて倒す。近距離攻撃が強力なので、接近戦ではFlashやSmokeを活用しよう。先にCLINTONを撃破すれば、敵の補給車を利用した経験値稼ぎがしやすい。

FREEDOM
フリーダム

ハンスが仲間入り

MISSION 08をクリアした時点でハンスが部隊に加入。彼はボールと並ぶ遠距離攻撃のスペシャリスト。フリーダムで機体をセットアップしておこう。

グレゴリオを仲間に加える

闘技場へ入るとグレゴリオと対戦でき、勝つと彼が仲間に加わる。彼の機体は格闘タイプで、スタンのスキルを持っている。スタンになると成す術がないので、先手を取れる近距離攻撃で戦いたい。先にショップでHEXAFIRE-RGやGRAVE Sを購入してから対戦するといいだろう。負けても、グレゴリオは対戦者リストにいるので再戦可能。勝った時点で仲間に加わる。

MISSION 09
基地候補地調査



Map Data

Unit Select

部隊人数	8（+3）
出撃可能数	10
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Tomy（Maury）	RF	—	—	—	5

Enemy Units

MOTH	BZ	MG	—	—	9
GENEM×5	MG	SG	—	—	8
GROPPE×4	—	—	MS	MS	9
Big Born×2	RF	—	—	—	8
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	5000
敵撃破ボーナス	4669
戦利品	MOTH＝223N LEOSOCIAL（MG） GENEM＝Repair S（アイテム） GENEM＝Repair S（アイテム） GROPPE＝Repair S（アイテム） Big Born＝WS-14（SH）

Tactics

NPCのモーリーが撃破されると、クリア報酬が半額の2500H$になる。モーリーはいちばん近い敵に向かって最短距離で前進し、攻撃をしかけようとするので、先回りして敵を撃破しておかないと、すぐにやられてしまう。個々の敵はさほど強くないので、チームを分散させて、近寄ってくる敵から積極的に撃破していこう。

FREEDOM
フリーダム

モーリーが仲間入り

MISSION 09をクリアすると、モーリーが仲間に加わる。ここでモーリーを使って、闘技場でひと稼ぎしてみよう。まずショップで、モーリーの機体のボディと腕をFROSTに換装。脚は何でもいい。次に闘技場へ行き、モーリーでエントリーしてオッズが2.00以上のKennyと戦う。Kennyは格闘＆遠距離タイプだが、FROSTなら攻撃に耐えられる上、パンチ連打だけで勝てるはずだ。なお、左右どちらかのグリップにモーリーの初期装備であるIGUCHI TYPE 5（RF）を装備しておくと、総合攻撃力が下がるためオッズが少し高くなる。

MISSION 10
補給部隊強襲



Map Data

Unit Select

部隊人数	8（+3）
出撃可能数	8
強制出撃	ロイド、キース、J.J.、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
Ms.Jerry（Keith）	//	//	//	//	//
Hunter.J（J.J.）	//	//	//	//	//

NPC Units

Tomy（Maury）	//	//	//	//	//

Enemy Units

MOTH×3	MG	MG	MS	RK	11
GROPPE×5	RF	—	—	—	10
GENEM×4	—	—	MS	MS	10
Natural×3	RF	—	—	—	11
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	0
敵撃破ボーナス	5826
戦利品	MOTH＝Repair S（アイテム） GENEM＝GENEM（脚） GENEM＝Repair S（アイテム） Natural＝223N LEOSOCIAL（MG）

Tactics

モーリーはマップ右の山に進み、敵のCommander、Missilerに襲撃される。複雑な地形で進めるルートが限られるので、援護に向かう場合は移動ルートをチェックしておくこと。全般的に遠距離攻撃を受ける機会が多いので、アイテムのChaffを用意しておくといいだろう。なお、敵の補給車が3台出現するので、経験値稼ぎができる。

MISSION 11
河川守備隊殲滅



Map Data

Unit Select

部隊人数	8（+3）
出撃可能数	11
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

GROSTAR×2	Arm	Arm	—	—	12
VASA×2	MG	—	—	RK	15
AVENIR×4	RF	—	—	—	11
BIZANT×5	—	—	—	RK	11
BIZANT	—	—	MS	MS	11
Big Born	RF	—	—	—	11
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	10000
敵撃破ボーナス	9490
戦利品	AVENIR＝AVENIR（脚） BIZANT＝Argento AGT-44（COM） Big Born＝ZOLA-5 A（脚）

Tactics

川では15%の地形効果が得られるので、積極的に入ってもOK。敵は橋の上にAttacker、川にMissiler＆Commanderという布陣。橋に近距離タイプの3ユニットほどを向かわせ、残りは川で遠距離攻撃を中心に敵のパーツを破壊し、補給車へ退却させる。ひと通り戦力を削いだら、弾薬を補給してGROSTARを攻撃しよう。

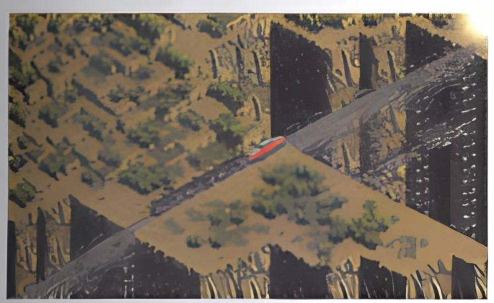
PESETA
ペセタ

ボビーとボルンガを仲間に加える流れ

軍オフィスで指令を受ける
↓
軍オフィスを出る
↓
ケンカを止める選択肢で「YES」を選ぶ
↓
ボルンガと対戦
↓
勝つとボビーとボルンガが仲間に加わる

軍オフィスを出ると、ボルンガとボビーがケンカをしている。止めに入るとボルンガとの戦闘になり、勝つと2人が仲間に加わる。負けた場合、ペセタに入るたびに2人がケンカしており、同じように止めに入ることができる。

MISSION 12
輸送列車撃破



Map Data

Unit Select

部隊人数	10（+5）
出撃可能数	8
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

VASA	MG	—	—	RK	15
BONART×3	MG	RF	—	—	13
CROF×3	—	MG	—	—	13
ZEARAID×3	—	—	RK	—	12
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	20000
撃破ボーナス	5420
戦利品	CROF＝Repair S（アイテム）

Tactics

列車に仕掛けられたミニーボムは、8ターンで爆発する。貨物車付近に5つのアイテムが隠されているので、爆発前に全て入手しよう。敵を全機撃破するとミッションクリアとなるので、アイテム入手を終えるまで1機は残しておくこと。攻撃力の高いSLABを装備しているBONARTが厄介なので、遠距離攻撃を集中させて1機ずつ撃破。

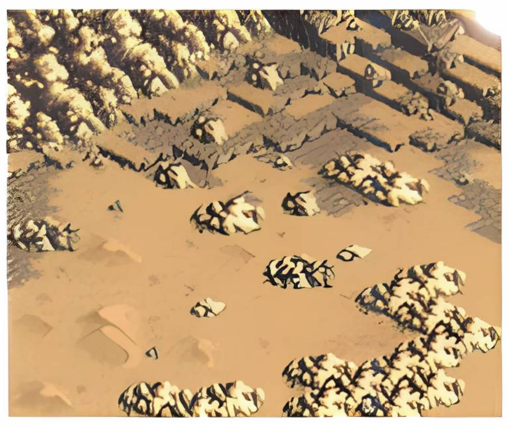
隠しアイテムの入手場所

						1		2		
最後尾			貨物列車					先頭		
	3			4			5			

1：PRISOMEA（ボディ）
2：Erlolg WST-48（COM）
3：Repair M（アイテム）
4：MAGIC BOX（RK）
5：Repair SP（アイテム）

MISSION 12では、停車した貨物列車の周囲5カ所で、稀有であるアイテムを入手できる（上図参照）。どれも後々にはショップで購入できるものだが、現時点では貴重品。8ターンの猶予しかないので、全て入手するには効率的に移動することが必要だ。

MISSION 13
奇襲部隊迎撃



Map Data

Unit Select

部隊人数	10（+5）
出撃可能数	5
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

SAND VAPOR×3	MG	MG	SH	SH	15
SAND VAPOR×3	MG	MG	SH	SH	14
SAND VAPOR×3	MG	MG	RK	SH	13
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	3000
撃破ボーナス	10125
戦利品	SAND VAPOR＝Repair S（アイテム） SAND VAPOR＝Repair S（アイテム）

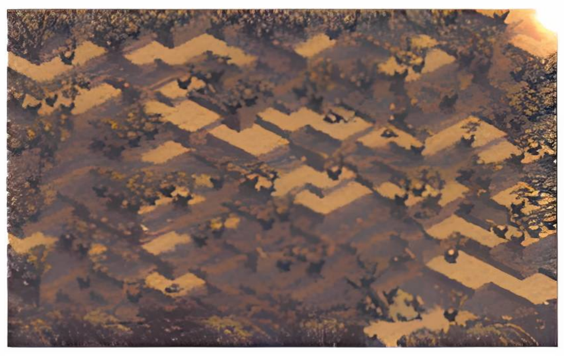
Tactics

出撃可能数が5機と少ないので、ロイドの他は格闘、近距離、遠距離×2を選択。敵は3方向から接近してくるので、補給車で回復と弾薬補給を行いながら、遠距離から攻撃する。Acid Bombを使用して敵の防御力を低下させると、効率よくダメージを与えられる。また、被ダメージを抑えるため、防御時はシールド防御をすること。

BELTCHKA
ベルチカ

次のOCU駐屯地には闘技場がないので、資金が足りない場合はここで稼いでおく。フリーダムでの方法と同じく、FROSTで固めたモーリーで遠距離タイプと対戦し、パンチを連打するパターンで勝てるだろう。OCU駐屯地で全員分のパーツと武器を新調するには、10万H$以上の資金が必要だ。

MISSION 14
敵脱走者確保



Map Data

Unit Select

部隊人数	10（+5）
出撃可能数	10
強制出撃	ロイド、ヤン、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
Gyokuran（Yang）	//	//	//	//	//

NPC Units

Garyo（Yeehin）	—	—	MS	—	16

Enemy Units

S-ORCUS	RF	MG	RK	RK	14
GROPPE SPV×4	—	MG	—	—	15
ORCUS II×3	—	MG	—	—	15
CICADA II×3	—	—	RK	—	14
Big Born×2	RF	—	—	—	14
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	20000
撃破ボーナス	7944
戦利品	GROPPE SPV＝GROPPE SPV（左腕） ORCUS II＝ORCUS II（左腕） Big Born＝PRISOMEA II（脚） Big Born＝CAROLE II（脚）

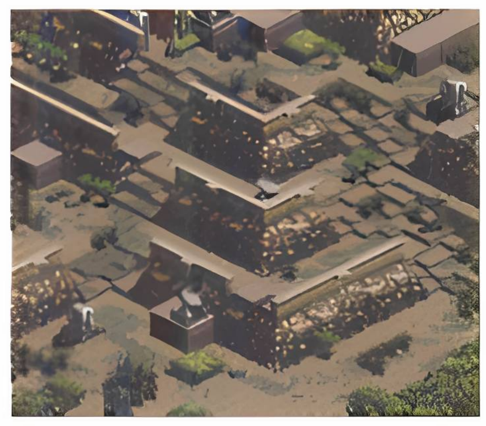
Tactics

スタート時のヤンはNPC扱いとなり、イーヒンに近づこうとする。3ターン目に接敵し、4ターン目からヤンがプレイヤーユニットとして復帰。イーヒンはヤンとの合流後に移動を止めるが、敵が攻撃範囲内にいるときは遠距離攻撃を行う。なお、CICADA IIのパンチは強烈なので、腕を破壊するまで接近戦は避けること。

OCU FRONTBASE
OCU駐屯地

軍オフィスに入ると、オルソン大佐との会話イベントを経て、イーヒンが仲間に加わる。これ以降に軍オフィスへ入ると、次のミッションの敵戦力データを見ることができる。

MISSION 15
要塞攻略



Map Data

Unit Select

部隊人数	11（+5）
出撃可能数	9
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

JINC（Kirkland）	MG	BZ	SH	MS	20
PRISOMEA×3	MG	MG	—	—	16
GROPPE×2	RF	—	—	—	10
TYPE 90×3	—	MG	—	—	16
TYPE 65×3	—	—	MS	RK	16
LONG FORCE×3	CN	—	—	—	18
DEFENDE MG×4	CN	—	—	—	16
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	20000
撃破ボーナス	14326
戦利品	PRISOMEA＝BETA VG-15CH（COM） TYPE 90＝TYPE 90（左腕） TYPE 65＝Repair M（アイテム） DEFENCE MG＝TYPE 90（ボディ）

Tactics

LONG FORCEの射程は6-9、DEFENCE MGの射程は1-10。近づく間に必ず攻撃を受けるので、Chaffを用意しておこう。進行ルートは左から集中して進んだ方が無難だ。なお、マップの奥にはZIEGEが隠されている。これを入手して、補給車で装備してからカークランドと対戦。ZIEGEの攻撃で撃破すれば、大量の経験値を得られる。

隠しアイテムの入手場所



カークランドがいる最上段から左手にある塀の隙に、特殊なライフルであるZIEGEが隠されている。HIT（命中）が99、AT（攻撃力）が1×99という強力な武器で、しかもこれで攻撃した場合は経験値を大量に獲得できる。なお、このミッションで入手しなかった場合は、MISSION 19のマップに再配置される。



MISSION 16
都市制圧



Map Data

Unit Select

部隊人数	11（+5）
出撃可能数	11
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

SEAKING（Grieg）	MG	—	—	—	12
PRISOMEA×3	MG	MG	—	—	17
ARPEGGIO×7	—	—	MS	—	16
TYPE 65×3	—	—	MS	—	16
Big Born×2	RF	—	—	—	16
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

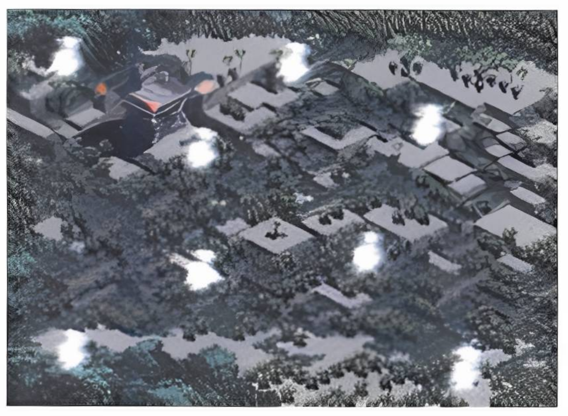
Clear Bonus

クリア報酬	20000
敵撃破ボーナス	13609
戦利品	ARPEGGIO＝ARPEGGIO（ボディ） TYPE 65＝Repair L（アイテム） Big Born＝BIZANT II（右腕）

Tactics

敵の主力はMissilerなので、Chaffで遠距離攻撃のダメージを抑えるといい。敵の数は多いが、進路が狭いので囲まれる心配は少ない。スキルも充実してきている頃なので、GuideやDuelでパーツを破壊し、敵を補給車まで下がらせながら戦うのが効率的だ。グリーグが駆るSEAKINGは、大型だが恐い相手ではない。普通に攻撃すればOK。

MISSION 17
民間ヘリ護衛



Map Data

Unit Select

部隊人数	11（+6）
出撃可能数	8
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

SCOUT HELI（Mr.Sakata）	—	—	—	—	1

Enemy Units

Richter（Gents）	—	—	—	—	17
JINC×3	MG	MG	—	—	17
ORGEL×3	—	MG	—	—	17
RATMOUNT×5	—	—	MS	MS	17
Big Born	RF	—	—	—	17
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

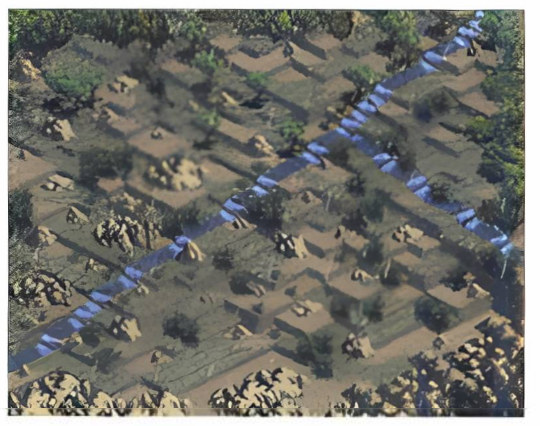
Clear Bonus

クリア報酬	20000
敵撃破ボーナス	12052
戦利品	JINC＝Verseau RG-04zz（COM） ORGEL＝ZEROA（右腕） ORGEL＝Repair L（アイテム） RATMOUNT＝RATMOUNT（ボディ）

Tactics

坂田会長の乗ったヘリは1ターン目の敵フェイズで必ず攻撃を受け、その後は真っ直ぐにヘリポートに向かう。ヘリは撃墜されても報酬に影響がないので、無視してもいい。ヘリを護衛する場合は、敵の進路を塞ぎながら遠距離攻撃をメインに、敵のMissilerから撃破していく。敵の数が多いので、ボディを破壊して数を減らすのが先決だ。

MISSION 18
敵残存部隊追撃



Map Data

Unit Select

部隊人数	11（+6）
出撃可能数	10
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

PROZION	MG	—	MS	—	20
GROPPE SPV×2	RF	—	—	—	18
TYPE 67C×3	MG	MG	—	—	18
TYPE 67C	BZ	MG	—	—	18
RATMOUNT×6	—	—	MS	MS	18
Big Born	RF	—	—	—	18
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	0
敵撃破ボーナス	12388
戦利品	PROZION＝Smoke（アイテム） TYPE 67C＝GRAVE II（MG） RATMOUNT＝ZINC（右腕）

Tactics

補給車の周囲にいる敵のグループは、オルソン大佐が停戦を伝えるイベント（3ターン目）まで行動しない。それまでにマップ下部へ進み、Missiler 3機を撃破しておこう。敵には特に見るべき点はなく、セオリーどおりの戦い方でOK。このミッションで第2次ハフマン紛争は終結し、以降はテロ集団ハフマンの魂が相手となる。

MISSION 19
内通者調査



Map Data

Unit Select

部隊人数	11（+6）
出撃可能数	5
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

RATMOUNT	FL	—	—	RK	21
ZEROA×3	—	MG	—	—	19
PROZION×3	MG	—	—	—	19
ORGEL×3	—	—	—	MS	17
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	0
敵撃破ボーナス	9895
戦利品	PROZION＝SLAY（MS） PROZION＝Flash（アイテム）

Tactics

出撃可能数が5機と少ないので、補給車を中心に密集して敵を1機ずつ撃破していくのが無難。とはいえ、パイロットのレベルやスキルが充実していれば、個々に戦っても問題はない。ChaffやFlashを利用すれば被害も少なくなる。Commanderは病院のテントに向かい、積極的に攻撃してこない。これは後回しにして、他の敵を攻撃しよう。

Intermission

FORT MONUS
フォートモーナス

ラルフを仲間に加える

闘技場でラルフと戦い、勝つと仲間にできる。会話イベントは無く、リストからラルフを選んで対戦する。格闘主体なので、近距離攻撃で先手を取るといい。Duelが使えればベストだ。ZIEGEを使えば、楽に勝てるだろう。



FRONT INFIRMARY
野戦病院

シナリオ進行チャート

フォートモーナスの軍オフィスで指令を受ける
↓
野戦病院へ移動
↓
Dr.ブラウンと会話
↓
テント、食堂、倉庫で話を聞く
↓
テロリスト出現、ミッション開始

野戦病院ではまず、Dr.ブラウンに関する調査を行う。テント、食堂、倉庫で話を聞くと、テロリストが襲撃してくる。このとき、ナタリーは病院に残ってテロリストを陽動しているため、次のM19には出撃できない。

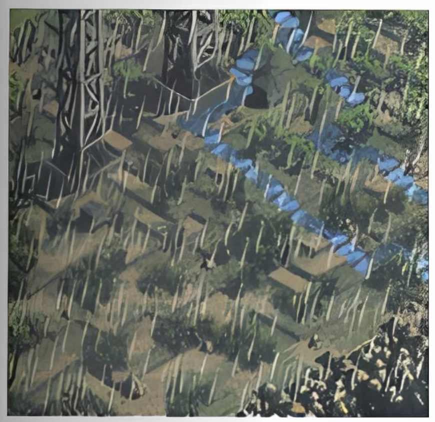
隠しアイテムの入手場所



MISSION 15でZIEGEを入手しなかった場合、MISSION 19に再びZIEGEが配置される。

M19以降も野戦病院へ行けるが、病院には何もないので行く必要はない。

MISSION 20
テロリスト部隊迎撃



Map Data

Unit Select

部隊人数	11（+6）
出撃可能数	11
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

TYPE 11DS(Driscol)	KN	MG	—	—	40

Enemy Units

Richter(Gents)	—	—	—	—	17
ORGEL×2	—	—	—	—	21
ORGEL×4	MG	—	—	—	21
ZEROA×5	—	—	MS	—	20
Big Born	RF	—	—	—	21
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	20000
敵撃破ボーナス	12519
戦利品	ORGEL＝ORGEL（ボディ） ORGEL＝Verseau RG-04zz（COM） ORGEL＝Repair L（アイテム）

Tactics

NPCのドリスコルは、プレイヤーフェイズの最後に行動。積極的に敵を攻撃するので、彼の後方から進めばクリアは楽だが、獲得経験値は少なくなる。経験値を稼ぎたい場合はドリスコルの前に出て進路を塞ぎ、戦闘をさせないこと。ORGELはスタンのスキルを持っているので、GuideやDuelで素手の腕を先に破壊しておくといい。

FORT MONUS
フォートモーナス

フレデリックが離脱

軍オフィスで指令を受けて町へ戻ると、フレデリックが部隊から離脱する。彼はこれ以降、MISSION 22をクリアするまで戻って来ないので、ZIEGEなどの貴重なパーツや武器を装備している場合は、離脱する前に外しておこう。

MISSION 21
テロリスト部隊強襲



Map Data

Unit Select

部隊人数	10（+6）
出撃可能数	11
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

ORGEL×7	—	RF	—	—	23
RATMAUNT×6	—	—	MS	MS	21
Big Born×2	RF	—	—	—	21
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

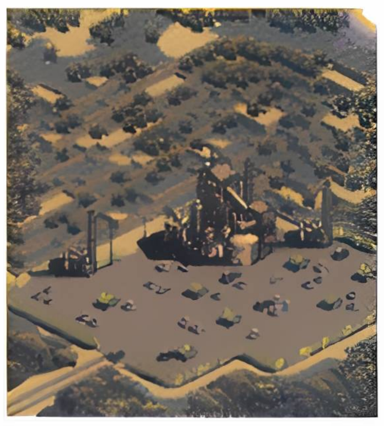
Clear Bonus

クリア報酬	20000
敵撃破ボーナス	13769
戦利品	ORGEL＝HEXAFIRE-Mk. II（RF） RATMOUNT＝Glans AX-1（COM） Big Born＝Chaff（アイテム）

Tactics

敵の装備はシンプルだが攻撃力は高い。経験値稼ぎで下手に腕や脚を攻撃していると、結果的に大ダメージを受けることになる。ここは素直にボディを集中攻撃し、撃破することを優先しよう。ミサイルでの集中攻撃を受けやすいので、前線に出るユニットには必ずChaffを使用すること。ダメージを負ったら無理せず退き、アイテムで回復。

MISSION 22
敵アジト襲撃



Map Data

Unit Select

部隊人数	10（+6）
出撃可能数	11
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Richter（Gents）	—	—	—	—	17
Witness (Frederick)	//	//	//	//	//
ALGEM	MG	CN	—	—	23
ORGEL×4	—	—	—	—	23
FLUGEL×9	—	—	—	MS	22
Big Born	RF	—	—	—	23
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	5000
敵撃破ボーナス	17967（フレデリック含む）
戦利品	ORGEL＝Repair L（アイテム） FLUGEL＝FLUGEL（ボディ） FLUGEL＝FLUGEL（脚） FLUGEL＝DONKEY DX（MS） Big Born＝DASLER II（右腕）

Tactics

段差で移動が制限され、橋で敵と押し合いになる。遠距離攻撃でGuideを使って撃破するか、腕を破壊して補給車へ下がらせることで進路を開き、近距離タイプの味方に突撃させる。敵のミサイル攻撃が苛烈なので、Chaffと回復アイテムを満載しておくこと。なお、フレデリックは撃破しなくてもクリアできるが、撃破すれば1045H$を得られる。

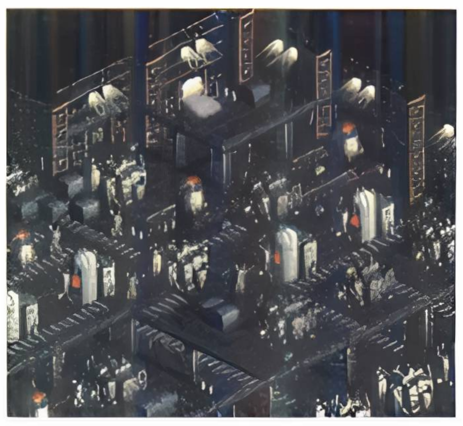
SOLEIT
ソレイト

ナタリー、キース、J.J.が離脱

軍オフィスを出るとナタリー、キース、J.J.の3人が離脱。彼女らが戻ってくるのはM25となる。またフレデリックが復帰するので、機体のセットアップをしておこう。残りのメンバーも、アイテムなど見直しておくこと。



MISSION 23
秘密工場潜入



Map Data

Unit Select

部隊人数	8（+6）
出撃可能数	11
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
Richter(Gents)	—	—	—	—	17

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

TYPE 11DS (Driscoll)	KN	MG	—	—	40
TYPE 67C×5	—	BZ	—	RK	23
TYPE 67C×3	MG	MG	—	—	23
PERZEA×3	—	—	RK	MS	23
Big Born	RF	—	—	—	23
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	0
敵撃破ボーナス	12357
戦利品	TYPE 67C＝TYPE 67C（ボディ） TYPE 67C＝Repair L（アイテム） PERZEA＝WILD GOOSE（RK）

Tactics

ドリスコル以外の敵を全て倒すか、ドリスコルを撃破した時点でミッションクリア。ドリスコルを撃破すると多くの経験値と報酬を得られるので、経験値と報酬の少ない補給車1台を残した状態でドリスコルを倒すのが理想的。ドリスコルにはFlashとAcid Bombを使い、遠距離攻撃で両腕を破壊してから近距離攻撃を行なうといい。

SOLEIT
ソレイト

ゲンツが仲間入り

テロ組織のハフマンの鼠を率いていたゲンツが、正式に仲間に加わる。この段階でゲンツはレベルが17と低め。レベルの調整をする場合は、闘技場や次のミッションでZIEGEを使って、経験値を稼ごう。



MISSION 24
廃工場探索



Map Data

Unit Select

部隊人数	9（+6）
出撃可能数	11
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

TYPE 11DS (Driscoll)	CN	CN	—	—	40
FLUGEL×6	—	RF	—	—	24
PERZEA×4	BZ	—	—	—	24
BLIZZAIA II×3	—	—	MS	—	23
Big Born	RF	—	—	—	24
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	0
敵撃破ボーナス	22464
戦利品	TYPE 11DS＝SI BD-6Kr（COM） FLUGEL＝BLIZZAIA II（左腕） FLUGEL＝WINEE RR（RF） FLUGEL＝Repair L（アイテム）

Tactics

AttackerのPERZEAが装備しているTHUNDER BOLT（BZ）は強力。遠距離攻撃に備えてChaffを準備しよう。ドリスコルは工場裏でしばらく動かないので、その間にマップ右手の敵補給車付近に敵を密集させて、各個撃破していく。ドリスコルにはFlashとAcid Bombを使用し、両腕を破壊してから撃破すると経験値を多く得られる。

MISSION 25
敵強襲部隊迎撃



Map Data

Unit Select

部隊人数	9（+6）
出撃可能数	8
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
PrimeRose (Natalie)	//	//	//	//	//
Ms.Jerry (Keith)	//	//	//	//	//
Hunter.J (J.J.)	//	//	//	//	//

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

ELDOS (Orson)	MG	—	—	MS	38
BANYAN×2	MG	BZ	—	—	27
BLIZZAIA II×4	—	SG	—	—	25
PERZEA×2	MG	RF	—	—	25
BLIZZAIA II×6	—	—	RK	MS	25
Big Born	RF	—	—	—	25

Clear Bonus

クリア報酬	0
敵撃破ボーナス	17447
戦利品	ELDOS＝PARAINA（MS） PERZEA＝BLACK STAR（MG） BLIZZAIA II＝Repair S（アイテム）

Tactics

ナタリー、キース、J.J.の3人は2ターン目から味方に復帰。パーツや武装が離脱時のままなので、後方から遠距離攻撃を主体に戦わせること。マップ右側は地形が複雑で動き難いため、ナタリーらが合流する左側へ展開するといいだろう。敵の攻撃はミサイル、ライフルなど一撃のダメージが大きいものなので、ChaffやSmoke、Flashを活用。

MISSION 26
潜伏地確保



Map Data

Unit Select

部隊人数	12（+6）
出撃可能数	9
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

HUSKY	CN	MG	—	—	28
TYPE 150×3	MG	—	—	—	27
TYPE 103×3	BZ	—	—	RK	26
PEGASE×2	—	—	RK	—	26
Big Born×2	RF	—	—	—	27
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	0
敵撃破ボーナス	11909
戦利品	HUSKY＝Terna RG-0645（COM） TYPE 150＝ARTASSAUT SP（MG） TYPE 103＝TYPE 103（脚）

Tactics

倉庫が林立して入り組んだマップになっているが、地形は平坦で移動しやすく、短期戦となる。敵にはMissilerが多く遠距離攻撃を受けやすいので、Chaffを使用するといい。大型機動兵器のHUSKYは、Acid Bombで防御力を下げてから攻撃すれば、1ターンで撃破することができる。Flashで動きを止めておけばベストだ。

MISSION 27
包囲状態脱出



Map Data

Unit Select

部隊人数	12（+6）
出撃可能数	11
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

ELDOS (Orson)	MG	—	—	MS	38
BLIZZAIA II×3	MG	MG	—	—	28
ТИРАН×3	RF	—	—	—	28
TYPE 150×2	BZ	MG	—	—	28
PEGASE×3	—	—	RK	—	27
Armored Car (Blakewood)	RF	—	—	—	37
Armored Car	RF	—	—	—	29
Big Born	RF	—	—	—	25

Clear Bonus

クリア報酬	0
敵撃破ボーナス	15479
戦利品	BLIZZAIA II＝BLIZZAIA II（左腕） ТИРАН＝Repair L（アイテム） PEGASE＝BLACK PANTHER（RK）

Tactics

CommanderとAttackerの近距離攻撃が脅威なので、Flashで敵の動きを制御しながら、1機ずつ撃破。スタート地点の左側にいる敵部隊が第一目標となる。なお、2台のArmored Carは移動せず、敵のWAPが8機以下になると、ブレイクウッドが寝返って、もう1台のArmored Carを撃破する（その後、ブレイクウッドは移動しない）。

隠しアイテムの入手場所



スタート地点から左上にある倉庫の陰に、КОРОЛД II（左腕）とТИРАН II（胴）が隠されている。どちらも非売品だが、性能的には特に優れているわけではない。最後の敵を撃破する前に回収しておき、次の町で売却して資金調達に利用しよう。

ARMS DEALER
武器商人キャンプ

シナリオ進行チャート

武器商人キャンプに入る
↓
ショップに入る
↓
武器商人キャンプから出る

武器商人のキャンプから出ると、再び入ることができなくなるので、資金が足りない場合はキャンプに入らずにソレイトへ戻り、闘技場で稼いでおくこと。離脱しているナタリーらの分も含め、新規購入なら18万～20万H$、不要パーツの売却分を差し引いても12万～15万H$は用意したい。また、ロイドのコンピュータをカレンデバイスに変更するのを忘れないように。

RUPIDIS
ルーピディス

シナリオ進行チャート

町へ出る
↓
ショップで会話
↓
酒場で会話
↓
港の倉庫に移動、ミッション開始

Dr.ブラウンが、ロイドたちをルーピディスの港にある倉庫に案内。倉庫ではセットアップとセーブやロードができるが、まずは「町へ出る」でショップへ行って、新規パーツを購入しよう。ショップと酒場を訪れると、アジトの倉庫が砲撃を受ける。それから港の倉庫へ移動するとM27が始まる。

闘技場で資金稼ぎ

HPが30程度のパーツで戦うRockyは、レベルが上がっていないキャラクター（モーリーやゲンツなど）なら、オッズが2.50ほどになるのでお得。Rockyは両腕に近距離武器を装備しているので、同じ近距離武器か遠距離武器なら先制できる。発射弾数の多いマシンガンを使えば、ボディや腕に命中する確率が高く効果的。ショップでメンバー分の新規パーツを揃えようとすると20万HSは必要なので、この方法で稼いでおこう。

MISSION 28
要人追跡



Map Data

Unit Select

部隊人数	12（+6）
出撃可能数	11
強制出撃	ロイド、サカタ、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
Ralph(Sakata)	//	//	//	//	//

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

ALGEM	MG	CN	—	—	30
VALIANT	MG	MG	—	—	30
TYPE 106×4	MG	—	—	—	29
PEGASE×4	MG	MG	—	—	29
VALS×3	—	—	RK	RK	29
Big Born×2	RF	—	—	—	28
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	0
撃破ボーナス	19024
戦利品	PEGASE＝MOSTRO III SZ（MG） PEGASE＝Repair L（アイテム） Big Born＝Repair SP（アイテム）

Tactics

敵に包囲され、ユニット数も約半分と劣勢。敵は3カ所に分散しているので、距離の近いマップ左上のグループに攻撃を集中しよう。大型のALGEMはFlashで動きを止め、腕を破壊する。両腕にマシンガンを装備しているPEGASEは、ボディを狙って撃破したほうが安全だ。なお、サカタが単独で出撃しているので、すぐに合流させること。

RUPIDIS
ルービディス

ミッションをクリアすると、町へ移行。「Dock of No.16」というコマンドが追加されており、このコマンドを実行すると次のミッションに進む。その前にアイテムの補充など、セットアップを行っておくこと。

RUPIDIS
ルービディス

ミッションをクリアすると町へ移行し、「Airfield」というコマンドが追加されている。このコマンドを実行すると次のミッションに進む。

MISSION 29
飛行場急襲



Map Data

Unit Select

部隊人数	12（+6）
出撃可能数	11
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

INNOVA×2	CN	MG	—	—	31
VALIANT	MG	MG	—	—	31
PEGASE×4	MG	—	—	—	31
ARPEGGIO×4	MG	RF	—	—	31
ELDOS×5	—	BZ	MS	—	30
Big Born	RF	—	—	—	29
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	0
撃破ボーナス	19024
戦利品	ARPEGGIO＝ELDOS（脚） PEGASE＝Repair L（アイテム） ELDOS＝Repair L（アイテム） ELDOS＝DONKEY DX（MS）

Tactics

敵はヘリポートから下りてくるので、部隊をまとめて迎撃する。敵のAttackerはすべて、Stun（Lv.2）、Speed、Firstのスキルを持っている。ARPEGGIOに対してはSpeedを使用できなくするために、マシンガン装備の左腕を破壊。PEGASEは左腕を破壊しても右腕のパンチでFirst＆Stunが発動するため、ボディを狙って撃破しよう。

ミッションをクリアするとハフマン島マップへ移行するが、そのまま移動をせずに一旦ルービディスに戻る。セットアップとセーブをしてから、町を出て最終ミッションへ進もう。

MISSION 30
地下基地襲撃



Map Data

Unit Select

部隊人数	12（+6）
出撃可能数	17
強制出撃	ロイド、ビウィー

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

МИРОРЛЕ Н (Driscoll)	CN	—	—	—	44
TYPE 11DS (Driscoll)	KN	MG	—	—	44
GROWNING (K.Sakata)	MG	MG	—	—	29
ELDOS×3	MG	RF	—	—	30
КОРОЛД×3	MG	MG	—	—	30
VALIANT×2	—	—	MS	MS	31
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	—
撃破ボーナス	—
戦利品	ELDOS＝Repair S（アイテム） ELDOS＝Repair S（アイテム） КОРОЛД＝Repair S（アイテム） VALIANT＝Repair S（アイテム）

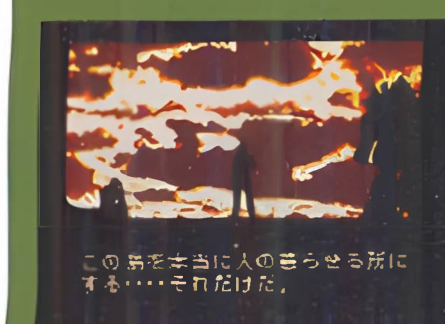
Tactics

敵味方とも3カ所に分かれて配置される。GROWNINGは、Flashで動きを止めて集中攻撃し、1ターンで倒してしまおう。ドリスコルのМИРОРЛЕНは、4マス以上離れた位置から遠距離攻撃を繰り返して倒す。その後に出現するTYPE 11DSは、FlashとAcid Bombを使ってから集中攻撃すれば、簡単に撃破できる。

MISSION Completed

PS版の1STには、クリア後のデータ継続プレイなどは用意されていない。再プレイするなら、使用するパーツや武器を変えたり、出撃するユニットを限定するなど、条件を設けてプレイしてみよう。「VS Play」モード用に、特定キャラクターを鍛え上げることに注力してもいいだろう。

なお、ニンテンドーDS版では、クリア後の再プレイ時に難易度調整ができる。



FRONT MISSION 1ST U.S.N.Side Simple Advance Chart

U.S.N.編はO.C.U.編に比べてミッション数は少ないが、シナリオは第2次ハフマン紛争以前から始まり、書くミッションも敵の増援や特殊な条件などのギミックが多く、密度の濃い内容になっている。基本的な進め方はO.C.U.編と変わらない。部隊人数が最大でも7名と少ないため、資金調達やレベル調整などの手間はあまりかからない。だが、敵に補給車が出現するミッションが2つしかないため、経験値稼ぎはやり難くなっている。各ミッションで効率良く経験値を得ていかないと、うまくレベルアップできないまま進んでしまうだろう。

Summary of Story

U.S.N.編ではハフマン紛争がU.S.N.軍の立場から見た視点で描かれ、その裏で行われているニルバーナ機関によるB型デバイス（B.D.）研究の真相に迫っていく。物語はラーカス事件より以前からスタート。特務部隊ブラックハウンド、ニルバーナ機関、軍本隊属のリンクス小隊、反逆者、そして陸軍情報局への協力と、主人公ケビンの立場は目まぐるしく変わっていく。戦いの中でB.D.に絡む陰謀の正体を知ると、ケビンは軍上層部に告発しようとするが、首謀者のウインガー准将により小隊は拘束。刑務所に収監されている間に、紛争は集結する。以降は陸軍情報局のパトリシアがケビンを手助けし、ニルバーナ機関やブラックハウンドの追撃を振り切って、ウインガー准将を追い詰めていく。



ケビンを除く6名のキャラクターは、ストーリーの進行により必ず仲間に加わる。



U.S.N.編のみに登場するパーツや武器がある。修理機能を持つバックパックがその代表。

Chart Start

- **M01** 敵施設潜入
- 空母サンタバーバラ
- **M02** テロリスト基地襲撃
- ニルバーナ機関
- **M03** 情報部員接触
- ニルバーナ機関
- **M04** 実験機捕獲
- ニルバーナ機関
- フォートモーナス
- ペセタ前線基地
- **M05** レーダー施設破壊
- **M06** 対空部隊強襲
- **M07** 補給部隊救出
- フリーダム前線キャンプ
- **M08** 市街地強行突破
- フリーダム戦闘区域
- **M09** 市庁舎制圧
- フリーダム
- **M10** 偵察部隊激突
- フリーダム

Story Guide

ブラックハウンドでの任務

U.S.N.北米地区、テロ組織「自由の星」のものとみられる軍事施設に、政府直属の特務部隊ブラックハウンドが降下。アルファチームとブラボーチームが潜入捜査を開始した。

OUT サンダース、マシュー

マリアの身を案じて任務を失敗したケビンは査問会にかけられ、ハフマン島のニルバーナ機関へ送られた。

IN サンダース、マシュー

奇妙な実験機

暴走した実験機の動きを止めることに成功したが、パイロットはすでに死亡していた。だが奇妙なことに、機体はまだ動こうとしていた。ニルバーナ機関の研究内容に不審を抱き始めたケビンたち。ドリスコルに呼び出され、ラーカス地区で捕虜の移送を行う。

第2次ハフマン紛争開戦

ケビンたちの身柄は陸軍へ復帰。リンクス小隊として紛争に参加する。

IN ハル、ウォン

フリーダム攻略作戦

U.S.N.軍の大規模なWAP空挺降下作戦が開始された。リンクス小隊には、フリーダム市周辺の対空部隊を無力化する任務が与えられる。

合流予定だった補給部隊が、敵の襲撃を受けていた。消耗した戦力を考慮すれば、本来なら戦闘を回避するべき状況だが、ケビンはあえて補給部隊の救出に向かう。

地獄の壁

空挺降下作戦によりフリーダム市を制圧したU.S.N.軍。しかし、一部のO.C.U.軍は市街に残り、激しい抵抗を続けている。リンクス小隊は「地獄の壁」の異名をとる第64機動戦隊と共に、残存兵力の掃討を行う。

ラークバレー爆撃

フリーダム南西部に広がるロクスタ砂漠の哨戒任務を命じられたリンクス小隊は、ラークバレーの町でマリアの機体を発見。マリアはO.C.U.軍の輸送隊と接触している様子だった。戦闘が始まると、マリアは戦場を離脱する。

敵部隊を撃破したケビンたちは、残された謎のコンテナを発見。しかし、詳しく調査する間もなく、U.S.N.軍の巡航ミサイルが町に降り注いだ。

グレイロック

ラークバレーの無差別爆撃について、ケビンはウィンガー准将に詰め寄る。だが、准将はあくまでも敵の補給基地だったとして、ケビンの訴えを退けた。そして准将から直々に、ケビン単独でグレイロックの偵察任務が下される。しかし、これはケビンを囮に利用する罠だった。

M11 軍病院調査

フリーダム

ウェイン山中のO.C.U.軍を偵察していたリンクス小隊は、たった1機で敵を狙撃するU.S.N.軍WAPに遭遇する。

M12 生存者救出

1stハフマンハイウェイ

IN ジーナ

M13 列車砲撃破

フリーダム陥落

O.C.U.軍のフリーダム奪還作戦が始まった。リンクス小隊は敵の切り札である列車砲の破壊に成功するが、O.C.U.軍の進撃は止められず、U.S.N.軍は劣勢ながらもフリーダムでの徹底抗戦を決めた。リンクス小隊はブラックハウンドと連携し、敵を挟撃する作戦に出る。しかし「地獄の壁」が壊滅して前線を突破され、ブラックハウンドが窮地に陥る。ケビンはマリアの身を案ずるが、部隊は壊滅寸前となっていた。

フリーダム

M14 敵機動部隊迎撃

ベセタ前線基地

U.S.N.軍はフリーダムから撤退。ケビンは兵士たちから前線に取り残された部隊がいると聞き、スチュワートに救出を直訴する。戦力の消耗を危惧するスチュワートだが、ケビンの熱意に圧されて出撃を許可した。

制空権を奪われたため救助ヘリの着陸が難航するが、何とか民間人を連れた部隊の救出に成功する。

M15 敗走部隊救助

ウェイン山中

M16 着陸地点確保

ベセタ迎撃ポイント

IN ゲッタ

M17 敵奇襲作戦阻止

B.D.の正体

ギルモアからB.D.の真相を聞かされたケビン。ニルバーナ機関の告発を決意するが、ウィンガー准将直轄部隊に拘束されてしまう。

ベルチカ

M18 郊外阻止線突破

OUT サンダース、マシュー、ハル、ウォン、ジーナ、ゲッタ

フォートモーナス

IN ハル、ゲッタ

収監されていたケビンを、陸軍情報局のパトリシアが助け出す。仲間を救出するため、捕虜収容所へ向かう。

M19 刑務所急襲

ソレイト

IN サンダース、マシュー、ウォン

ニルバーナ機関

IN ジーナ

M20 所属不明機迎撃

空母サンタバーバラでの激闘

パトリシアに協力してニルバーナ機関の調査を行うケビンたち。放棄された施設から伸びる鉄道の廃線をたどり、アボルデの廃ホテルに移された研究所を発見するが、ウィンガー准将により証拠品を持ち去られてしまう。ケビンは負傷したマリアをパトリシアに託し、ウィンガーを追って空母サンタバーバラを強襲する。

ウィンガーはニルバーナ機関から、B.D.を組み込んだ大型WAPレイブン3機を搬送させていた。空母の甲板で、ゲイルとブラックハウンド隊員により起動されたレイブンとの戦いが始まる。

アボルデ

M21 港町防衛

M22 空港強襲

M23 飛行空母攻略

End

Epilogue

空母サンタバーバラ爆沈

陸軍情報局のパトリシアは、フォートモーナス沖でウインガー准将を逮捕。その際に行われた戦闘により、空母サンタバーバラは爆沈した。ウインガー准将は軍法会議にかけられるも、ドリスコルやサカタインダストリィの坂田社長ら関係者が行方不明のため、事実解明が困難として不起訴処分となる。

マリアの旅

ケビンはU.S.N.軍に復帰し、治安維持任務を志願。隊を率いて任地へ発った。マリアは、パトリシアと共にゲートの外から輸送機を見送る。ザーフトラ共和国の工作員、テロリストとしてのマリアは死んだ。これからは陸軍情報局の人間として、再び忙しい日々を送ることになる。





Walkthrough Mission

ミッション数や部隊のユニット数はコンパクトにまとまっているが、NPCの護衛や施設の破壊など、特殊なクリア条件が設けられているミッションが多く、全体的に戦略性が高い。

各項目の内容

Map Data
戦場マップに配置されているユニット、もしくは追加出現するユニットのデータ

Unit Select
部隊人数…その時点で部隊に加わっているキャラクター数。カッコ内はイベントなどにより、任意に加えることができるキャラクター数
出撃可能数…出撃できるユニット数。ただし、補給車のビウィーは数に含まれない
強制出撃…必ず出撃するキャラクター

Player Unit
初期配置されている、プレイヤーが操作できるユニット。Unitはユニット名とパイロット名、Weaponは左から左右グリップ、左右ショルダーの装備武器、LVはパイロットのレベルを表す。また、「//」は内容が可変であることを表す

NPC Unit
味方だがプレイヤーが操作できず、自動的に行動するユニット

Enemy Unit
初期配置されている敵ユニット。×は出現数。その他はPlayer Unitと同様

Reinforcements
敵の増援

Clear Bonus
クリア報酬…ミッションクリア時に得られる金額(単位はH$)。条件により増減する
敵撃破ボーナス…すべての敵ユニットを撃破した場合の金額

Tactics
ミッションの特徴や仕掛け、クリアするための戦術などを解説

Intermission
インターミッションでの行動指針として、シナリオを進めるためのイベントや、キャラクターを仲間に加える手順を中心に、開拓地の利用法やセットアップのポイントも交えて解説していく

MISSION 01
敵施設潜入



Map Data

Unit Select

部隊人数	—
出撃可能数	—
強制出撃	—

Player Units

Unit	Weapon				LV
Lynx（Kevin）	MG	—	SH	MS	1
Mirage（Sanders）	RF	MG	SH	—	1
Chestnut（Matthew）	MG	—	SH	MS	1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Fate（Maria）	—	—	—	—	27
HOUNDS×2	—	MG	SH	MS	1

Enemy Units

GUST×2	MG	MG	—	—	1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

GUST×4	MG	MG	—	—	1
PROTOTYPE	MG	MG	—	RK	1

Clear Bonus

クリア報酬	2000
敵撃破ボーナス	1395

Tactics

2ターン目までマシューはNPC扱いとなり、発電システムに直行。暗視モードに切り替わると敵が移動しなくなり、敵の攻撃の命中率が低下する。大型機動兵器のPROTOTYPEはHPが多く、撃破までにこちらもかなりのダメージを負う。ダメージが深刻な場合はマリアのアルファチームの出現を待ち、彼女らに任せてしまってもいい。

Intermission

ミッション進行チャート

1ターン目の敵フェイズ開始時に4機の敵増援が出現
↓
3ターン目のプレイヤーフェイズ終了時に暗視モードに移行
↓
敵WAPをすべて撃破すると暗視モード解除。PROTOTYPEが出現
↓
PROTOTYPE出現より5ターン経過するとアルファ・チーム出現

最初のミッションから、かなり複雑な構成になっている。まず、1ターン目に4機の敵増援が出現。マシューが発電システムを爆破すると暗視モードに切り替わり、敵機をすべて撃破するとPROTOTYPEが出現する。さらに5ターンが経過すると、アルファチームが戦闘に参加。ブラボーチームのダメージが大きい場合は、アルファチームが出現するまで逃げ回って時間稼ぎをしよう。

MISSION 02
テロリスト基地襲撃



Map Data

Unit Select

部隊人数	3
出撃可能数	3
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

TWIN FORCE×3	CN	CN	—	—	1
20mmAAC×2	CN	—	—	—	1
GUST×2	MG	MG	—	—	1
LIGHT TANK×2	—	MG	MS	MS	1
OUTPOST	MG	GR	—	—	1

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	3000
敵撃破ボーナス	4040

Tactics

TWIN FORCEの射程に入らないように移動し、OUTPOSTと20mmAACを優先して攻撃する。ただし、崖下の20mmAACに近づくとTWIN FORCEの射程に入るため、これは無視する。TWIN FORCEは左の段差から接近して、1基ずつ集中攻撃で撃破していく。他の砲門からの攻撃は、シールド防御するしかない。

SANTA BARBARA
空母サンタバーバラ

シナリオ進行チャート

アルファ小隊船室でマリアと会話
↓
ブラボー小隊船室で休む
↓
船室を出る
↓
アンデス山脈臨時基地へ移動
↓
出撃する

マリアとの会話後にブラボー小隊船室で休むと、翌日から空母のハンガーが利用可能になる。アンデス山脈臨時基地にはショップがないので、移動する前に全員のパーツをGALVOに換装。

MISSION 03
情報部員接触



Map Data

Unit Select

部隊人数	1
出撃可能数	1
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
Mirage（Sanders）	//	//	//	//	//
Chestnut（Matthew）	//	//	//	//	//
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Spyjeep（SPY）	—	—	—	—	1

Enemy Units

LUGHT TANK×3	MG	—	MS	MS	1
SCOUT HELI×3	MG	—	—	—	1
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

Shrike（Rold）	MG	—	—	MS	7
Ralph（Sakata）	RF	—	—	—	7
Danger Lady（Karen）	—	RF	MS	—	6

Clear Bonus

クリア報酬	1000
敵撃破ボーナス	2775（増援1機撃破につき+230）

Tactics

ジープが撃破されるとゲームオーバー。敵は2ターン目までジープを狙い、3ターン目にサンダースとマシューが出現してヘリを1機撃破すると、以降はジープ以外にも攻撃するようになる。ジープが逃げ切る前に敵を全滅させると、ロイドら3機の増援が出現。前に出てくるロイドを集中攻撃すれば、これ1機は撃破できるだろう。

NIRVANA
ニルバーナ機関

舞台はハフマン島へ移行し、ケビンの身柄はニルバーナ機関に移される。司令室でドリスコルと会話した後、ショップで新規パーツ＆武器を購入しよう。現状でセットアップできるのはケビンのみなので、パーツはすべてPHEASANTに換装し、武器も強力なものを装備しておく。回復アイテムの購入と装備も忘れないこと。ちなみに、この時点でニルバーナ機関を出るとフォートモーナスへ行けるが、ショップの内容はニルバーナ機関の方が充実している。

MISSION 04
実験機捕獲



Map Data

Unit Select

部隊人数	3
出撃可能数	3
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

NPC Units

GALVO×3	MG	MG	—	—	5
GALVO	MG	—	MS	—	5

Enemy Units

TYPE 90X×2	—	—	—	—	1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	3000（TYPE 90X2機健在）
敵撃破ボーナス	1150

Tactics

このミッションでは、TYPE 90Xの無力化（両腕と脚の破壊）が目的。撃破した場合はクリア報酬が減額される（1機撃破＝1500、2機撃破＝1000）。現時点ではパーツを狙うことは不可能であり、TYPE 90Xが逃走してしまうとゲームオーバーなので、撃破を最優先としよう。パンチが強烈なので、まずは遠距離攻撃でダメージを与える。

MISSION 05
レーダー施設襲撃



Map Data

Unit Select

部隊人数	5
出撃可能数	5
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

STORK	MG	RD	—	—	2
GALVO×3	—	RD	SH	—	2
LIGHT TANK×6	MG	—	RK	RK	2
OUTPOST×2	MG	GR	—	—	2
Rador Dome	—	—	—	—	1

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	2000（11ターン以内）
敵撃破ボーナス	4772

Tactics

レーダー施設を破壊するか、敵を全て撃破するとクリア。11ターン以上経過してクリアした場合は報酬額が1000H$となり、さらにMISSION 08で敵3機が追加される（詳細はMISSION 08参照）。レーダー施設はHPも防御力も高いので、11ターン以内のクリアを狙う場合は敵機の撃破に専念すること。B.A.Mineでダメージを与えると効率的だ。

MISSION 06
対空部隊強襲



Map Data

Unit Select

部隊人数	5
出撃可能数	5
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

M.B.T.×2	BZ	—	—	—	3
LIGHT TANK×4	MG	—	RK	RK	3
OUTPOST	MG	GR	—	—	3
SAM Luncher×6	—	—	—	—	1
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

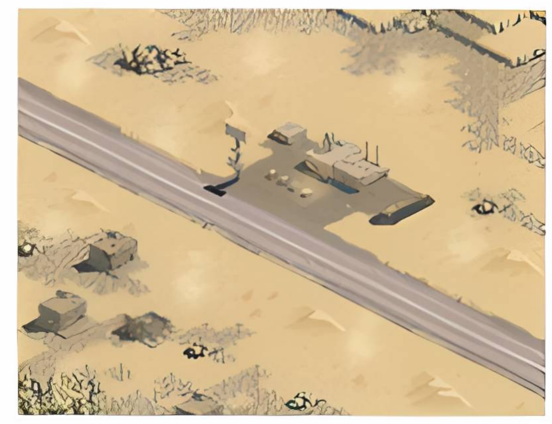
Clear Bonus

クリア報酬	3000（SAM Luncher全撃破）
敵撃破ボーナス	5247

Tactics

4ターン目から移動を開始するSAM Luncherは戦場からの離脱を目的としており、1台でも逃がすと報酬が1000H$に減額される。マップを直進し、道路側でSAM Luncherを迎撃しよう。M.B.T.のバズーカは命中率が低いが、運が悪いとパーツを破壊される。集中攻撃でも撃破に2ターンは必要なので、ダメージを受けたら無理せず回復しておくこと。

MISSION 07
補給部隊救出



Map Data

Unit Select

部隊人数	5
出撃可能数	5
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Supply Car×3	MG	—	—	—	4

Enemy Units

GIZEH×2	RF	—	MS	SH	4
LIGHT TANK×4	MG	—	RK	RK	4
SCOUT HELI×2	MG	—	—	—	4
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

GALVO×6	MG	RF	—	—	4

Clear Bonus

クリア報酬	3000（敵全滅時）
敵撃破ボーナス	4960（敵全滅時）

Tactics

10ターン以内に増援を含む敵を全滅させるか、10ターンが経過した時点で3台の補給車とケビンが残存していればクリア。ただし、10ターン経過の場合の報酬額は2000H$となる。10ターン以内にクリアするには、補給車の援護に2機を向かわせ、残る3機は敵撃破に専念。補給車付近の敵を片付けたらマップ左上に集合し、増援の撃破を行う。

PESETA FRONTBASE
ペセタ前線基地

シナリオ進行チャート

- ニルバーナ機関：兵舎を出る
- ニルバーナ機関を出る
- ラーカス地区でO.C.U.の捕虜を護送
- ニルバーナ機関:司令室でドリスコルと会話
- フォートモーナスへ移動
- 司令室でスチュワートと会話
- ペセタ前線基地へ移動
- ハル、ウォンが合流

ペセタ前線基地を出てMISSION 05へ

ニルバーナ機関からしばらくはイベントが続き、ペセタ前線基地へ。シナリオが大きく展開するので、会話内容などに注意。

ニルバーナ機関でPHEASANT購入

次のミッションの前にペセタ前線基地でハルとウォンが合流する。彼女らの機体はパーツがTEMPESTなので、ニルバーナ機関を出る前にPHEASANTのフルセットを2機ぶんと、遠距離攻撃が得意なウォンのためにRIM-3（GR）を購入（合計2980H$）しよう。ペセタ前線基地を出る前に、2人の機体をセットアップするのを忘れないように。

ミッションクリアするとハフマン島マップになり、すぐに次のミッションへ移動できる。セーブやセットアップを行う場合は移動をキャンセルし、ペセタ前線基地へ戻ろう。

PESETA FRONTBASE
ペセタ前線基地

次のミッションをベストな状態でクリアするには、砂漠や道路で広範囲を移動できる脚部が必要となる。ペセタ前線基地で、全員にタンクタイプのGAROLEを購入し、セットアップしておくといい。また、肩武器にBONEより強力なGALVADOSがラインナップされているので、購入しておこう。

FREEDOM BASE
フリーダム前線キャンプ

シナリオ進行チャート

- 司令室でスチュワート、グリーグと会話
- 小隊用テントで休む
- 司令室で作戦会議
- 小隊用テントで仲間たちと会話
- キャンプを出てMISSION 08へ

キャンプを出る前に、ハンガーで新規パーツ＆武器を購入しておこう。脚は命中率の高いPHEASANTをそのまま使用する。武器ではMOSTRO 10が、攻撃力8×5と強力だ。

MISSION 08
市街地強行突破



Map Data

Unit Select

部隊人数	5
出撃可能数	5
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
FROST(Grieg)	RF	RF	—	—	12
FROST(Josh)	RD	RD	—	—	7
FROST(Rebus)	—	—	RK	MS	7
FROST(Dave)	RF	RF	—	—	6
FROST(Milligan)	—	—	RK	RK	5
FROST(Ghetta)	RD	RD	—	—	5

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

M.B.T.×2	BZ	—	—	—	5
ZIGLE-11A×8	MG	RF	—	—	5
LIGHT TANK×2	MG	—	MS	MS	5
Supplu Car	MG	—	—	—	2
ZIGLE-11A(※)×3	MG	RF	—	—	5

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

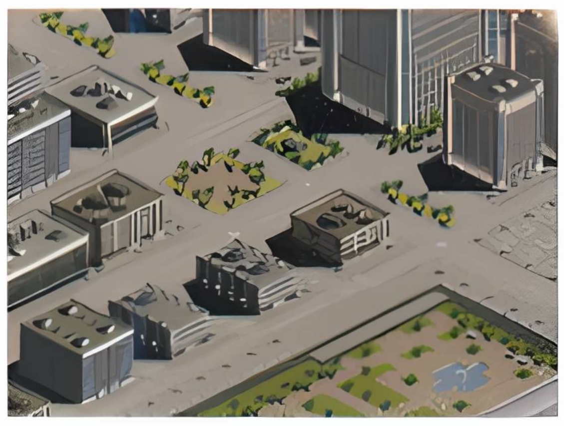
Clear Bonus

クリア報酬	4000
敵撃破ボーナス	5372（※＝+1110）

Tactics

MISSION 05で11ターン以上経過した場合、敵にZIGLE-11Aが３機追加される（※）。ここでは「地獄の壁」で無傷の敵にダメージを与え、リンクス隊が撃破を担当すると効率よく経験値を得られる。M.B.T.は「地獄の壁」を標的にさせ、その隙に集中攻撃で撃破しよう。なお、「地獄の壁」も修理ペナルティの対象なので、撃破されないように注意。

MISSION 09
市庁舎制圧



Map Data

Unit Select

部隊人数	5
出撃可能数	5
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
FROST(Grieg)	RF	RF	—	—	12
FROST(Josh)	RD	RD	—	—	7
FROST(Rebus)	—	—	RK	MS	7
FROST(Dave)	RF	RF	—	—	6
FROST(Milligan)	—	—	RK	RK	5
FROST(Ghetta)	RD	RD	—	—	5

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

OSV-T	BZ	—	MS	MS	7
BONART×10	—	—	MS	RK	5
AAH34c×2	MG	—	MS	MS	5
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	2000
敵撃破ボーナス	7325

Tactics

ほぼ全ての敵がミサイルを主武装としている。単発の攻撃力は大したことはないが、数が多いので、集中攻撃されると呆気なく撃破されてしまう。しかも敵ユニットはHPが多く、BONARTはパンチが強力なので接近戦も危険。アイテムのChaffやFlashを使ってダメージを抑えながら、１機ずつ集中攻撃で撃破していくのが確実な方法だ。

MISSION 10
偵察部隊激突



Map Data

Unit Select

部隊人数	5
出撃可能数	5
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Fate(Maria)	—	—	—	—	27

Enemy Units

LIGHT TANK×3	MG	—	RK	RK	7
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

GENEM×4	MG	MG	—	—	7
ZIKADE×2	—	—	MS	RK	6

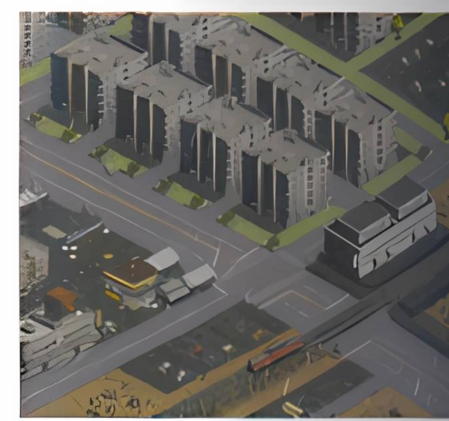
Clear Bonus

クリア報酬	2000
敵撃破ボーナス	4115

Tactics

マリアはマップ端に向かって移動し、２ターン目終了時に離脱する。LIGHT TANKを１台撃破するか、３ターンが経過すると増援のWAPが出現。MissilerのZIKADEは素手だがパンチが強力なので、うかつに接近戦を仕掛けると思わぬダメージを受ける。GuideやDuelで腕を破壊するか、Flashで動きを止めるのが安全策だ。

MISSION 11
軍病院調査



Map Data

Unit Select

部隊人数	5
出撃可能数	5
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

MOTH×2	MG	MG	—	RK	9
GROPPE×4	RF	MG	—	—	8
GENEM×4	BZ	—	MS	MS	8
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	7000
敵撃破ボーナス	4060

Tactics

Attackerが接近してくるので、交差点付近のMissilerを始末しながら迎撃しよう。この時点でスキルのGuideやDuelを覚えているはずだ。これらを使って腕を破壊し、無力化していけば効率よく経験値を得られる。終盤はマップ右端にCommanderとMissilerが残る。どちらも遠距離攻撃が可能なので、接近する前にダメージを回復しておこう。

Intermission

FREEDOM POINT
フリーダム戦闘区域

ミッションをクリアすると、フリーダム戦闘区域でセットアップなどを行える。ここで「出撃」を選ぶと次のMISSION 09へ進むが、「移動」を選ぶとハフマン島マップに出て、フリーダム前線キャンプかフォートモーナスへ行ける。フリーダム戦闘区域にはショップはないので、セットアップを見直したい場合は別の町へ移動しよう。なお、ハフマン島マップに出てからは、戦場アイコンへ移動するとすぐにミッションが開始される。

FREEDOM
フリーダム

シナリオ進行チャート

1. 司令室でスチュワートと会話
2. ドリスコルとマリアの会話
3. 兵舎で休む
4. フリーダムを出て、MISSION 10へ

ショップで新規パーツ＆武器を購入したいところだが、次のMISSION 10クリア後にショップのラインナップが更新されるため、ここでは必要なものだけにとどめておこう。ボディと両腕はZEARAIDに、コンピュータをアルジェントかルイードにすればOKだ。

GREY ROCK
グレイロック

シナリオ進行チャート

1. フリーダム：兵舎でハル、マリアと会話
2. フリーダム：司令室でスチュワートと会話
3. グレイロックへ移動
4. 酒場でマスター、客と会話
5. 病院へ移動、MISSION 11へ

グレイロックの酒場で、客から病院の話を聞くと「Hospital」が追加される。病院へ移動すると、次のミッションが始まる。

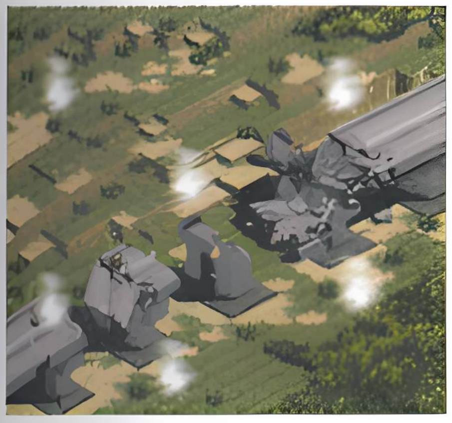
FREEDOM
フリーダム

シナリオ進行チャート

1. フリーダムへ移動
2. 司令室でスチュワートと会話
3. 兵舎で仲間たちと会話
4. 司令室でスチュワートと会話
5. フリーダムを出て、MISSION 12へ

チャートでは司令室→兵舎→司令室の順に記載したが、先に兵舎で仲間全員と会話してから司令室へ行き、スチュワートと2回会話すれば、移動の手間が省ける。

MISSION 12
生存者救出



Map Data

Unit Select

部隊人数	5
出撃可能数	5
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Brouzo(Gina)	—	RF	—	—	14

Enemy Units

ZIKADE	—	MG	MS	—	11
AVENIR×5	RF	MG	—	—	10
GENEM	—	—	MS	RK	9
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

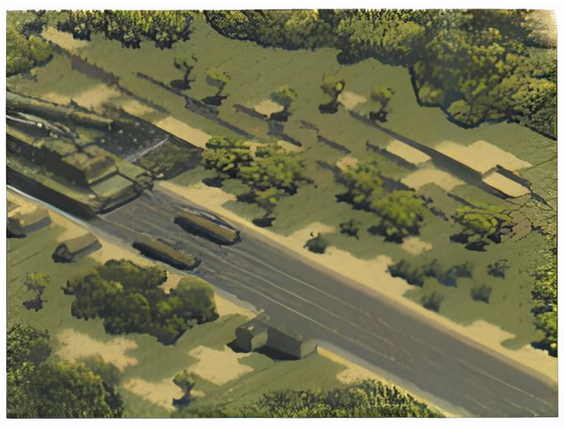
Clear Bonus

クリア報酬	3000
敵撃破ボーナス	3305

Tactics

敵の大半は、ジーナを狙ってマップ右へ移動していく。ジーナが撃破されるとゲームオーバーなので、スタートしたら2～3機を援護に直行させよう。修理バックパックを装備しているユニットを向かわせ、彼女のダメージを回復するといい。残りのユニットは山に向かって前進し、CommanderのZIKADEとMissilerのGENEMを攻撃する。

MISSION 13
列車砲撃破



Map Data

Unit Select

部隊人数	6
出撃可能数	6
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

ZIKADE	MG	—	RK	SH	12
ZEARAID×9	MG	MG	—	—	11
AAH34c×2	MG	—	MS	MS	10
Supply Car	MG	—	—	—	7
DEFENCE MG×2	CN	—	—	—	11

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	3000
敵撃破ボーナス	7721

Tactics

このミッションで厄介なのは、列車砲に設置されている2基のDEFENCE MG。射程が1-10と長く、命中率と攻撃力が高いので、ダメージを受けたまま近づくと危険だ。崖を左から回り込むと退路を塞がれてしまうので、線路側へ下りてから列車砲に接近した方がいい。DEFENCE MGは、集中攻撃で1基ずつ確実に撃破すること。

MISSION 14
敵機動部隊迎撃



Map Data

Unit Select

部隊人数	6
出撃可能数	6
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

GROPPE SPV	MG	RD	SH	—	15
ZIKADE×3	RD	—	SH	—	14
PEREGRINE×5	MG	RF	—	—	13
ZEARAID×2	—	BZ	RK	—	13
AAH34c×2	MG	—	MS	—	11

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	10000
敵撃破ボーナス	7365

Tactics

川に架かる2つの橋が主戦場だが、橋の幅は2マスしかないため、敵と押し合いになる。サンダースやマシューで敵を阻み、後方からウォンやジーナが遠距離攻撃で支援しよう。ちなみに、ミサイルを撃ち尽くした攻撃ヘリはマシンガンでの攻撃をするので、攻撃ヘリを最後まで残しておくと、Agilityの経験値稼ぎに利用できる。

MISSION 15
敗走部隊救助



Map Data

Unit Select

部隊人数	6
出撃可能数	6
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Nothing(Ghetta)	RD	RD	—	—	20
S·ORCUS(Laurent)	MG	—	—	RK	15
ORCUS	—	MG	—	—	14
ORCUS	—	SG	—	—	15
Supply Car×2	MG	—	—	—	7

Enemy Units

CICADA II×3	—	—	SH	SH	14
ZIKADE×3	—	MG	—	—	14
PEREGRINE×2	—	—	RK	SH	12
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

GROPPE SPV×2	—	—	SH	—	14
PEREGRINE×3	—	MG	MS	—	14

Clear Bonus

クリア報酬	10000
敵撃破ボーナス	7825

Tactics

NPCは滝の方向からマップ右下の端まで進み、戦闘には参加しない。、NPCの補給車が1台撃破されると、報酬額が5000H$に減額。2台とも撃破されるとゲームオーバーになる。敵はNPCを狙うので、先回りしながら攻撃しよう。3ターン目終了時、中腹に敵の増援が出現。パンチが強力なので、遠距離攻撃で腕を破壊しよう。

HIGHWAY 1
1stハフマンハイウェイ

MISSION 12をクリアすると、ジーナが仲間に加わる。このタイミングで、フリーダムのショップのラインナップが更新されるので、1stハフマンハイウェイを出たら一旦フリーダムへ戻り、全員の装備を変更しておこう。格闘武器は、F-4ハンドロッドよりGROPPE SPVのパンチの方が高性能なので、装備を外してから腕パーツを交換。なお、次のMISSION 13は難関なので、アイテムのFlash、Chaff、Repair Lを装備しておくこと。

FREEDOM
フリーダム

司令室でスチュワートから任務を受けた後、司令室を出るとケビンとマリアの会話イベントがある。その後、コマンドに「Sally（出撃）」と「Room（兵舎）」が追加される。兵舎は必須ではないが、出撃前に仲間たちと会話しておくのもいいだろう。使用したアイテムの補充を忘れないように。

PESETA FRONT BASE
ペセタ前線基地

シナリオ進行チャート

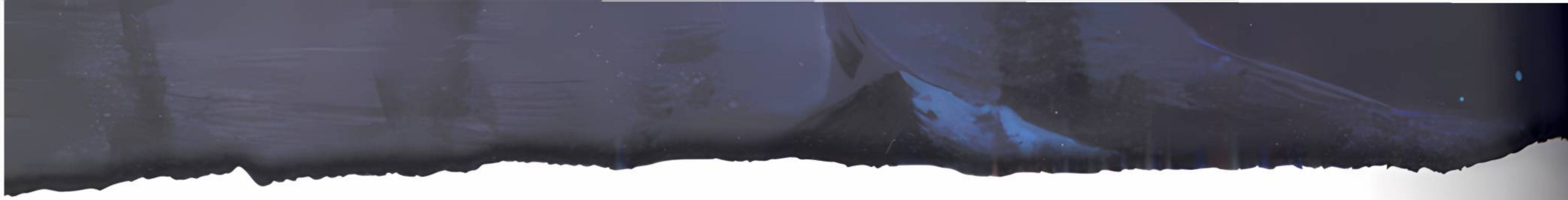
- ブラックハウンド壊滅、ペセタ前線基地へ
- 小隊用テントを出る
- 司令室でスチュワートと会話
- 小隊用テントで仲間と会話
- ペセタ前線基地を出て、MISSION 15へ

ハンガーで新規パーツ＆武器に換装しておこう。資金が足りない場合は基地を出てフォートモーナスへ行き、闘技場で資金稼ぎをする。次のウェイン山中で購入する分も稼いでおくといい。

WAYNE MOUNTAINS
ウェイン山中

ここにあるショップは、この時点でしか利用できない。修理用バックパックRiffを購入しておこう。次の戦場は砂地なので、脚はホバーのARPEGGIOが適している。格闘攻撃主体のユニットにはARPEGGIOの腕が強力でいい。


リフ：
修理機能付きバックパック



MISSION 16
着陸地点確保



Map Data

Unit Select

部隊人数	6
出撃可能数	6
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Nothing (Ghulta)	RD	RD	—	—	20
S-ORCUS (Laurant)	MG	—	—	RK	15
ORCUS	—	MG	—	—	14
ORCUS	—	SG	—	—	15
Supply Car×2	MG	—	—	—	7

Enemy Units

WILD GOAT	MG	GR	—	—	14
ARPEGGIO×2	—	—	—	SH	15
TYPE 65×4	MG	MG	—	—	15
NOVARAID×2	RD	—	—	RK	13
SAM Luncher×4	—	—	—	—	13

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

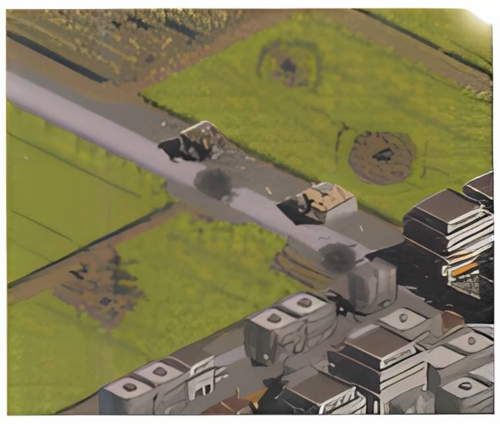
Clear Bonus

クリア報酬	13000
敵撃破ボーナス	8903

Tactics

NPC 4 機も戦闘に参加するが、敵に攻撃されると簡単に撃破されてしまう（修理ペナルティ等への影響はない）。特にU.S.N.兵士のORCUS 2 機は、貧弱な装備にも関わらず敵を攻撃しようとするので要注意。リンクス隊はホバータイプの脚で積極的に前進し、敵を無力化してしまおう。なお、20ターンが経過するとゲームオーバー。

MISSION 17
敵奇襲作戦阻止



Map Data

Unit Select

部隊人数	7
出撃可能数	7
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

NPC Units

TYPE 90 (Laurant)	—	—	—	—	15

Enemy Units

ARPEGGIO×2	RF	MG	—	—	16
PRISOMEA×2	—	—	SH	SH	15
M.B.T.×4	BZ	—	—	—	14
MEARAID×2	—	—	SH	SH	14
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	20000 (TYPE 90残存時)
敵撃破ボーナス	7270

Tactics

ロランのTYPE 90が撃破された場合は、報酬額が15000H$になる。とはいえ、1ターン目の敵フェイズで、ロランは必ずMissilerの攻撃を受けてしまう。ホバータイプの脚で武器装備を絞って重量を抑え、M.T.B.を撃破しながら進路を開ければ、1ターン目にロランにChaffを使用できるが、効果は薄く撃破を免れる確率は低い。

MISSION 18
郊外阻止線突破



Map Data

Unit Select

部隊人数	7
出撃可能数	7
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

SEAKING (Nirvana)	MG	BZ	—	—	21
PRISOMEA×2	—	—	SH	—	19
WILD GOAT×3	MG	MG	—	—	17
ARPEGGIO×4	—	—	RK	RK	16
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	0
敵撃破ボーナス	9025

Tactics

敵はプレイヤーユニットが近づくまで行動しない。ただし、敵を 2 機撃破すると、残りが一斉に行動を始める。敵は 3 方に分かれているので、マップ右上のグループから撃破していこう。両腕を破壊して無力化しておけば残りの敵が動くこともなく、安全に行動できる。SEAKINGはSpeedのスキルが厄介なので、Flashで動きを止めるといい。

MISSION 19
刑務所急襲



Map Data

Unit Select

部隊人数	3
出撃可能数	3
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

CICADA II×4	MG	RD	—	—	17
LIGHT TANK×4	MG	—	MS	—	17
OUTPOST×2	MG	BZ	—	—	16
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	0
敵撃破ボーナス	5370

Tactics

プレイヤーユニットはケビン、ハル、ゲッタの 3 機のみだが、手強い敵ユニットはいないので、クリアするのは難しくはない。強いて挙げればOUTPOSTのバズーカと、CICADA IIのF-4ハンドロッドが一発のダメージが大きいので、これらを優先して破壊しよう。ケビンがDuelを使えるようになっていれば、戦力的には十分だ。

Intermission

PESETA DEFENSE BASE
ペセタ迎撃ポイント

シナリオ進行チャート

- 司令室でスチュワートと会話
- 司令室を出てU.S.N.兵士1～3と会話
- 司令室でスチュワートと会話
- ペセタ迎撃ポイントを出て、MISSION 17へ

司令室を出ると「Talk」が追加される。3人の兵士と話してから司令室でスチュワートと会話すると、次のミッションに進める。ハンガーでは新規パーツがラインナップされているが、命中が高いPRISOMEAの腕パーツ以外は目ぼしいものはない。

BELTCHKA
ベルチカ

シナリオ進行チャート

- 兵舎でギルモアを訪問
- 兵舎を出る
- ベルチカへ移行
- ベルチカを出て、MISSION 18へ

ギルモアの訪問から会話イベントが連続して発生。ベルチカへ入ったら、ショップでセットアップ購入をしておこう。資金が足りない場合は闘技場で稼げる。ベルチカを出ると、会話イベントを経てハフマン島マップへ。移動先はMISSION 18となる。

FORT MONUS
フォートモーナス

シナリオ進行チャート

- 取調室で選弁護士と会話
- ケビンの査問委員会開廷
- 兵舎でパトリシアと会話
- 兵舎を出て、ハル、ゲッタと合流
- フォートモーナスを出てMISSION 19へ

ここではメンバーがケビン、ハル、ゲッタの 3 人となる。ショップに新規パーツ＆武器が並んでいるので、フル装備しておこう。格闘主体のハルとゲッタにはDASLER IIが最適。

SOLEIT
ソレイト

シナリオ進行チャート

- 酒場を出る
- 町で仲間たちと会話
- ソレイトを出てニルバーナ艦隊へ
- ジーナと再会、MISSION 20へ

ソレイトのショップにTИPAH一式がラインナップされているので、換装しておこう。TИPAHの武器腕は肩にも武器を装備可能で、しかも内蔵MGは攻撃力が4×25、命中が99と高性能。近距離攻撃主体のユニットは、この武器腕を使おう。

MISSION 20
所属不明機迎撃



Map Data

Unit Select

部隊人数	7
出撃可能数	7
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

BLIZZAIA×9	MG	MG	—	—	20
ZEORA×5	—	—	RK	MS	20
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	0
敵撃破ボーナス	15725

Tactics

両腕に高性能なTИPAHの武器腕を装備したBLIZZAIAが9機も出現。パイロットはSwitchのスキルを持っているので、先に攻撃されると危険だ。必ずこちらから攻撃を仕掛け、GuideやDuelで腕を破壊しよう。敵は3方に分散しているので、まずは距離が近いマップ左下のグループと交戦しながら、近づいてくる敵を迎撃する。

闘技場で資金稼ぎ

ソレイトの闘技場には、HPは低いがオッズが高いRockyがいるので、資金稼ぎに利用しよう。Rockyは両腕に近距離武器を装備しているので、こちらは遠距離武器のBLACK PANTHER (MS) を装備して対戦。ちなみに、グレイロックまで戻ってCRABESANT IIなど低ランクのパーツに換装しておくと、オッズが上がりやすい。



MISSION 21
港町防衛



Map Data

Unit Select

部隊人数	7
出撃可能数	7
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

BLIZZAIA×8	MG	MG	—	—	21
AAH34c×2	MG	—	MS	MS	20
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	0
敵撃破ボーナス	10270

Tactics

マップ左上に位置する町に敵が1機でも進入すると、その時点でゲームオーバー。隊を2つに分け、一方は砂浜の敵へ向かわせよう。BLIZZAIAはSwitchのスキルを持っているので、DuelやGuideで片腕を破壊してから格闘や近距離攻撃を行なうこと。無力化した敵を放置しておくと町に入り込まれてしまうため、撃破してしまった方が無難だ。

ABORDER
アボルデ

ショップではU.S.N.側のオリジナルWAP、PHANTOMが売られている。性能的には微妙だが、せっかくだから購入してみるのもいいだろう。ちなみに1機分のフルセットは6880H$となる。また、遠距離攻撃が可能なライフル、HEXA G3もラインナップされている。これはジーナにもってこいだ。なお、ショップと酒場で全員に話しかけると、マリアが登場してそのままMISSION 21へ移行。先にセットアップを済ませ、セーブしておこう。

MISSION 22
空港強襲



Map Data

Unit Select

部隊人数	7
出撃可能数	7
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

GIGAS×2	CN	MG	—	—	26
PHANTOM×6	MG	MG	—	—	25
PHANTOM×2	RF	BZ	—	—	25
Supply Car×2	—	RF	—	—	1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	0
敵撃破ボーナス	16034

Tactics

敵機がPHANTOMとなり、かなり手強い。マップ上部から飛行機側へ回り込むのがオーソドックスな進路だ。GIGASのLONG FORCEは射程が6-9と長いので、もたもたしていると何発も食らってしまう。飛行機と倉庫の隙間は、敵が密集すると先に進めなくなる。その場合は倉庫か飛行機を迂回して、敵の背後を突くといいだろう。

イベントが終わるとハフマン島マップへ移行、次のミッションへ進める。その前にアボルデかソレイトに行き、セットアップとセーブをしておくこと。

FORT MONUS
フォートモーナス

MISSION 22をクリアするとハフマン島マップへ。フォートモーナスの上にいるので、移動をキャンセルしてフォートモーナスに入り、セーブしておこう。ショップには新規パーツ＆武器がラインナップされているので、最後に全員の機体をセットアップ。ZENITH Vをベースとした装備にしよう。

MISSION 23
飛行空母攻略



Map Data

Unit Select

部隊人数	7
出撃可能数	7
強制出撃	ケビン

Player Units

Unit	Weapon				LV
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

TYPE 11DS(Gail)	KN	RF	—	—	33
TYPE 11DS×2	CN	CN	—	—	31
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Clear Bonus

クリア報酬	—
敵撃破ボーナス	—

Tactics

敵は3機だが、レイヴンの武器はどれも強力で、しかもゲイルはFirst（Lv.2）とStun（Lv.2）、ブラックハウンド隊員はSpeed（Lv.1）にSwitch（Lv.2）と、厄介なスキルを持っている。ゲイルは素手の左腕、ブラックハウンド隊員は片腕を破壊すれば、スキルの効果を最小限に抑えられる。Flashで動きを止めれば撃破するのも簡単だ。

MISSION Completed

O.C.U.編と同じく、シナリオクリア後のデータ継続プレイなどは用意されていない。U.S.N.編はミッション単位でのクリア条件分岐が多いので、もしベストな状態でクリアできなかったミッションがあれば、再チャレンジしてみよう。

FRONT MISSION 1ST Data Bank

1STに登場する武器と兵器を全てリストアップ。戦闘システムには様々な試みが見られるものの、設定はその後大きく変化することなく、処女作である1STでシリーズの世界観が形作られているのがわかるだろう。

WAP

自由なパーツ構成を許容する「MULS-P規格」のコンセプトが初登場した作品が1STである。60機あまりのパーツセットを組み合わせることで、様々なセットアップが可能となり、敵の兵装や戦闘マップの地形に合わせてWAPを最適化するという楽しみをもたらした。基本はWAP1台を構成できるボディ、腕部、脚部の販売だが、一部パーツのみのシリーズも存在する。

凡 例

TYPE：兵器の種類
- WAP＝全てのパーツ（Body、Arm、Legs）が揃うものをWAPと表記。揃わない場合はパーツ名を表記
- 車両＝マップ上に登場する味方の支援車両

Money：価格表示のあるものは、Shopで購入可能を表す。「△」は購入不可だが、戦利品としてキャラクターから入手可能
「—」はこの作品に登場しないことを表す
- (G)＝Armに内蔵ガンを搭載。Grip Weapon装備不可
- (C)＝Armにクローを内蔵。Grip Weapon装備不可
- [T]＝Legsの形状がタンク
- [W]＝Legsの形状がタイヤ
- [H]＝Legsの形状がホバー

総Engine：BodyとLegsに設定されたエンジン出力の合計を表す
余剰Engine：総EngineからBody、Arms、Legsの重量を差し引いた数値、積載可能容量を表す
総DF：Body、Arm、Legsに設定された防御力の合計を表す
総HP：Body、Arms、Legsに設定されたHP（パーツ耐久力）の合計を表す
Shop：各パーツの主な購入場所を表す，数字はミッション番号と対応
戦利品：ミッション中に入手できるパーツを表記
搭乗キャラ：初登場時、該当機種（Body）に搭乗しているキャラクター

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money			総 Engine	余剰 Engine	総DF	総HP	O.C.U.Side		U.S.N..Side	搭乗キャラ
			Body	Arm	Legs					Shop	戦利品	Shop	
PABOTTE	パボット	WAP	340	160	260	120	32	36	113	01後	03：Arm	01後	—
ZENITH	ゼニス	WAP	340	160	260	130	50	38	107	01後	04：Legs	—	ロイド、サカタ、カレン
ZOLA-3A	ゾラ 3A	WAP	340	160	260	140	68	40	98	01後	02：Arm	—	—
GALVO	ガルボ	WAP	400	200	280	130	40	44	124	02後	06：Body	01後	キース
GIZEH（※1）	ギザ	WAP	400	200	280	120	18	42	131	02後	—	02後	J.J.
HUSKY Mk.III	ハスキー Mk.III	WAP	400	200	280	140	58	46	117	02後	05：Arm	02後	ナタリー
TEMPEST	テンペスト	WAP	450	220	300	180	66	62	120	02後	—	02後	ハル、ウォン
VAPOR（※2）	ヴェイパー	WAP	450	220（C）	300	120	30	50	136	02後	—	02後	—
GALVO SV	ガルボ SV	WAP	460	250	320	160	52	60	156	04後	07：Legs	05後	—
ZIGLE-6B	ジグル 6B	WAP	460	250	320	180	82	64	132	04後	—	—	—
HUSKY Mk.IV	ハスキー Mk.IV	WAP	480	260	340	165	57	64	168	04後	08：Arm	07後	ヤン
PHEASANT	フェザント	WAP	500	250	330	200	87	70	138	—		02後	—
GALVO MRX	ガルボ MRX	WAP	540	280	380	180	56	70	180	05後	—	07後	—
GEIN（※3）	ゲイン	WAP	540	280	380	170	30	64	204	05後	—	07後	—
ZIGLE-11A	ジグル 11A	WAP	540	280	380	200	92	76	156	05後	—	—	—
CRABESANT	クラブサン	WAP	600	300	400	200	66	78	204	05後	—	07後	—
GENEM	ゲネム	WAP	600	300	400	180	34	72	228	05後	10	07後	—
GROPPE	グロップ	WAP	600	300	400	220	98	84	180	05後	—	07後	—
MOTH VR.5	モス VR.5	WAP	660	320	420	220	78	86	234	05後	—	07後	—
BIZANT	ビザント	WAP	680	360（G）	440［T］	270	120	90	222	08後	—	09後	—
CRABESANT II	クラブサン II	WAP	680	340	440［W］	255	123	88	210	08後	—	07後	—
AVENIR	アブニール	WAP	700	350	450	200	41	86	246	08後	11：Legs	09後	グレゴリオ
ORCUS（※4）	オルクス	WAP	700	350	450	240	101	96	186	08後	—	09後	—
STORK	ストーク	WAP	700	350	450	220	78	90	216	08後	—	09後	—
FROST	フロスト	WAP	800	380	500	200	27	100	300	08後	7	10後	ゲッタ
ZEARAID	ゼアレイド	WAP	800	380	480	220	88	108	240	08後	—	09後	ボビー
CROF	クロフ	WAP	840	400（G）	520［T］	235	65	98	276	11後	—	10後	—
BONART（※5）	ボナート	WAP	880	400	540	210	27	98	336	11後	—	12後	ボルンガ
PEREGRINE	ペレグリン	WAP	880	400	540	240	95	106	240	11後	—	12後	ジーナ
VASA（※6）	ヴァーサ	WAP	920	460	580	220	36	104	384	11後	—	12後	—
ZIKADE	ツィカーデ	WAP	920	440	580	260	110	112	282	11後	—	12後	—
GROPPE SPV	グロップ SPV	WAP	980	480	600	220	20	96	390	12後	14：Arm	12後	—
ORCUS II	オルクス II	WAP	980	480	600	260	96	104	294	12後	14：Arm	12後	—
STORK Mk.IV	ストーク Mk.IV	WAP	980	480	600	240	62	100	342	12後	—	12後	—
MEARAID	メアレイド	WAP	1100	500	640	280	110	108	354	12後	—	14後	—
CICADA II	シケイダ II	WAP	1120	520	660	260	32	102	450	12後	—	14後	—
NOVARAID	ノヴァレイド	WAP	1200	580	700	300	126	114	376	12後	—	14後	—
S-ORCUS	Sオルクス	WAP	1200	580	680	280	94	112	408	12後	—	14後	マリア
INDOS	インドス	WAP	1360	640	740［T］	320	108	116	480	12後	—	14後	—
ARPEGGIO	アルペジオ	WAP	1400	700	800［H］	300	76	118	456	13後	16：Body	15後	—
TYPE 65	65式	WAP	1400	700（G）	800	300	88	119	414	13後	—	15後	—
WILD GOAT	ワイルドゴート	WAP	1400	700（G）	820［T］	345	105	116	510	13後	—	16後	—
PRISOMEA（※7）	プリソメア	WAP	1500	690	840	360	180	118	396	13後	12：Body	—	—
ZINC	ジンク	WAP	1500	700	860	300	74	122	510	13後	18：Arm	16後	—
ORGEL	オルゲル	WAP	1580	750	880［H］	340	88	130	486	16後	20：Body	—	ゲンツ
RATMOUNT（※8）	ラットマウント	WAP	1580	750（G）	880［T］	330	54	126	564	16後	17：Body	17後	—
TYPE 67	67式	WAP	1580	750（G）	880	360	128	134	438	16後	—	16後	—
BLIZZAIA	ブリザイア	WAP	1640	800	900	300	32	136	588	16後	—	17後	—
PROZION	プロジオン	WAP	1640	800	900	400	184	138	380	16後	—	17後	—
ZEROA	ゼロア	WAP	1640	820	900	360	127	134	492	16後	17：Arm	—	ラルフ

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money			総 Engine	余剰 Engine	総DF	総HP	O.C.U.Side		U.S.N..Side	搭乗キャラ
			Body	Arm	Legs					Shop	戦利品	Shop	
FLUGEL(※9)	フリューゲル	WAP	1700	800	940[H]	320	24	138	594	21後	22：Body、Legs	18後	—
TYPE 67C	67C式	WAP	1700	800(G)	940	330	62	142	516	21後	23：Body	18後	—
PERZEA	ペルゼア	WAP	1780	880	1000	420	186	146	480	21後	—	18後	—
BLIZZAIA II	ブリザイア II	WAP	1800	880	1000	320	10	142	672	21後	24、27：Arm	18後	—
PEGASE	ペガース	WAP	1880	900	1140	340	14	148	744	24後	—	19後	—
TYPE 103	103式	WAP	1860	900	1140	420	182	152	552	24後	26：Legs	19後	—
TYPE 150	150式	WAP	1940	960	1220	440	204	156	588	24後	—	19後	—
ZELIA(※10)	ゼリア	WAP	1960	980	1240	400	128	156	648	24後	—	19後	—
ТИРАН	テラーン	WAP	2000	1000(G)	1600	440	150	150	600	24後	—	19後	—
TYPE 105	105式	WAP	2100	1100	1300	400	128	156	696	26後		20後	—
VALS	バルス	WAP	2100	1100	1300	380	50	152	828	26後	—	20後	—
КОРОЛД	カローク	WAP	2200	1180(G)	1400	400	76	156	780	26後	—	20後	—
ELDOS	エルドス	WAP	2280	1200	1500	420	140	162	744	26後	29	20後	オルソン
VALIANT	ヴァリアント	WAP	2280	1200	1500	400	56	158	948	26後	—	20後	—
ZENITH V	ゼニス V	WAP	2400	1300	2000	460	200	170	828	26後	—	22後	—
PHANTOM	ファントム	WAP	2500	1200	1980[H]	500	262	142	740	—	—	20後	—
PABOTTE II	パボット II	Body	460	—	—	140	106	16	54	04後	—	05後	ポール
PABOTTE II	パボット II	Arm	—	250	—	—	—	23	66	04後	—	05後	—
DASLER II	ダスラークロウII(※12)	Arm	—	1000(C)	—	—	—	42	300	—	—	18後	—
DASLER	ダスラークロウ(※12)	Arm	—	1600(C)	—	—	—	58	432	26後	—	22後	—
GAROLE	ガロル(※13)	Legs	—	—	320[T]	10	-20	18	42	04後	—	05後	—
supply car	supply car	車両	△	—	—	—	—	—	100	—	—	—	04：ビウィー
CALM	カーム	WAP	△	△	△	55	14	26	83	—	03：Body	—	ケビン、マッシュ、サンダース
TENDUS	テンダス	WAP	△	△	△	110	36	32	95	—	—	—	ロイド、フレデリック、モーリー
TYPE 90X	90X式	WAP	△	△	△	200	50	99	416	—	—	—	イーヒン
TYPE 90	90式	Body	△	—	—	300	134	42	168	—	15：Body	—	—
TYPE 90	90式	Arm	—	△	—			40	120	—	15：Arm	—	—
BIZANTII	ビザント II	Arm	—	△	—		-110	38	300	—	16：Arm	—	—
КОРОЛД II	カローク II	Arm	—	△(G)	—		-140	49	400	—	27：Arm	—	—
ZOLA-5A(※11)	ゾラ 6A	Legs	—	—	△		-45	44	60	—	11：Legs	—	—
GAROLE II	ガロル II	Legs	—	—	△[T]	5	-40	44	80	—	14：Legs	—	—
PRISOMEA II	プリソメア II	Legs	—	—	△		-60	35	150	—	14：Legs	—	—
ТИРАН II	テラーン II	Legs	—	—	△		-90	58	200	—	27：Legs	—	—

(※1) 1STではバザルトが開発元。正式表記「Olza」に変更
(※2) 1STでは「ヴァイパー」。日本語表記「ヴェイパー」に変更
(※3) SFC版では「GAIN」。1STから「GEIN」に変更
(※4) SFC版では「ORCS」。1STから「ORCUS」に変更
(※5) 1STでは「BONART」。正式表記「Vonart」に変更
(※6) 1STでは「VASA」。正式表記「Varsa」に変更
(※7) 1STでは「PRISOMEA」。正式表記「Prisomare」に変更
(※8) 1STと2089ではタンク脚。FMOと4thは2脚
(※9) SFC版では「Fagott」。1STより「Flugel」に変更
(※10) 1STでは「ZELIA」。正式表記「Zeria」に変更
(※11) 1STではトロー社が開発元。正式表記「Zora-5A」に変更
(※12) 右腕のみのパーツ。
(※13) 1STでは「ガロール」。日本語表記「ガロル」に変更

Other Arms

その他の兵器

ゲームに登場するプレイヤー側以外の主な兵器。補給車などの車両は、WAPが戦闘兵器としての主要な地位を確立してからも、WAPを補完する用途に利用されている。また、大型機動兵器はWAPの欠点である火力・装甲の弱さをカバーした兵器として独自の発展を遂げている。1STにおいてもクリントン型やシーキング型など多数の大型機動兵器が登場している。

凡 例

TYPE：兵器の種類
- WAP＝敵としてのみ登場するWAPを表記
- 大型＝敵として登場する大型機動兵器を表記
- 車両＝マップ上に登場する車両
- 航空機＝マップ上に登場する航空機
- 施設＝マップ上で破壊できる砲台や見張り塔

Map：その兵器が登場するミッション番号を表す
【 】内は搭乗キャラ名と登場ミッション番号を表す

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	ミッション	
			O.C.U.編	U.S.N.編
GUST	ガスト	WAP	01、02	01、02
ZOLA	ゾラ	WAP	02～04	—
MOTH	モス	WAP	09、10	11
SAND VAPOR	サンド・ヴェイパー	WAP	13	—
TYPE 11DS	レイブン	WAP	(ドリスコル：01、05、20、23、24、30)	(ゲイル：23)
PROTOTYPE	クリントン型プロトタイプ	大型	—	1

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	ミッション	
			O.C.U.編	U.S.N.編
CLINTON TYPE	クリントン型	大型	8	—
OSV-T	OSV試験型	大型	—	9
GROSTER	グラスター型	大型	11	—
SEAKING	シーキング型	大型	(グリーグ：16)	18
ALGEM	アルゲム型	大型	22、26	—
GIGAS	ギガス	大型	—	22
BANYAN	バンヤン	大型	25	—



ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	ミッション	
			O.C.U.編	U.S.N.編
GAVEL	ガベル	大型	26	—
INNOVA	イノーヴァ	大型	29	—
GROWNING	グローニング型	大型	30	—
МИР ОРЛЕН	ミール・オルレン	大型	30	—
LIGHT TANK（※1）	10式装甲車	車両	—	02、03、05〜08、10、19
Spyjeep	Spyjeep	車両	—	3
supply car	supply car	車両	05	08、13、22
SAM Luncher	SAM Luncher	車両	06	06、16
M.B.T	BT01	車両	—	06、08、17
Armored Car	armored car	車両	27	—

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	ミッション	
			O.C.U.編	U.S.N.編
Big Born	Big Born	車両	08〜11、14、16〜18、20〜29	—
SCOUT HELI	Scout heli	航空機	（サカタ：17）	—
SCOUT HELI（※2）	AAH24C	航空機	—	03、07
AAH34C	AAH34C	航空機		9、14、21
20mmAAC	20mmAAC	軍施設	—	2
TWIN FORCE	Twin Force	軍施設	—	2
OUTPOST	Outpost	軍施設	—	02、05、06、19
Rador Dome	Rador Dome	軍施設	—	5
DEFENCE MG	DEFENCE MG	軍施設	15	13
LONG FORCE	Long Force	軍施設	15	—

（※1）正式名称は「TYPE 11」
（※2）ゲーム中の名称はサカタ会長が機上しているヘリと同一だが、実際は別機体

Weapon

武器

武器は腕に装備するものと肩に装備するものの2種類に分類される。この仕様は1STの時点でほぼ確定し、後の作品にも受け継がれている。1STの武器に独特なものとして格闘武器のトンファーが挙げられる。2ndから5thまでの作品にはトンファーは登場しない。なお、ここで取り上げているのは、腕部に内蔵された武器を除く、単体としての武器のみである。

凡 例

TYPE：兵器の種類
- MG＝マシンガン系
- SG＝ショットガン系武器
- RF＝ライフル系
- BZ＝バズーカ系
- FL＝火炎放射器系
- GR＝グレネード系
- PB＝パイルバンカー系
- MS＝ミサイル系
- RK＝ロケット（ランチャー）系
- SH＝シールド系

Money：価格表示のあるものは、Shopで購入可能
「△」は購入不可だが、戦利品としてやキャラクターから入手可能
Weight：その武器の重量を表す
AT：その武器の攻撃力を表す
DF：その武器の防御力を表す
Range：その武器の射程距離（最小射程〜最大射程）を表す
Hit：その武器の命中率を表す
Bullet：その武器の弾数を表す。「∞」は弾切れなし

腕専用武器―Grip Weapon―

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	Weight	AT	Range	Hit	Bullet	O.C.U.Side		U.S.N.Side	装備品所持者
									Shop	戦利品	Shop	
F-1 TONFA	F-1 ロングトンファ	RD	170	8	1×13	1	85	∞	02後	—	01後	—
SIEGE	シージュ	MG	180	8	5×2	1	78	∞	01後	—	—	01：ケビン、サンダース、マシュー、01後：ナタリー、05：ハル、ウォン
ZIEGER	ズィーガー	RF	180	8	1×10	1	78	∞	01後	—	—	01後：J.J.
GRAVE	グレイブ	MG	190	10	4×3	1	76	∞	02後	—	01後	—
WINEE	ウィニー	RF	190	10	1×13	1	76	∞	02後	4	01後	01：サンダース
CEMETERY	セメテリー	MG	200	10	4×5	1	74	∞	04後	—	02後	04後：ヤン
CONGRE	コングル	RF	220	12	1×20	1	76	∞	04後	—	04後	—
PAP-55	PAP-55	MG	220	10	4×6	1	74	∞	04後	—	—	01：ロイド
F-2 TONFA	F-2 ロングトンファ	RD	240	12	1×26	1	80	∞	05後	—	07後	05後：アルダー、08後：グレゴリオ、16：ゲッタ
GLOWTUSK	グロウタスク	RF	240	14	1×21	1	76	∞	04後	—	04後	—
IBIS	アイビス	RF	260	14	1×23	1	76	∞	04後	—	—	01：サカタ
LEOSOCIAL	22SN レオソシアル	MG	280	14	4×7	1	74	∞	05後	09、10	07後	05後：アルダー
CATSRAY SG	キャッツレイ	SG	300	18	1×20	1	82	∞	05後	—	07後	—
EMPIRE	エンパイヤ	RF	300	18	1×24	1	76	∞	05後	6	07後	—
F-3 HAND ROD	F-3 ハンドロッド	RD	300	14	1×34	1	80	∞	08後	—	08後	16：ゲッタ
MOSTRO 24	モストロ 24	MG	300	16	5×5	1	74	∞	08後	—	09後	11後：ボビー
IGUCHI TYPE 502	イグチ502式	RF	320	20	1×28	1	82	∞	08後	—	09後	11後：ボビー
NAILFIRE	ネイルファイア	FL	320	20	1×20	1	78	∞	05後	—	07後	—
RIM-3	RIM-3	GR	320	16	1×13	1-4	58	∞	02後		02後	—
MOSTRO-10	モストロ 10	MG	330	10	8×5	1	60	∞	—	—	07後	—
DARKHOG	ダークホッグ	MG	340	16	4×7	1	74	∞	08後	—	09後	—
GALE	ゲイル	SG	360	20	1×27	1	84	∞	08後	—	09後	—
IGUCHI TYPE 7	イグチ7式	GR	360	18	1×24	1-4	58	∞	04後		—	—
SMASHER	スマッシャー	BZ	360	24	1×24	1-4	59	∞	05後	—	—	—
F-4 HAND ROD	F-4 ハンドロッド	RD	400	16	1×37	1	80	∞	11後	—	10後	—
GRAVE S	グレイブ S	MG	400	18	4×8	1	74	∞	08後	—	10後	—
HEXAFIRE	ヘキサファイア	RF	400	26	1×34	1	84	∞	08後	—	10後	—
LEO STAN	レオスタン	MG	500	18	4×9	1	74	∞	11後	—	10後	—
SLAB	スラブ	RF	500	20	1×36	1	82	∞	11後	—	10後	—
ANACONDA	アナコンダ	RF	560	22	1×43	1	82	∞	12後	—	—	—
ARTASSAUT	アールアッソー	MG	600	20	3×13	1	74	∞	11後	—	12後	—
BOA 36	ボア 36	BZ	600	26	1×32	1-4	60	∞	11後	—	12後	—
CATSRAY XX	キャッツレイ XX	SG	640	24	1×31	1	98	∞	12後	—	12後	—

ゲーム中の表記	日本語名	TYPE	Money	Weight	AT	Range	Hit	Bullet	O.C.U.Side		U.S.N.Side	装備品所持者
									Shop	戦利品	Shop	
FLAMEFOX	フレイムフォックス	FL	640	26	1×43	1	80	∞	11後	—	12後	—
GLOWTUSK SE	グロウタスク SE	RF	640	24	1×47	1	80	∞	12後	—	12後	—
RAPTOR FX	ラプターFX	MG	660	24	5×9	1	74	∞	12後	—	14後	—
FV-24	FV-24	MG	700	30	5×11	1	74	∞	12後	—	14後	—
RIM-4	RIM-4	GR	720	36	1×60	1-4	60	∞	12後		14後	—
COBRA	コブラ	RF	740	28	1×56	1	80	∞	12後	—	—	—
URANIO	ウラニオ	MG	740	26	3×19	1	74	∞	13後	—	15後	—
IBIS II	アイビス II	RF	760	28	1×58	1	82	∞	13後		15後	—
GRAVE II	グレイブ II	MG	760	28	4×14	1	74	∞	13後	18	16後	—
BE-11	BE-11	BZ	800	38	1×59	1-4	60	∞	13後	—	16後	—
CEMETERY 10	セメテリー 10	MG	800	30	4×15	1	74	∞	13後	—	16後	—
HOTDOG	ホットドッグ	FL	800	28	1×61	1	80	∞	13後	—	16後	—
BANISH	バニッシュ	BZ	840	40	1×61	1-4	60	∞	13後	—	16後	—
PAP-66	PAP-66	MG	840	30	3×22	1	74	∞	16後	—	17後	—
GREY EYE	24SRグレイアイ	MG	860	32	3×22	1	76	∞	16後	—	17後	—
IGUCHI TYPE 702	イグチ702式	GR	860	32	1×64	1-4	61	∞	16後		17後	—
HEXAFIRE-MK.II	ヘキサファイア Mk.II	RF	880	33	1×66	1	84	∞		21	12後	—
SNOWMAN	スノーマン	FL	880	40	1×66	1	82	∞	16後	—	18後	—
MOSTRO III	モストロ 3	MG	900	20	4×18	1	74	∞			18後	—
BLACKSTAR	ブラックスター	MG	920	32	4×19	1	74	∞	21後	25	18後	—
CIRCULAR	サーキュラー	SG	920	34	1×72	1	88	∞	21後	—	18後	—
THUNDERBOLT	サンダーボルト	BZ	940	40	1×74	1-4	61	∞	05後	—	18後	—
WINEE RR	ウィニー RR	RF	940	34	1×75	1	82	∞	21後	24	18後	—
GRAVE SII	グレイブ SII	MG	960	30	4×20	1	74	∞	24後	—	19後	—
JOKER	ジョーカー	FL	999	28	1×75	1	88	∞	—	—	19後	—
IBIS III	アイビス III	RF	1000	34	1×81	1	84	∞	24後		19後	—
LEOSTUN B	レオスタン B	MG	1000	32	4×21	1	74	∞	24後	—	19後	—
ARTASSAUT SP	アールアッソー SP	MG	1100	32	3×29	1	76	∞	24後	26	19後	—
ARTASSAUT DOU	アールドゥ	MG	1180	32	4×23	1	74	∞	26後	—	20後	—
BOA 40	ボア 40	BZ	1200	44	1×82	1-6	62	∞	19後	—	—	—
MOSTRO III SZ	モストロ 3-SZ	MG	1240	34	4×24	1	76	∞	26後	28	20後	—
FIREBIRD	ファイアーバード	RF	1260	38	1×87	1	90	∞	26後	—	20後	—
FV-24B	FV-24B	MG	1300	36	5×20	1	76	∞	26後	—	22後	—
BANISH II	バニッシュ II	BZ	1400	50	1×86	1-6	66	∞	26後	—	20後	—
HEXA G3	ヘキサ G3	RF	2000	50	1×80	1-4	80	∞	—	—	20後	—
RAPTOR	ラプター	MG	△	8	4×3	1	62	∞	—	2	—	01後：ロイド、キース
IGUCHI TYPE 5	イグチ5式	RF	△	8	1×12	1	75	∞	—	3	—	09：モーリー
PSG-5	PSG-5	RF	△	20	1×36	1-4	82	∞	—		—	12：ジーナ
ZIEGE	ツィーゲ	RF	△	10	1×99	1	99	∞	—	15または19	—	01後：サカタ

肩専用武器—Shoulder Weapon—

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	Weight	AT	Range	Hit	Bullet	O.C.U.Side		U.S.N.Side	装備品所持者
									Shop	戦利品	Shop	
MGR-IB	MGR-IB	MS	340	20	2×12	3-5	74	2	02後	—	01後	—
BONE	ボーン	MS	360	24	2×14	3-5	76	3	02後	—	02後	01:ロイド、05：ポール
GALVADOS	ガルヴァドス	RK	400	26	3×11	3-5	76	3	04後	—	06後	—
SUNOWL	サンアウル	MS	500	32	3×14	3-5	76	3	05後	8	07後	—
EGRET	イーグレット	RK	540	32	2×22	3-6	76	3	05後	03、07	09後	—
GOLDIAS	ゴルディアス	MS	600	30	2×28	3-6	78	2	08後	—	10後	—
DONKEY	ドンキー	MS	860	34	3×20	3-6	78	2	11後	—	12後	14：イーヒン
PIZ 8	ピズ 8	MS	920	40	3×22	3-6	78	2	11後	5	12後	—
MAGICBOX	マジックボックス	MS	1000	50	3×22	4-6	78	2	12後	12	14後	—
DONKEY DX	ドンキー DX	MS	1280	70	3×25	4-8	80	2	16後	22	17後	16後：ラルフ
RAGOS	ラゴース	RK	1280	62	2×37	4-8	80	2	12後	—	17後	—
SKULL	スカル	MS	1300	64	3×24	3-6	80	3	13後	—	17後	—
SLAY	スレイ	MS	1300	64	2×37	3-6	80	3	13後	19	17後	—
WILDGOOSE	ワイルドグース	RK	1380	74	3×30	3-4	80	3	16後	23	18後	—
CERES	ケレース	MS	1400	70	2×47	6-8	82	2	16後	—	18後	—
PROBATON	プロバトン	RK	1480	76	3×30	3-6	80	3	21後	—	19後	—
CRANE	クレイン	MS	1560	80	3×32	3-6	80	3	21後	—	19後	—
BLACKPANTHER	ブラックパンサー	MS	1600	80	3×33	3-6	80	3	24後	—	19後	—
ALBATROSS	アルバトロス	RK	1700	80	3×34	3-6	82	3	24後	—	20後	—
PARAINA	パライナ	MS	1800	84	1×90	4-6	84	4	26後	25	20後	—
DONKEY DXII	ドンキー DXII	MS	2000	90	1×99	3-6	86	4	26後	29	22後	—
PIZ 3	ピズ 3	MS	△	12	1×10	3-4	68	3	—	—	—	01：ケビン、サンダース、01後：ロイド、キース、05：ウォン



Shield

敵の攻撃を受け止め、各パーツへのダメージを減少させる盾。肩部のランチャーマウントに装備するタイプで、6種類のバリエーションがある。受けるダメージは盾パーツのDF値と、パイロットのAgility能力によって決定され、盾を用いない単なる防御よりも少ないダメージで防御することができるが、入手できるAgility経験値は、通常よりも少なくなってしまう。

凡 例

Money：価格表示のあるものは、Shopでの購入価格を表す
Weight：パーツの重量を表す
DF：防御力を表す
Shop：各パーツの主な購入場所を表す，数字はミッション番号と対応
戦利品：ミッション中に入手できるパーツを表記
装備品所持者：初登場時、該当パーツを所持しているキャラクター

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	Weight	DF	O.C.U.Side		U.S.N.Side	装備品所持者
						Shop	戦利品	Shop	
WS-II	WS-II	SH	160	6	4	02後	—	01後	01：ケビン、サンダース、マシュー、05：ハル
WS-20	WS-20	SH	200	12	9	04後	—	04後	—
WS-14	WS-14	SH	300	18	12	08後	9	—	11後：ボルンガ
WS-2B	WS-2B	SH	560	24	17	12後	—	10後	—
FIREWALL	ファイアウォール	SH	600	26	22	13後	—	17後	—
WS-14B	WS-14B	SH	700	28	27	21後	—	18後	—

Back Pack

バックパックには出力を上昇させる、アイテムの最大積載数を増加させるという2つの役割がある。WAPのセットアップに必須のパーツではないが、使用するメリットが大きいため、必ずといっていいほど組み込まれる。なお、回復と修理ができる特殊バックパックのRiffが採用されたのは、プレイステーション版の1ST以降であり、SFC版には登場しない。

凡 例

Money：価格表示のあるものは、Shopでの購入価格を表す
Weight：パーツの重量を表す
Item：アイテムの追加積載数
Range：追加されるアイテム使用時の射程距離
Engine：エンジン出力
Shop：各パーツの主な購入場所を表す，数字はミッション番号と対応
戦利品：ミッション中に入手できるパーツを表記
装備品所持者：初登場時、該当パーツを所持しているキャラクター

ゲーム中の名称	日本語名	Money	Weight	Item	Range	Engine	O.C.U.Side		U.S.N.Side	装備品所持者
							Shop	戦利品	Shop	
CHIPMUNK	チップマンク	400	10	0	0	20	04後	—	03後	01：ケビン、サンダース、マシュー
RACE HORSE	レイスホース	500	10	1	0	30	08後	—	03後	—
CERVUS	ケルウス	600	10	2	1	40	11後	—	12後	—
TIGRE	ティグレ	700	10	2	1	50	12後	—	14後	—
ELEPHAS	エレパース	800	10	3	1	60	16後	—	17後	—
BISON	ビゾン	900	10	3	2	70	21後	—	18後	—
SQUALO	スクアーロ	1000	10	4	2	80	24後	—	19後	—
BAG WORM	バッグワーム	1100	10	4	2	90	26後	—	20後	—
RIFF	リフ	5200	20	0	0	0	—	—	15後（※1）	05：ハル

（※1）Riffはこのタイミングでしか購入できない

Computer

コンピューター

WAPの動作をつかさどり、攻撃の命中率と、敵の攻撃からの回避率を上昇させることができる必須パーツ。パイロットの戦闘タイプに合わせて、得意な攻撃の命中率を上げるようにカスタマイズするのが基本である。コンピュータは、より高い性能が求められた結果が、人間の脳細胞を使用するB.D.の研究に繋がるという、1STのストーリーにも大きく関わっている。

凡 例

Money：価格表示のあるものは、Shopでの購入価格を表す
FIGHT：格闘武器命中値。格闘攻撃の命中率に影響する
SHORT：近距離武器命中値。近距離攻撃の命中率に影響する
LONG：遠距離武器命中値。遠距離攻撃の命中率に影響する
AGILITY：回避値。回避率に影響する
Shop：各パーツの主な購入場所を表す。数字はミッション番号と対応
戦利品：ミッション中に入手できるパーツについて、ミッション番号を数字で表記
装備品所持者：初登場時、該当パーツを所持しているキャラクター

ゲーム中の名称	日本語名	Money	Fight	Short	Long	Agility	O.C.U.Side		U.S.N.Side	装備品所持者
							Shop	戦利品	Shop	
ZERA	ゼラ ZR-06ST	160	8	8	8	8	01後	—	—	—
АДС	アエス BD-068	160	0	30	2	0	01後	—	01後	01：ケビン、サンダース、マシュー、01後：ロイド、03：フレデリック、05：ハル、ウォン、12：ジーナ、16：ゲッタ
РНЁНС	ロゴス RG-0404	160	14	7	9	2	01後	—	01後	—
LICORNE	リコルヌ AX-7	180	10	10	10	10	02後	—	01後	—
RAYON	レヨン EL-002	180	2	30	8	0	02後	4	02後	—
ОЧРА	ピューラ HR-BL	180	14	8	10	8	02後	—	02後	—
METEOR	ミーティア VG-15PR	200	6	36	16	16	04後	—	04後	01後：ナタリー
SECHVIE	ゼヒフィー WST-288	200	0	40	8	16	04後	—	04後	01後：サカタ、キース
ЙАРГЗА	カルディア KG-A2	200	22	10	10	22	04後	—	04後	04後：ヤン、05：ポール、05後：アルダー
CALOR	カロル BD-098KP	240	20	20	20	20	05後	—	07後	—
CRIER	クリエ NC-168	300	28	28	28	28	05後	—	07後	—
ESXATON	エスカトン ZR-15	360	34	34	34	34	08後	—	09後	—
GIGAS	ギガス RG-0433	360	30	38	38	30	08後	—	09後	09：モーリー
АЛТЙПНА	アクシオーマ AX-5	360	38	30	30	38	08後	—	09後	08後：グレゴリオ
ARGENTO	アルジェント AGT-44	400	38	40	42	40	08後	11	09後	—
RUIDO	ルイード EL-007	400	44	38	38	40	08後	—	09後	—
TEROS	テロス WST-28EXX	440	42	50	50	42	11後	—	12後	11後：ボビー
AN3ЧАЙС	アルテア VG-15TO	440	50	42	42	50	11後	—	12後	—
СОАЗРА	スパイラ HR-RD	440	46	46	46	46	11後	—	10後	—
QUO	キュオ NC-268	500	46	54	54	46	11後	—	12後	—
RIPIS	リピス KG-E6	500	54	46	46	54	11後	—	12後	11後：ボルンガ
SHINX	スファンクス RG-067	560	72	40	46	66	12後	—	14後	—
ОАРАЗНИ	パライオン ZR-26	560	38	60	84	42	12後	—	—	14：イーヒン
VIRGO	ヴァーゴ AX-3	600	54	70	60	56	12後	—	14後	—
SAPHIR	サフィール AGT-88	650	60	72	68	64	12後	—	14後	—
ECLAIR	エクレール EL-009	680	70	66	66	70	13後	—	15後	—
BHCTA	コスタ HR-BR	680	64	70	72	66	13後	—	15後	—
ERFOLG	エアフォルク WST-48	720	68	72	72	66	13後	12	15後	—
ВЁГА	ヴィーガ VG-15CH	720	72	68	68	72	13後	15	15後	16後：ラルフ
FRAXION	フラクシオン NC-368	740	76	74	70	68	16後	—	—	—
HAPSIS	ハプシス KG-X8	740	72	72	72	72	16後	—	—	—
ORDEINA	オルディナ ZR-46	740	70	74	74	70	16後	—	17後	—
VERSEAU	ヴェルソー RG-04ZZ	780	72	76	76	70	16後	17、20	17後	—
GLANS	グランス AX-1	800	99	53	99	53	16後	21	17後	—
POTENCIA	ポテンシア HR-YL	800	53	99	53	99	16後	—	17後	—
ALGA	アルガ AX-0	850	72	72	72	96	21後	—	18後	—
EICOS	エイコス WST-489	850	72	96	72	72	21後	—	18後	—
ELWAKT	エルワクト NC-548L	850	72	72	96	72	21後	—	18後	—
MEZZO	メッゾ VG-15LL	850	96	72	72	72	21後	—	18後	—
PROXIMO	プロキシモ VG-15KY	900	80	80	80	80	21後	—	18後	23：ゲンツ
GANGE	ガンツェ WST-982	960	82	82	82	82	24後	—	19後	—
KAINON	カイノン NC-862	960	84	80	80	84	24後	—	19後	—
TERNA	ターナ RG-0645	960	80	84	84	80	24後	26	19後	—
DREIFACHN	ドライファン WW-4	1000	82	82	98	82	26後	—	20後	—
HELLSEHEN	ヘルゼーエン WW-66	1000	82	82	82	98	26後	—	20後	—
OYSTO	オイスト RG-0689	1000	82	98	82	82	26後	—	19後	—
WILLENS	ヴィレンス WST-98X	1000	98	82	82	82	26後	—	19後	—
EVOLOCION	エボルシオン WW-87	1100	98	82	82	98	26後	—	20後	—
EATA	ファータ RG-0624Z	1100	81	99	99	81	26後	—	20後	—
SI BD-6KR	カレンデバイス BD-6KR	—	98	97	99	99	—	24	—	—

FRONT MISSION 2
システム&ミッション解説

システム解説

2ndは、以降の3D作品につながる基礎的なゲームシステムを構築しつつ、オリジナリティに富んだシステムがふんだんに盛り込まれており、その充実度ではシリーズ中でも群を抜いている。

UNIT

ユニットの分類

2ndはユニットの種類が非常に多く、大まかに分類するのも難しい。ここではゲーム中の分類（戦闘時に表示される「U.Type」）に従って、8種類にまとめた。

WAPはもとより、車両タイプのバリエーションが豊富で、レーダー車のような変わり種も登場する。また、航空ユニットに対しては特定の武器でしか攻撃できないため、攻撃ヘリやVTOL攻撃機の存在感が、かなり大きくなっている。なお、敵には支援ポッドという補給役のユニットが登場するが、プレイヤー側にはこうした補給役に相当するユニットは存在しない。パーツの修理や回復、弾薬補給はアイテムに頼ることになるので、セットアップではアイテムの装備を慎重に行う必要がある。

ユニットのタイプ分け



WAP（Wanzer）
主戦力ユニット。武器の種類が大幅に増え、武装のバリエーションはシリーズ随一。レイヴンや"嫌なヴァンツァー"などの特殊機体も登場。



装甲車（Light V.）
タイヤで走行するタイプの戦闘車両。装備により複数のタイプがある。車両ユニットは総じてボディと脚パーツで構成されている。



戦車（Arm V.）
タンクタイプの戦闘車両。強力なキャノンと、接近戦用のマシンガンを装備している。装甲、火力ともWAPに劣らず、かなりの強敵。



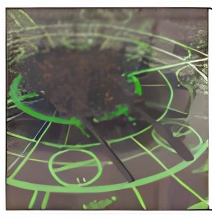
攻撃ヘリ（Chopper）
航空ユニットの代表格。航空ユニットには一部の銃器と対空専用の武器しか有効でないため、セットアップ次第では撃墜するのに苦労する。



VTOL攻撃機（Jet）
航空ユニットで、武装が充実しているのが特徴的。攻撃ヘリも含め、航空ユニットはボディパーツのみで構成されている。



支援ポッド（S.Pod）
小型の機動兵器で、パーツの修理や回復、弾薬の補給を行う。敵とNPCにしか登場しない。パーツはボディと脚のみで構成される。



砲台（Fix Gun）
基地などに設置されている固定砲台。ボディパーツのみで構成され、移動はしない。強力な遠距離攻撃用の砲を装備している。



大型機動兵器（Huge W.）
車両タイプや歩行兵器タイプなど、さまざまなバリエーションがある。パーツ構成はすべてボディと脚で、HPと防御力が非常に高い。

セットアップのポイント

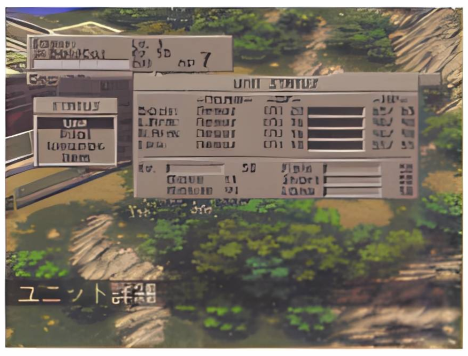
セットアップのポイントとなるのは総重量。武器に装弾数が設定されたことで、弾切れに備えて武器ごとの弾倉（アイテム）を装備する必要が出てきた。また、補給ユニットがないため、回復系のアイテムも重要性を増している。これらアイテムにも重量が設定されているため、パーツや武器との重量調整が難しい。特に右記の機動力を確保するために、装備を絞り込むセットアップが必要になる。

ランニングコストの存在

2ndでは、ボディ、腕、脚の各パーツに「ランニングコスト（RC）」が設定されている。これはミッションをクリアした際に、クリア報酬から差し引かれる金額だ。ユニットごとに使用しているパーツのRC合計が必要な金額となり、ミッションに出撃した全ユニット（NPCは除く）が対象となる。また、プレイヤーユニットがダメージを負った状態でミッションをクリアした場合、そのユニットの修理費用もクリア報酬から差し引かれる。RCや修理費用の合計額がクリア報酬を上回っても、所持資金からマイナスされることはないが、報酬額は0になる。特に序盤ではRCにも気を配ってセットアップを行わないと、報酬の減額が大きくなって資金難に陥りやすい。

機動力がもたらすメリット

2ndでは余剰出力（総出力ー総重量）の80%を機動力とし、機動力が大きいほど移動力、格闘と近距離攻撃における命中率、攻撃の回避率が向上する。移動力は基準値が7で、機動力の10%（小数点以下切り捨て）がプラスされる。機動力が10以下なら移動力は基準値の7のまま、機動力が48なら移動力は7＋4＝11となる。制限重量まで武器を満載するセットアップは、命中率や回避率の向上が見込めないため逆効果。重量を軽減するには武器の絞り込みが必要だが、装弾数の制限を考えると補助武器や弾倉の装備も重要になる。



機動力は「Mobile」で表示される。機体が軽いほど機動力が大きく、攻撃を当てやすく避けやすいユニットとなる。2ndのセットアップのポイントだ。

攻撃、装甲の属性

攻撃には衝撃、貫通、炎熱の3つの属性があり、パーツには前述の3タイプにノーマル属性を加えた、4種類の装甲属性が設定されている。装甲属性と同じ属性の攻撃を受けた場合は、ダメージが軽減される。ノーマル属性の装甲の場合は、すべての属性に対して一律の防御力を持つが、個々の装甲属性よりダメージ減退率は低い。

各攻撃の属性

格闘攻撃	衝撃
近距離攻撃	貫通
遠距離攻撃	衝撃+炎熱

個別の属性を持つ武器

火炎放射器	炎熱
キャノン	衝撃+貫通
バズーカ	衝撃+炎熱
グレネード	貫通+炎熱

航空ユニットへの攻撃

攻撃ヘリやVTOL攻撃機といった航空ユニットへの攻撃は、対空専用ミサイル／ロケットランチャーか、マシンガン、ショットガン、ライフル、キャノンでのみ可能。ただし、対空ミサイル／ロケット以外は有効性にバラつきがある。

航空ユニットに対する銃器の適性

○：適切、▲：普通、×：適さない

対攻撃ヘリ	○＝マシンガン、▲＝ライフル、×＝ショットガン、キャノン
対航空機	×＝マシンガン、ライフル（ショットガン、キャノンは攻撃不可）

AP

アクティブポイント

APの役割

APは戦闘時の行動を制御する数値で、敵味方とも各ユニット（キャラクター）ごとに、個別に設定されている。ユニットは移動や攻撃を行うことでAPを消費していき、APが足りなくなると行動できなくなる。APは回避行動や攻撃の命中率にも影響するため、0になるまで行動すればいいというものではない。逆に敵のAPを0にできれば、戦闘を有利に行える。



どんなに高性能なパーツや武器を装備しても、APを上手に使えなければ、その性能を発揮させることはできない。移動、攻撃、反撃のバランスを考えよう。

APを消費する行動

APを消費する行動は右のとおり。敵の攻撃を受けるだけで2APが消費される点がポイントで、攻撃を受けた時点でAPが0の場合は、回避行動をとれない。格闘攻撃はAP 0でも反撃が可能。

行動のAP消費量

- 移動＝1マスにつき1AP
- 格闘攻撃＝0AP
- 近距離攻撃＝2AP
- 遠距離攻撃＝6AP
- アイテムを使う＝4AP
- 攻撃を受ける＝2AP



APが0の状態で攻撃を受けると、防御も回避もできない危険な状態に陥る。攻撃を受けるだけで2APを消費するため、敵の連続攻撃の対象になるのは避けよう。

APの最大値の増加

APの最大値は、キャラクターごとに総合レベル（P.330参照）の上昇にともなって増加していく。最低値は7で、Lv.5あたりから1ずつ増加（増加のタイミングはキャラクターごとに異なる）。上限は全キャラクターとも、15となっている。

APボーナス

攻撃（反撃）を行う際に、攻撃手段（使用武器）を選ぶとそれに応じたAPが消費される。この時点でまだAPが残っている場合、「APボーナス」として攻撃の命中率に加算される（APを消費するわけではない）。戦闘では移動→攻撃というのが常套パターンだが、移動と攻撃でAPを使い切ってしまうと、APボーナスが得られなくなる。



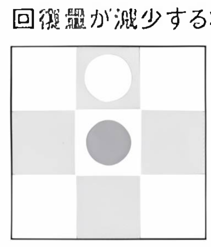
命中率の低い武器ほど、APボーナスを利用したい。特に遠距離攻撃は消費APが大きいので、移動後に攻撃するとAPボーナスの効果は期待できない。

APの回復

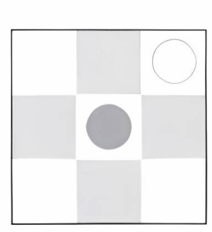
プレイヤーユニットのAPはプレイヤーフェイズ開始時、敵のAPは敵フェイズ開始時に、各ユニットの最大値まで回復する。ただし、周囲8マスに敵ユニットがいる場合、そのユニットはAPの回復量が減少。隣接している敵1機につき−2、隣接していない敵1機につき−1となる（下図参照）。例えば、前後左右を敵に囲まれている場合は、AP回復量が−8されるということだ。逆に、周囲8マスに味方のユニットがいる場合はAP回復量が増加する（1機につき＋1）。ただし、最大値を超えて回復することはない。

AP回復量の増減

回復量が減少する状態

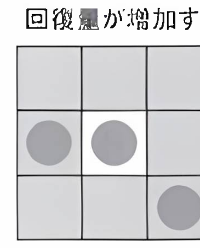


隣接している敵がいる場合、AP回復量は敵1機につき−2される。



斜めのマスに敵がいる場合、AP回復量は敵1機につき−1される。

回復量が増加する状態



周囲8マスに味方ユニットがいると、1機につきAP回復量が＋1。

● 味方ユニット
○ 敵ユニット



CHARACTER

キャラクターの能力

キャラクターは戦闘を行うことで格闘、近距離、遠距離のレベルがアップし、それぞれの能力が高まっていく。これらのレベルが上がると総合レベルも上昇し、APの最大値が増加する。また、各攻撃レベルにより条件が満たされると、スキルを習得できる。

才能（Talent）の影響

キャラクターは操縦技術などの潜在的な才能を表す「Talent」という能力を持っており、これが各攻撃の能力に影響する。この能力は、レベルアップなどによる変動がない。

オーナーポイントと★マーク

戦闘で敵ユニットのパーツを1つ破壊するごとに、オーナーポイントを1獲得。オーナーポイントが一定値に達するごとに、★マークが1つずつ増えていく。この★マークはオーナースキルの習得に関連しており、3個目以降からオーナースキルを習得できる。

オーナーポイントと★マークの対応

★=20
★★=50
★★★=90
★★★★=140
★★★★★=200
★★★★★★=270
★★★★★★★=350

キャラクターのレベル

Total	総合レベル	キャラクターの成長度を表す。格闘、近距離、遠距離のレベルに応じてレベルアップ。Lv.30が最高レベルとなる。
Fight Short Long	格闘攻撃 近距離攻撃 遠距離攻撃	それぞれの攻撃手段に関する能力の高さを表す。また、スキルの習得に関係する。Lv.30が最高レベルとなる。

キャラクターの才能（Talent）

Control	操縦技術。近距離攻撃に影響
Sight	照準能力。近距離、遠距離攻撃に影響
Mechanic	機械操作。遠距離攻撃に影響
Vitality	気力。格闘攻撃に影響

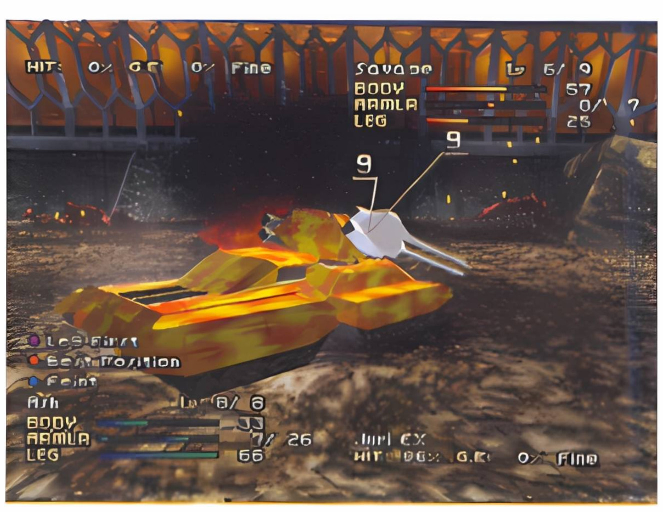
SKILL

スキルの種類と習得

スキルにはバトルスキル、オーナースキル、コンピュータスキルの3種類があり、それぞれ習得方法や使用方法が異なっている。

バトルスキル

バトルスキルは戦闘時に発動する特殊能力で、格闘、近距離、遠距離のレベルによって習得していく。習得したスキルは4つまで装備でき、装備しているスキルのみが発動する。また、スキルにはLv.1～Lv.MAXまでの4段階のスキルレベルがあり、発動したときにランダムでレベルアップする。スキルレベルが上がると、スキルの効果が向上する。バトルスキルはパワー、スピード、フィールド、スペシャル、スーパーの5タイプに分類されており、スーパーはキャラクターごとに習得できる1つの専用スキルだ。また、バトルスキルは最高4つまで連続発動（チェーン）するが、スキルごとにチェーンしやすいタイプが決まっている。



基本的に1つのスキルが発動するごとに1回攻撃できる。チェーンしやすいスキルを装備するのがポイント。

オーナースキル

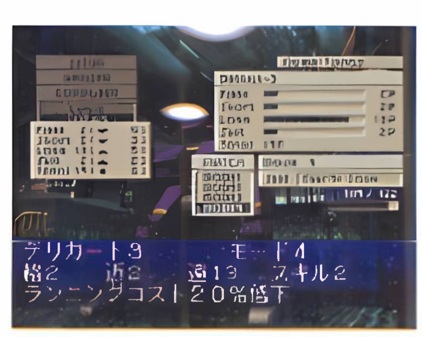
オーナーポイントを溜めて★マークを増やすと、オーナースキルを習得できる。これは周囲8マス以内にいる敵や味方ユニットに効果を及ぼすスキルで、キャラクターごとに習得可能なスキルが決まっている。オーナースキルも装備する必要があるため、バトルスキルとの取捨選択になる。



味方のオーナースキルの影響を受けているユニットは青、敵のオーナースキルの影響を受けているユニットは赤く明滅する。

コンピュータスキル

コンピュータに設定されているスキル。クロックアップしてモードを増やし、スキルのあるモードにセッティングしておくと効果を発揮する。



コンピュータをクロックアップし、モードを変更すればコンピュータスキルを使用できる。当然のことだが、装備しているユニットがスキルの効果を得られる。

キャラクターの才能と習得可能スキル

表の見方

各キャラクターの才能値、習得できるスーパースキル、習得できるオーナースキルを記載。略称等は下記参照。

Talent
キャラクターの才能
C＝Control
S＝Sight
M＝Mechanic
V＝Vitality

専用バトルスキル
そのキャラクターが習得できるスーパースキル。スキル名の右には対応する攻撃タイプを表記。「近／遠」は近距離と遠距離、「全対応」は攻撃タイプに関わらないものを示す。

オーナースキル
そのキャラクターが習得できるオーナースキルを、★マークの数ごとに記載。スキル名のカッコ内の数字は、習得時のスキルレベル。表記のないものは、すべてLv.1で習得する。

名前	名前				専用のバトルスキル		専用のバトルスキル				
	C	S	M	V			★×3	★×4	★×5	★×6	★×7
アッシュ	18	19	15	12	スナイパー	近距離	Z.O.C.	降伏勧告	—	ディープストライク(2)	ヘルプ
ジョイス	15	18	18	9	ハンティング	近／遠	スチール	Z.O.C.	—	サプライズ(2)	APB支援
エイミア	17	17	14	12	ハイスピード	近距離	ディフェンス	Z.O.C.	リフレッシュ(2)	—	APプラス
グリフ	18	15	12	17	ビートアップ	格闘	Z.O.C.	—	—	スキルダウン(2)	ストップ
リーザ	17	19	17	11	シューティングスター	遠距離	リフレッシュ	Z.O.C.	降伏勧告	—	インターセプト(2)
サユリ	18	18	14	12	スーパーラッキー	全対応	Z.O.C.	スキルアップ	リフレッシュ(2)	—	スキル無効
トマス	18	15	13	18	2レベルダメージ	格闘	Z.O.C.	降伏勧告	—	スキルアップ(2)	モラル
ロッキー	19	14	12	17	マシンガンブロー	格闘	Z.O.C.	スチール	—	ディフェンス(2)	APマイナス
ロズウェル	14	18	20	10	デストラクト	遠距離	ディープストライク	Z.O.C.	—	APB無効	APB支援
コーディ	18	12	14	20	クルセイダー	格闘	Z.O.C.	サプライズ	リフレッシュ	—	ホールドバック
バイク	18	19	15	12	バックアタック	近／遠	スキルダウン	スチール	Z.O.C.	—	APB無効
メイラン	18	19	15	12	ブラストブロー	格闘	Z.O.C.	インターセプト	降伏勧告	—	オーナー無効

バトルスキルの種類

表の見方

スキルはスキルタイプ別にまとめ、アルファベット順に記載。スキルタイプ名のアイコンは、チェーンしやすいスキルと対応している。

攻撃
発動する攻撃タイプ
格＝格闘
近＝近距離
遠＝遠距離

格 近 遠
スキルの習得に必要なレベル
格＝格闘レベル
近＝近距離レベル
遠＝遠距離レベル

チ
チェーンしやすいスキルタイプ
🔴＝パワースキル
🔵＝スピードスキル
🟩＝フィールドスキル
🟣＝スペシャルスキル
🟠＝スーパースキル

効果
スキルの効果。スーパースキルの【キャラクター名】は、そのスキルを習得できるキャラクター。
Lv.1～MAX
スキルレベル。レベルごとに効果が変動するスキルは、その効果を表記。「自ダ半」は、そのスキルによって自分が受けるダメージが半減する。

🔵スピードスキル

名称		攻撃	格	近	遠	チ	効果	Lv.1	Lv.2	Lv.3	MAX
Counter Blow	カウンターブロー	格闘	29	—	—	🟠	格闘で敵が先制攻撃のとき、敵の攻撃をキャンセルして攻撃	—	—	—	—
Counter Shot	カウンターショット	近距離	—	20	—	🟠	近距離で敵が先制攻撃のとき、敵の攻撃をキャンセルして攻撃	—	—	—	—
Double Punch	ダブルパンチ	格闘	20	—	—	🔵	両腕がPNかKNで発動。両腕で交互に攻撃、攻撃回数が増加	1回	1回	2回	3回
Feint	フェイント	格／近	3	4	—	🔴	スキルのチェーン確率アップ	50%	100%	150%	200%
Full Bullet(L)	フルブレット(L)	遠距離	—	—	23	—	残弾をすべて発射、1発あたりの攻撃力が一定比率分増加	—	—	20%	50%
Full Bullet(S)	フルブレット(S)	近距離	—	28	—	—	残弾をすべて発射、1発あたりの攻撃力が一定比率分減少	−50%	−50%	−25%	—
Hit&Away	ヒットアンドアウェイ	格／近	23	15	—	—	自分の攻撃後、強制的に戦闘終了	—	—	—	—
Lethal Shot	リーサルショット	近／遠	—	29	—	🔴	単発の武器で発動。命中したパーツを必ず破壊	—	—	—	—
Speed	スピード	近距離	—	10	—	🟣	弾丸の発射数が増加。単発の武器では発動しない	1発	1発	2発	3発
Switch	スイッチ	近距離	—	17	—	🟣	両腕が同種の近距離武器で発動。両腕で交互に攻撃、攻撃回数が増加	1回	1回	2回	3回

🔴パワースキル

名称		攻撃	格	近	遠	チ	効果	Lv.1	Lv.2	Lv.3	MAX
Best Position	ベストポジション	全対応	9	3	5	🔵	APボーナスが一定倍率分増加	2倍	2倍	3倍	4倍
Charge	チャージ	格闘	14	—	—	🔴	HPと出力を攻撃力に加算、命中すると自分にもダメージ	—	—	—	自ダ半
Critical	クリティカル	全対応	2	5	—	🔵	攻撃力が一定比率分増加	25%	25%	50%	100%
Disarm Armor	ディサームアーマー	遠距離	—	—	28	🔴	敵のDFを一定比率分低下。Lv.2〜3は近距離、Lv.MAXは格闘と近距離でも発動	50%	50%	75%	100%
Final Break	ファイナルブレイク	格闘	18	—	—	—	両腕がPNかKNで発動。腕HPの一定比率を攻撃力に加算、命中すると自分の腕が破壊	50%	75%	100%	200%
Lucky	ラッキー	全対応	15	8	9	🟣	攻撃がすべて命中した場合は攻撃力増加、外れた場合は攻撃力低下	?	?	?	?
LV Damage	レベルダメージ	格闘	11	—	—	🟣	総合レベル×10のダメージ	—	—	—	—
Shield Rush	シールドラッシュ	格闘	27	—	—	🟠	HPと出力とシールド装甲値を攻撃力に加算、命中すると自分にもダメージ	—	—	—	自ダ半
Side Attack	サイドアタック	近距離	—	19	—	🔵	敵回避率低下、自分の攻撃力増加(敵回避率/攻撃力%)	-10/10	-20/15	-30/20	-50/25
Target	ターゲット	近距離	—	14	—	🟣	命中率、攻撃力が一定比率分増加(命中率/攻撃力%)	10/10	20/15	30/20	50/25

🟩フィールドスキル

名称		攻撃	格	近	遠	チ	効果	Lv.1	Lv.2	Lv.3	MAX
Dash	ダッシュ	近距離	—	7	—	🟩	格闘戦と同条件になる	—	—	—	—
Dead Angle	デッドアングル	格/近	—	21	—	🔵	敵の背後へ回り込み、スキルのチェーン確率アップ	25%	50%	75%	100%
Escape	エスケープ	全対応	26	22	19	🟩	敵の先制攻撃になった場合、そのターンを強制終了する	—	—	—	—
Field Effect	フィールドエフェクト	全対応	8	11	—	🟩	格闘戦が行われる際に地形効果を失わない	—	—	—	—
Find Out	ファインドアウト	全対応	—	26	—	🔵	敵の攻撃を1発目から一定数は必ず回避	1発	1発	2発	3発
First	ファースト	全対応	6	9	—	🔵	先制攻撃。敵を撃破しない限り必ず反撃される	—	—	—	—
Hold Attack	ホールドアタック	全対応	21	18	—	🟩	命中率、攻撃力が増加するが、必ず敵の先制攻撃(命中率/攻撃力%)	10/10	15/20	20/30	30/50
Immortal	イモータル	全対応	24	—	—	🟩	パーツのHPが0になっても、その戦闘中は破壊されない	—	—	—	—
Shield Wall	シールドウォール	全対応	—	23	12	🟩	敵の攻撃がすべてシールドに命中する	—	—	—	—
Strike	ストライク	全対応	30	30	—	🟣	1発目から一定数は必ず命中	1発	1発	2発	3発

🟣スペシャルスキル

名称		攻撃	格	近	遠	チ	効果	Lv.1	Lv.2	Lv.3	MAX
All or Nothing	オールオアナッシング	近/遠	—	24	16	🔵	複数発射型の武器で発動。全弾命中か全弾外れる	—	—	—	—
Arm First	アームファースト	近距離	—	13	—	🟠	1発目が必ず腕に命中する	—	—	—	—
Body First	ボディファースト	近距離	—	27	—	🔵	1発目が必ずボディに命中する	—	—	—	—
Duel	デュエル	近距離	—	16	—	🔵	攻撃が1つのパーツに集中する	—	—	—	—
Guide	ガイド	遠距離	—	—	26	🔴	攻撃が1つのパーツに集中する	—	—	—	—
Heat Blow	ヒートブロー	格闘	5	—	—	🔴	炎熱属性を追加	—	—	—	—
Leg First	レッグファースト	近距離	—	6	—	🔴	1発目が必ず脚に命中、一定確率でパニック状態にする	30%	30%	50%	80%
Sting Blow	スティングブロー	格闘	12	—	—	🟠	貫通属性に変化	—	—	—	—
Stun Punch	スタンパンチ	格闘	17	—	—	🟣	一定確率でスタン状態にする	30%	30%	50%	80%
Terror Shot	テラーショット	近距離	—	12	—	🟣	一定確率でテラー状態にする	30%	30%	50%	80%

🟠スーパースキル

名称		攻撃	格	近	遠	チ	効果	Lv.1	Lv.2	Lv.3	MAX
2LV Damage	2レベルダメージ	格闘	22	—	—	🔴	【トマス】総合レベル×20のダメージ	—	—	—	—
Back Attack	バックアタック	近/遠	—	—	21	🟣	【バイク】敵回避率低下、自分の攻撃力増加(敵回避率/攻撃力%)	-10/10	-20/15	-30/20	-50/25
Beat Up	ビートアップ	格闘	25	—	—	🟣	【グリフ】両腕がPNかKNかRDで発動。両腕で交互に攻撃、攻撃回数が増加	1回	1回	2回	3回
Blast Blow	ブラストブロー	格闘	25	—	—	🔵	【メイラン】単発の武器で発動。命中したパーツを必ず破壊	—	—	—	—
Crusader	クルセイダー	格闘	22	—	—	🟣	【コーディ】クリティカル+スタンパンチ	—	—	—	—
Destruct	デストラクト	遠距離	—	—	24	🔵	【ロズウェル】攻撃力が一定比率分増加	50%	50%	100%	200%
High Speed	ハイスピード	近距離	—	25	—	🔴	【エイミア】複数発射型の武器で発動。発射数が増加	2発	2発	3発	5発
Hunting	ハンティング	近/遠	—	—	20	🔴	【ジョイス】命中率、攻撃力が一定比率分増加(命中率/攻撃力%)	10/10	20/15	30/20	50/25
MG Blow	マシンガンブロー	格闘	22	—	—	🔴	【ロッキー】攻撃回数が増加	1回	1回	2回	3回
Shooting Star	シューティングスター	遠距離	—	—	25	—	【リーザ】残弾をすべて発射、1発あたりの攻撃力が一定比率分増加	20%	20%	50%	100%
Sniper	スナイパー	近距離	—	25	—	🟣	【アッシュ】RFで発動。1発目が必ずボディに命中、攻撃力が一定比率分増加	10%	20%	30%	50%
Super Lucky	スーパーラッキー	全対応	—	25	—	🔴	【サユリ】攻撃がすべて命中した場合は攻撃力増加、外れた場合は攻撃力低下	?	?	?	?

オーナースキルの種類

表の見方

オーナースキルをアルファベット順に記載。下記のコンピュータスキルも、同様の方式で記載している。

対象
スキルの効果が及ぶ対象

効果
スキルの効果。

Lv.1～Lv.3
スキルレベル。スキルレベルごとに効果の違うものは、その内容を表記。オーナースキルはLv.3まで、コンピュータスキルはLv.2まで、スキルレベルがアップする。

名称		対象	効果	Lv.1	Lv.2	Lv.3	MAX
AP Minus	APマイナス	敵	効果範囲内の敵のAP回復量ー2	—	—	—	—
AP Plus	APプラス	味方	効果範囲内の味方のAP回復量＋2	—	—	—	—
Deep Strike	ディープストライク	味方	効果範囲内の味方の命中率が一定比率分アップ	10%	15%	20%	—
Defense	ディフェンス	味方	効果範囲内の味方の回避率が一定比率分アップ	10%	15%	20%	—
Help	ヘルプ	味方	効果範囲内の味方が受ける攻撃を身代わりとして受ける	—	—	—	—
Hold Back	ホールドバック	敵	効果範囲内の敵は攻撃不可（反撃は可）	—	—	—	—
Intercept	インターセプト	敵	効果範囲内の敵の命中率が一定比率分ダウン	-10%	-15%	-20%	—
Invalid APB	APB無効	敵	効果範囲内の敵のAPボーナスを無効化	—	—	—	—
Invalid Honor	オーナー無効	敵	効果範囲内の敵のオーナースキルを無効化	—	—	—	—
Morale	モラル	味方	効果範囲内の味方の命中率、回避率、バトルスキル発動率を５%アップ	—	—	—	—
Refresh	リフレッシュ	味方	ターン開始時に効果範囲内の味方のテラー、パニック、スタン（Lv.２のみ）を回復	—	—	—	—
Skill Control	スキル無効	敵	効果範囲内の敵はバトルスキル使用不可	—	—	—	—
Skill Down	スキルダウン	敵	効果範囲内の敵のスキル発動率が一定比率分ダウン	-50%	-75%	—	—
Skill Up	スキルアップ	味方	効果範囲内の味方のスキル発動率を一定比率分アップ	50%	100%	—	—
Steel	スチール	敵	降伏状態の敵からパーツ以外のアイテムをランダムで１つ奪取	—	—	—	—
Stop	ストップ	敵	効果範囲内の敵は移動不可	—	—	—	—
Support APB	APB支援	味方	効果範囲内の味方のAPボーナスに、自分のAPを加算	—	—	—	—
Surprise	サプライズ	敵	効果範囲内の敵の回避率が一定比率分ダウン	-10%	-15%	-20%	—
Surrender Call	降伏勧告	敵	HPが低下している敵を降伏させる	—	—	—	—
Z.O.C.	Z.O.C.	敵	スキルの効果範囲内の敵は１マスしか移動できない	—	—	—	—

コンピュータスキルの種類

名称		対象	効果	Lv.1	Lv.2	Lv.3	MAX
AUTO DEFENCE	オートディフェンス	自分	攻撃を受けた際のAP消費が減少	−1	−2	—	—
AUTO REPAIR	オートリペア	自分	ターン開始時にもっともダメージが大きいパーツのHPを、一定比率分回復	5%	10%	—	—
AUTO REPAIR ALL	オートリペアオール	自分	ターン開始時にすべてのパーツのHPを、一定比率分回復	5%	10%	—	—
AUTO SIGHT(L)	オートサイト（L）	自分	遠距離攻撃時のAP消費が減少	−1	−2	—	—
AUTO SIGHT(S)	オートサイト（S）	自分	近距離攻撃時のAP消費が減少	-50%	-100%	—	—
BALANCE UP	バランスアップ	自分	DF以上のダメージを受けてもDanger状態にならない	—	—	—	—
DDP SYSTEM	DDPシステム	自分	パーツが破壊されるダメージを受けた場合、HPが1残る	—	—	—	—
DETECT MINE	ディテクトマイン	自分	地雷が設置されているマスにマークが表示される	—	—	—	—
DMP SYSTEM	DMPシステム	自分	100以上のダメージを切り捨てる。炎熱属性の攻撃には無効	—	—	—	—
ENERGY SAVE	エネルギーセーブ	自分	装備パーツのランニングコストが低下	-20%	-50%	—	—
LEARNING SYSTEM	ラーニングシステム	自分	敵にダメージを与えることで得られる経験値が2倍になる	—	—	—	—
MOVE PLUS	ムーブプラス	自分	移動力が増加	＋1	＋2	—	—
POWER DOWN(F)	パワーダウン（F）	敵	敵のコンピュータの格闘攻撃修正を0にする	—	—	—	—
POWER DOWN(L)	パワーダウン（L）	敵	敵のコンピュータの遠距離攻撃修正を0にする	—	—	—	—
POWER DOWN(S)	パワーダウン（S）	敵	敵のコンピュータの近距離攻撃修正を0にする	—	—	—	—
RANGE PLUS	レンジプラス	自分	遠距離武器の射程距離が増加	＋1	＋2	—	—
SATELLITE	サテライト	敵	敵がいるマスの地形効果を無効化	—	—	—	—
SDP SYSTEM	SDPシステム	自分	貫通属性のダメージを受ける場合、一定値以下を0にする	10	20	—	—
SHOCK ABSORB	ショックアブソーブ	自分	敵の「スタンパンチ」を受けてもスタン状態にならない。衝撃属性の攻撃にのみ有効	—	—	—	—

ITEM

アイテムの使い方

アイテムは回復系、予備弾倉系、特殊効果系の３タイプがあり、各ユニットが装備しているものを使用できる。装備可能数と射出距離は、バックパックの性能による。

回復・予備弾倉系

回復系と予備弾倉系は、自分を含めて隣接している味方ユニットを対象にできる。2ndでは、プレイヤー側に補給車のような回復・補給を行うユニットが存在しないため、ユニットが互いにアイテムを使って回復や補給をしなくてはならない。

特殊効果系

ChaffとSmokeはフィールドに撃ち出し、対象のマスを含む周囲９マスに効果を及ぼす。その効果範囲内に入っている味方ユニットは、すべて同様の効果を受けられる。Mine（地雷）は前後左右のいずれか１マスに仕掛け、そのマスに停止したユニットの脚パーツを破壊する。これは敵味方の区別がないので、使用の際は注意が必要。



ChaffとSmokeは一定範囲のマスが対象なので、射出後に効果範囲内にユニットを移動させても効果を得られる。

アイテムの種類

アイテム名	対象	効果	価格
Repair 1	自分	パーツ１つのHPを50%回復	10
Repair 2	自分	パーツ１つのHPを75%回復	50
Repair 3	自分	パーツ１つのHPを100%回復	100
Repair All	自分	全パーツのHPを100%回復	―
Rebirth 1	自分	破壊されたパーツ１つをHP25%で修理	80
Rebirth 2	自分	破壊されたパーツ１つをHP100%で修理	150
Rebirth All	自分	破壊されたパーツすべてをHP100%で修理	―
SpareMG	自分	マシンガン弾倉	10
SpareRF	自分	ライフル弾倉	10
SpareSG	自分	ショットガン弾倉	10
SpareGR	自分	グレネード弾倉	10
SpareFR	自分	火炎放射器タンク	10
SpareMI	自分	ミサイル弾倉	10
SpareRK	自分	ロケット弾倉	10
SpareCA	自分	キャノン弾倉	10
SpareBZ	自分	バズーカ弾倉	10
SpareAM	自分	対空ミサイル弾倉	10
SpareAR	自分	対空ロケット弾倉	10
Chafu	マス	ミサイル攻撃に対して地形効果30%アップ	20
Smoke	マス	ミサイル以外の攻撃に対して地形効果30%アップ	20
Mine	マス	そのマスに移動したユニットの脚を破壊	30

WRONG STATUS

ステータス障害の発生と回復

特殊な武器や特定のスキルによる攻撃を受けると、ステータス障害が引き起こされる。ステータス障害になると行動やAP消費に制限が課せられ、危険な状態に陥る。

ステータス障害の回復

スタン、テラー、パニックの３つは、１ターンごとに自動回復の判定が行われ、１ターン目は50%、２ターン目は75%、３ターン目には100%の確率で回復する。それ以外では、味方のオーナースキル「リフレッシュ」の効果を受けるしか回復手段がないので、ステータス障害中のユニットが敵の攻撃さらされないように注意したい。また、敵のレーダー車が行うロックオンの効果は、１ターンしか持続しない。

敵ユニットの投降と降伏

HPが極端に減少した敵ユニットが、オーナースキル「降伏勧告」の影響を受けると、降伏や投降をすることがある。このとき、敵ユニットが一切の行動をとらなくなるのが降伏、敵ユニットがマップから除かれるのが投降となる。どちらになるのかは、ランダムで判定される。



投降や降伏は滅多に発生しない。バトルスキルをセットした方が確実だ。

ステータス障害の種類



Stun　スタン
スタン効果を持つ武器やスキルで攻撃されると発生。一切の行動が不能で、攻撃の回避もできない。



Terrer　テラー
テラー効果を持つ武器やスキルで攻撃されると発生。攻撃のみ不能になるが、移動やアイテムの使用は可能。



Panic　パニック
パニック効果を持つ武器やスキルで攻撃されると発生。また、１ターン中に複数の敵に攻撃された場合にも発生することがある。APの消費量が増加する。



S Lock on　S ロックオン
敵のレーダー攻撃で発生。この状態で敵の近距離攻撃を受けると、回避率が低下する。



L Lock on　L ロックオン
敵のレーダー攻撃で発生。この状態で敵の遠距離攻撃を受けると、回避率が低下する。

TACTICS

セットアップの考え方

武器に弾数の制限があり、また腕を破壊されたときのことを考えると、複数の武器を装備しておきたい。しかし、余剰出力から導き出される機動力が命中率と回避率に影響するため、重装備は逆効果になることもある。極端な例だが、格闘戦をメインとするキャラクターなら、いっそ武器を装備せずにパンチのみで戦うのも選択のひとつだ。

序盤はパーツ＆武器に選択の余地が少ないので、極端なセットアップが効果的。機動力を稼ぐためシールドは装備せず、バックパックは追加出力タイプを選ぶ。近距離タイプは、スキルを覚えるまでは命中率と攻撃力が高いライフルが適しており、機動力があれば、命中率はほぼ100%で攻撃できる。近距離専門でいくなら、もう一方はマシンガンがいいだろう。

遠距離武器は装弾数が少なく、序盤は使いづらい。いっそ使い切りで考え、接近戦用の武器を装備しておくのもひとつの方法だ。アイテムを多く収納できるバックパックが購入できるようになれば、予備弾倉で遠距離武器の弾を補給できる。

サポート役を作る

アッシュとリーザでチームが分かれて戦っている序盤は、キャラクターも比較的万遍なく成長させることができる。だが、チームが合流して大所帯になると、成長させられるキャラクターが限られてくる。そこで、レベルがなかなか追いつかないキャラクターは成長を諦め、バックパックにはアイテム、機体には武器を満載し、前線で戦うユニットのサポート役にするという考え方もある。



バックパックには武器も収納できるので、他のユニットと武器の受け渡しが可能。回復・修理アイテムや予備弾倉を積んでおき、戦場の後方で補給役をさせるのもいいだろう。

TACTICS

APを考慮した基本戦術

戦闘のカギを握るのは、APの使い方。味方のAPを減らさず、敵のAPを削り取るのが基本的な戦い方となる。

連続攻撃の有効性

攻撃を受けるだけで２APが消費されるという仕組みから、敵１機を集中攻撃することでAPを減少させ、最終的にAP０＝反撃・回避不能な状態まで追い込むことができる。遠距離攻撃でAPを削ってから、接近戦に持ち込むのがオーソドックスなパターン。逆に命中率があまり高くない遠距離攻撃をヒットさせたい場合は、接近戦で相手の反撃を誘ってAPを消費させ、AP０の敵に遠距離攻撃を行うといい。



敵１機を集中攻撃することで、APを削って回避不能状態にすることができる。敵を囲み、AP回復量を減少させておくと、さらに効果的だ。

APを回復させない

敵ユニットのAP回復量が少なければ、敵はAPボーナスを得られず、攻撃の命中率や反撃に対する回避率が低下。しかも次のプレイヤーフェイズで、敵がAP０の状態になる可能性も高くなる。ユニットの周囲８マスに敵方のユニットがいるとAP回復量が減少するという仕組みを利用して、敵ユニットをプレイヤーユニットが囲んだ状態でフェイズを終えるのが望ましい。逆に、プレイヤーユニットは１機だけ突出して、敵に囲まれたりしないように注意しなければならない。周囲に味方ユニットがいるとAP回復量が増加するので、できるだけ密集して戦うのが基本だ。

格闘戦のメリット

格闘攻撃は消費APが０なので、移動後の攻撃や反撃に適している。また、格闘攻撃を行う際は互いの地形効果が適用されず、攻撃が上半身（ボディや腕）に命中しやすい。近距離攻撃にはイニシアチブを取られてしまうが、スキル「ファースト」が発動すれば先制攻撃が可能だ。

両腕が壊れたユニットの活用法

両腕を破壊されて攻撃手段を失くしてしまったユニットにも、まだ使い道がある。先に述べたように、周囲８マスに敵方のユニットがいるとAP回復量が減少する。こうした両腕を破壊されたユニットも、敵の周囲８マスに移動させることで、AP回復量の減少効果をもたらすことができるのだ。もちろん、攻撃されれば丸腰＆無防備なので、回避できなければ一方的にダメージを受けるのみとなる。



両腕が破壊されても、ユニットとしての役割はまだ果たせる。むしろ、移動が１マスに制限される脚パーツ破壊の方が、使いどころがなく厄介。



2ndでは、武器が内蔵されているボディパーツが登場する。パーツ、内蔵武器ともに性能はさほど高くないが、これなら両腕をもがれても、まだ戦える。

FRONT MISSION 2 Simple Advance Chart

物語の前半は、アッシュの視点で進むアッシュ編と、リーザの視点で進むリーザ編が交互に展開される。中盤になると、リーザ編のキャラクターがアッシュたちに合流し、以降はアッシュがメインとなって物語を引っ張っていく。シナリオは基本的に、分岐がない一本道。といっても、ミッションの合間には、条件を満たすことでアイテムやMoneyが手に入るサブイベントが、いくつか用意されている。また、仲間のキャラクターが主役となって戦うサブミッションなどもプレイできる。

Summary of Story

2102年6月12日、O.C.U.のアロルデシュ人民共和国でクーデターが発生し、O.C.U.海防軍のアッシュは、仲間と共に国外脱出を図る。一方、O.C.U.陸防軍情報部のリーザは、機密兵器「フェンリル」の行方を追って、戦地のアロルデシュを奔走する。2人は革命軍と戦う中で出会い、共闘してフェンリルを追う。終盤、革命軍を倒して争いが終結したそのとき、革命軍を影から支配していた真の敵と、「フェンリル計画」の全貌が明かされる。アッシュたちはアロルデシュを戦火から救うため、フェンリル計画に立ち向かうことになる。



前半はアッシュ編とリーザ編が並行して展開する。合流するのはシナリオ中盤だ。



革命軍を倒すとクーデターは終結。しかし、フェンリルを追う戦いは終わらない。

Chart Start / Story Guide

アッシュ編

- **M01** リミアン駐留基地 — OUT グリフ
- バタリの森
- **M02** ラマンストン駐留基地近郊 — IN トマス、ロッキー、ロズウェル
- ラマンストン駐留基地近郊→サリバシュ邸
- **M03** 首都ダカ ダウンタウン
- ドゥカンディ
- **M04** アロルデシュ海岸 — OUT トマス、ロッキー、ロズウェル

クーデターの勃発
アロルデシュ軍のヴェン中佐がクーデターを起こし、O.C.U.に反旗を翻した。革命軍はリミアン駐留基地に攻め込み、アッシュたちは脱出。その混乱の中、友人のグリフが革命軍の捕虜になってしまう。一行はO.C.U.陸防軍のトマスと出会い、トマスの知り合いのゲリラ組織に身を寄せる。組織のボス・サリバシュの協力で、アッシュたちは国外へ脱出する。

リーザ編

- **M05** 捕虜救出ポイント
- O.C.U.捕虜救出作戦司令部→ドゥカンディ — IN グリフ、コーディ
- **M06** 捕虜収容所
- ドゥカンディ→O.C.U.捕虜救出作戦司令部
- **M07** 首都ダカ中心部 — IN トマス、ロッキー、ロズウェル
- 首都郊外の森
- **M08** 首都郊外の森
- ドゥカンディ
- **M09** ディアラバへの道 — OUT トマス、ロッキー、ロズウェル

フェンリルを追うリーザ
リーザはO.C.U.の捕虜救出活動を行いながら、リミアン駐留基地から消えたフェンリルの行方を追っていた。革命軍から救出したグリフと、情報屋のコーディを仲間に加えたところへ、アロルデシュの要人を救出する作戦への参加指令が下される。作戦は、成り行きで参加したトマスたちの協力で成功する。

リーザ捕虜となる
トマスはサリバシュに傭兵として雇われていた。リーザはサリバシュと情報交換するため、アジトに戻るトマスと行動を共にする。その移動の途中、革命軍の襲撃に遭い、トマスが助ける間もなく、リーザたちは捕まってしまう。

アッシュ編

- 制海艦モント→ドゥカンディ — IN パイク
- **M10** ディアバラへの道

再びアロルデシュへ
制海艦で待機中のアッシュは、救出された捕虜から、グリフがアッシュを探すため戦地に残ったと聞かされる。C.I.S.U.諜報部員のパイクを仲間に加え、アッシュはアロルデシュに再上陸する。

- ディアラバ
- M11 ディアラバ港
- サリバシュ貨物船
- M12 サリバシュ貨物船
- ボーネア
- SUB 国境
- M13 捕虜収容所
- ボーネア
- M14 首都ダカ中心部

IN トマス、ロッキー、ロズウェル

炎上する首都ダカ

グリフを捜すため、アッシュは再びサリバシュに協力を求めた。サリバシュはトマスと共に革命軍と戦っていた。アッシュは戦いに力を貸しながら、グリフの消息を追う。そこへヴェンの襲撃があるが、見事に撃退。その中でサリバシュの娘リラは、ヴェンの身を案じていた。

リラは、ヴェンが家族同然に育った幼馴染だと告白した。また、サリバシュにとってもヴェンは息子同然の存在だった。ヴェンの願いはアロルデシュがO.C.U.から独立することであり、それはサリバシュも同じだった。しかし、争いに民間人を巻き込むクーデターは許せず、ヴェンと戦っているという。

首都ダカで、O.C.U.軍と革命軍の大規模な戦闘が始まった。サリバシュにとって革命軍が勝つと状況が不利になるため、アッシュたちは首都に乗り込んで両軍を相手に戦いを始める。激戦を制してヴェンを捕らえたとき、革命軍のグィアンダがO.C.U.軍もろとも首都を焼き払う。

リ ー ザ 編

- ディーアン空軍基地
- M15 ディーアン空軍基地
- ディアラバ

IN メイラン

捕虜となったリーザたちは、ヴェンの部下メイランの助けで脱出する。メイランはヴェンがいない革命軍にいる意味を失っていた。一行はサリバシュに協力を求め、ボーネアに出発する。

ア ッ シ ュ 編

- ボーネア
- M16 ボーネア近郊

捕らえたヴェンが、リラの手引きで逃亡。アッシュたちは襲撃を警戒して偵察に向かい、敵集団と遭遇する。ボーネアに向かっていたリーザたちが助太刀に現れ、アッシュはグリフとの再会を果たす。

- ボーネア
- M17 首都ダカ
- M18 首都ダカ ダウンタウン
- ドゥカンディ
- M19 リミアン基地射爆撃場
- ノトゥンクミラ
- M20 首都ダカ中心部
- 首都ダカ
- M21 ブラフマプトラ川

IN リーザ、サユリ、グリフ、コーディ、メイラン

フェンリルを追う

一同の前で、リーザはフェンリルについて打ち明けた。フェンリルとは、人工衛星で打ち上げると、宇宙からあらゆる兵器を遠隔操作できる装置だという。リーザがフェンリル追うのは破壊するためで、パイクもまた、フェンリルの正体を世間に公表するために探していた。

フェンリルの正体を知ったグリフは、自分が武器の横流しをしていた事実を謝罪し、扱った物の中にフェンリルらしき物があったと告白する。アッシュたちはその場所へ向かうが、一足違いでヴェンにフェンリルを奪われる。

一同はフェンリルを奪回するため、首都に攻め込んでヴェンと交戦する。その時、所属不明の戦闘機が現れ、ヴェンの命を狙う。リラはヴェンをかばい、ヴェンと共に爆炎に巻き込まれてしまう。

結局、首都でフェンリルは発見できず、リーザはその所在を、ディーアン空軍基地と推測する。空軍基地への侵攻計画中、ヴェン生存の知らせが届く。

- 首都ダカ
- M22 アロルデシュ海岸
- 首都ダカ
- M23 ディーアン空軍基地
- M24 ディーアン空軍基地
- ディーアン空軍基地→首都ダカ
- SUB 首都近郊の森
- M25 地下鉄坑道内
- 首都ダカ

アッシュの過去

ディーアン空軍基地に攻め込んだアッシュたちは、ヴェンとグィアンダを追い詰める。グァインダは革命軍を支援していたインターゲーンのヘンシェルと共に、祖国を捨てて逃亡を図る。ヴェンはグィアンダを殺害し、姿を消した。

ヴェンを追いながら、アッシュは仲間に自分の過去を語る。クーデターは4年前にも計画されており、そのときは事前に察知したアッシュが阻止していた。アッシュはかつてのクーデターを肯定する気持ちもありながら、ヴェンを止めるために戦いを続ける。

ヴェンの最期

ヴェンを追う途中、正体不明のロケットが宇宙へ向けて射出される。残党を率いるヴェンとの戦いに勝利したとき、再び謎の戦闘機が現れてヴェンの命を奪ってしまう。最期の瞬間、ヴェンはサリバシュに己の過ちを認め、アッシュにフェンリルの破壊を託して息を引き取った。建物の奥では、ヴェンの手で救出されていたリラを発見する。

- M26 巨大廃工場
- 補給部隊キャンプ
- M27 革命軍武器集積場
- 補給部隊キャンプ
- M28 川縁の森
- 補給部隊キャンプ
- M29 インターゲーン工場
- インターゲーン工場内
- M30 インターゲーン工場内
- 制海艦モント
- M31 制海艦モント

事件の真相

革命軍に勝利したアッシュたちを、ヘンシェル率いる無人WAPが襲ってくる。先のロケットにはフェンリルが搭載されており、打ち上げを指示したのはヘンシェルだった。その口から、全ての真相が語られる。インターゲーンの正体はO.C.U.の兵器開発工場で、フェンリルを開発したのはO.C.U.だった。インターゲーンを介してアロルデシュにクーデターを起こし、革命軍の仕業に見せかけてフェンリルを打ち上げる。その後、アロルデシュを舞台に、無人兵器の実戦テストを行うというのが、O.C.U.の筋書き。しかし、フェンリルが行方不明になったとき、O.C.U.はインターゲーンを切り捨てた。フェンリルの秘密を知るヴェンは、O.C.U.の傭兵部隊ダークギースによって殺害されたのだ。真実を吐露したヘンシェルは、フェンリルにO.C.U.の壊滅を命令し、サリバシュに倒された。

O.C.U.の追撃

アッシュたちの奮闘で、衛星軌道上のフェンリルは破壊され、戦いは終結する。だが、制海艦モントに帰還した一同を、口封じのためにダークギースが襲撃する。最後の戦いを制し、アッシュたちはヴェンの仇を討つ。

End

Epilogue

今はまだ、戻れない故郷

2102年7月1日、アッシュたちはオーストラリアのキャンベラに到着する。リーザとパイクは事件の真相を公にするため、一同に別れを告げる。アッシュは空を見上げながら、いつか帰る祖国の未来を思い描く。時が流れ、サリバシュ邸の庭先では、落ち着きを取り戻したリラの見つめる先に、今年も花が咲いている。

Walkthrough Mission

アッシュと11人の仲間の戦いを、全31ミッションに渡って描く2nd。ストーリーを盛り上げる2つのサブミッションもプレイできる。少数精鋭の育成方針で乗り切ろう。

各項目の内容

Map Data

戦場マップに配置されているユニット、もしくは追加出現するユニットのデータ

Player Unit
初期配置されている、プレイヤーが操作できるユニット。Unitはユニット名とパイロット名、属性は貫通、衝撃、炎熱の3種類、Weaponは左から胴体部の内蔵武器、左右グリップ、左右ショルダーの装備武器を表す。なお、WAP以外の兵器は左から装備順に掲載
※本書のWeponカテゴリー統一において、AC（機関砲）をMG、CB（クラスターボム）をGRのカテゴリーで表記。AARはAR、AAMはAMと略記を使用している

NPC Unit
味方だがプレイヤーが操作できず、自動的に行動するユニット（配置されているだけで、プレイに影響しないユニットは除外）

Enemy Unit
初期配置されている敵ユニット。×は出現数。その他はPlayer Unitと同様

Reinforcements
条件が揃うと、増援で現れる敵ユニット

Clear Bonus
ミッションクリア時に得られる基本金額。プレイ内容によって変化する金額は除外

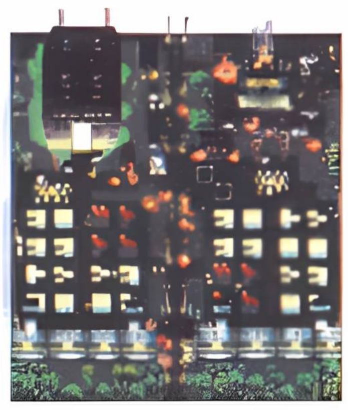
Tactics

ミッションの特徴や仕掛け、クリアするための基本的な戦術、アイテムの入手法などを解説

Intermission

シナリオを進めるための要点や、サブイベントなどを発生させる方法を解説。複雑なポイントは、シナリオ進行チャートで説明する

MISSION 01
リミアン駐留基地



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon
Zenith V（グリフ）	衝撃	— RD SG SH SH
—	—	— — — — — —
—	—	— — — — — —

NPC Units

—	—	— — — — — —

Enemy Units

Stabline	炎熱	MG FL FL MS —
Gust-503B×2	—	— MG MG — SH
Walrus M1	衝撃	— KN KN SH SH
VT500×4	—	— — — — — —
AAH45a×2	貫通	— MG RK RK —
—	—	— — — — — —
—	—	— — — — — —

Reinforcements

—	—	— — — — — —

Clearbonus

—

Tactics

アッシュ、ジョイス、エイミアはハンガーで装備を整えて出撃すること。グリフの場合、Player Unitとして最初から出撃となる。敵のAttackerを2機倒すと、マップ中央の車両ユニットが撤退を開始する。経験値やオーナーポイントのために逃がさず倒したいので、可能な限りAttackerは最後に倒そう。クリア後、グリフは一時的にメンバーから外れることになる。

MISSION 02
ラマンストン駐留基地近郊



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon
Zenith V（トマス）	衝撃	— MG RD SH SH
Zenith V（ロッキー）	衝撃	— RD MG SH SH
Giza-4C（ロズウェル）	—	— PC PC MS GR

NPC Units

—	—	— — — — — —

Enemy Units

Calm-400S（ロメロ）	貫通	— MG FL — SH
Stabline	炎熱	MG FL FL MS —
Gust-503B×2	—	— MG MG — SH
Walrus M1×2	衝撃	— KN KN SH SH
SP10a	貫通	— — — SH SH
RSV300A	—	— RK — — —
BT77M1×2	—	— CN — — MG

Reinforcements

—	—	— — — — — —

Clearbonus

—

Tactics

トマス、ロッキー、ロズウェルがPlayer Unitとして出撃している。トマスだけ敵に近いので、後退してロッキーたちと合流させてから戦おう。トマスたちが相手にする集団は、数が多いので、敵1機を包囲してAPを減少させるという戦い方が有効となる。アッシュたちが戦う集団には回復係のRepairmanが混じっている。遠距離攻撃のミサイルで、真っ先に倒してしまおう。

MISSION 03
首都ダカ ダウンタウン



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon
—	—	— — — — — —

NPC Units

Zenith V（エース）	衝撃	— MG RF — SH
Giza-4C	—	— MG SG — SH
Giza-4C	—	— MG SG — SH
TC400	—	— — — — — —

Enemy Units

Calm-400S×2	貫通	— MG RF — SH
Calm-400S	貫通	— MG SG — SH
Calm-400S	貫通	— MG FL — SH
Calm-400S	貫通	— MG SG — SH
Frost M37×2	炎熱	— KN KN SH SH
Stabline	炎熱	MG FL FL MS —
Stabline	炎熱	MG FL FL RK —
SP10a	貫通	— — — SH SH
BT77M1（デルシャド）	—	— CN — — MG
BT77M1×3	—	— CN — — MG
AM121M1	—	— MG MG — —
RSV300A	—	— RK — — —
OC300MA	—	— MG RW — RW

Reinforcements

—	—	— — — — — —

Clearbonus

5000

Tactics

NPCのトラックが目標地点に到着後、マップ端まで撤退するのを護衛するのが目的。トラックを破壊されるとゲームオーバーなので、移動ルート上の敵を速やかに排除しよう。エースを訓練していればトラックの護衛を務めるので、クリアしやすくなる。その場合、エースには敵が周囲7マスに接近したら攻撃するよう指示しておく。トラックが目標地点に到達すると敵の航空機が現れ、毎ターン爆撃地点を指定して空爆を行う。空爆は即死攻撃なので、爆撃地点に入らないこと。

Intermission

BATARI
バタリの森

MISSION 01クリア後、武器の別倉と回復アイテム、Money1000を所持している。次のミッションに備えて、回復アイテムは装備しておきたい。

この時点からネットワークを利用可能で、パスワードさえわかれば、シュネッケやインターゲーンのフォーラムから強力なWAPを入手できる。必要ならP.347を参照に、雄なヴァンツァーなどを手に入れよう。ただし、強いWAPはランニングコストが高いので、本格的に使うのは、闘技場でMoneyを稼げるようになってからにしよう。

キャラクター育成の指針

仲間となるキャラクターは、全員を均等に強くするより、9人くらいに厳選して育てたほうがいい。中途半端なレベルのキャラクターだと、終盤の敵に勝てなくなる場合がある。

SARIBASH'S HOUSE
サリバシュ邸

シナリオ進行チャート

サリバシュと会話
↓
客間で仲間全員と会話
↓
サリバシュと会話
↓
ダカへ移動

客間の仲間→サリバシュと会話すると、次のミッションへ進めるようになる。このとき、サリバシュともう一度話せば、エースを訓練するイベントが発生。エースは次のミッションのNPCで、訓練しておけば戦闘で有利になる。訓練は、地下訓練場へ移動して行う。地下倉庫のショップでは、倉庫係と話すことでバーグ運輸のアドレスとパスワードを入手可能だ。

エースの訓練について

訓練内容は、エースの部隊との戦闘。エースたちに的確な属性攻撃を加えていると、戦闘終了後にエースの思考レベルがアップし、訓練に対する報酬も支払われる。思考レベルは最大4まで上昇し、それ以上は訓練ができなくなる。思考レベルが高いと、次のミッションでエースに細かい指示を出せるようになるので、レベルは最大まで上げておいたほうがいいだろう。

MISSION 04
アロルデシュ海岸



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

Zenith V（リラ）	衝撃	—	MG	SG	SH	SH
CCH-56	貫通	—	—	—	—	—
CCH-60×3	貫通	—	—	—	—	—

Enemy Units

Tatou C×2	衝撃	—	PC	PC	MG	—
Tatou C	衝撃	—	PC	PC	—	—
Tatou C	衝撃	—	PC	PC	MS	—
AM121M1×2	—	—	MG	MG	—	—
TCA83D×2	—	—	CN	—	—	—
OSH20a（ヴェン）	貫通	—	MG	—	—	—
AAH45c×2	貫通	—	MG	RK	MS	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—	—

Clearbonus

5000

Tactics

アッシュ、ジョイス、エイミアは強制出撃となる。開始から5ターン目にNPCのヘリが出現し、ヘリは8ターン目に海岸に到着。強制出撃の3機がヘリに乗り込むか、敵を全滅させればクリアとなる。NPCのヘリが出現すると、ヴェンのヘリ部隊がこれを倒そうと向かってくる。ヴェンはダメージを受けると撤退するので、経験値のためにも逃がさず一気に倒したい。

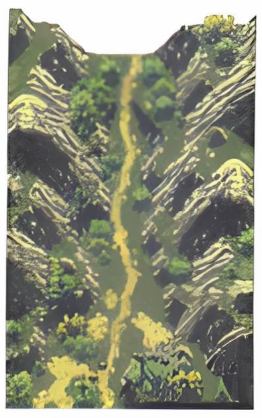
DAUKANDEI
ドゥカンディ

シナリオ進行チャート

応接室でサリバシュと会話
↓
街へ出る
↓
闘技場でファイトorアジトへ移動

サリバシュのアジトのショップで倉庫係と話すと、レオノーラのアドレスが手に入る。ギザ 4Cをフルセットで購入すると、同フォーラムのパスワードも入手可能。町に出ると、闘技場へ行く選択肢が現れる。闘技場へ行かずにアジトへ戻って、サリバシュと会話すればシナリオが進む。闘技場へ行った場合は、ファイトに参加してからアジトへ戻ること。なお、闘技場でマネージャーと話すと、闘技場のアドレスとパスワードを入手できる。

MISSION 05
捕虜救出ポイント



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

AAH45a3×2	貫通	—	MG	MS	RK	—
Robust-1A	—	—	MG	PC	SH	AR
Robust-1A	—	—	PC	PC	SH	AR

Enemy Units

OSH20c	貫通	—	MS	—	—	—
AAH45a3×3	貫通	—	MG	MS	RK	—
ACH9a×3	貫通	—	MG	RK	MG	—
CCH-40	貫通	—	MG	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—	—

Clearbonus

3000

Tactics

味方のNPCが先行して敵と交戦するので、追いつく形で戦闘に参加する。ここでの攻撃は近距離武器で行い、対空装備は温存しておきたい。敵を3機倒すとCCH-40がマップ端へ移動し始めるが、到達するとゲームオーバーとなる（CCH-40を倒してもゲームオーバー）。到達前に残りの敵を倒さなくてはならないので、温存しておいた対空装備を使い、敵を素早く全滅させよう。

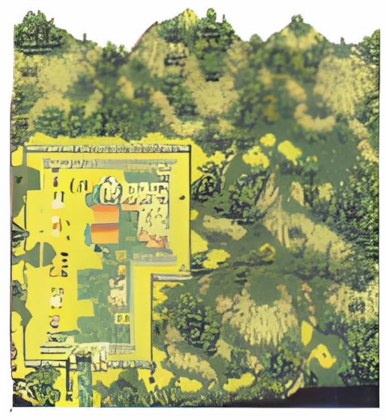
O.C.U. FRONT BASE
O.C.U.捕虜救出作戦司令部

シナリオ進行チャート

作戦司令室でホードマンと会話
↓
テントでグリフとサユリと会話
↓
作戦司令室でホードマンと会話
↓
整備ブースに移動して整備兵と交渉
↓
ドゥカンディへ移動

作戦司令室とテントで会話した後、整備ブースに移動するとグリフが仲間に加わる。整備兵と交渉するを選ぶと、グリフ用のWAPを入手できる。ただし、武器は装備していないので、ショップで買い揃えること。作戦司令室では、オペレータのランと会話すると、O.C.U.のパスワードを入手できる。

MISSION 06
捕虜収容所



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

TC400	—	—	—	—	—	—
AAH45d×3	貫通	—	MG	MG	MS	—

Enemy Units

Stabline	炎熱	MG	FL	FL	MS	—
Stabline	炎熱	MG	FL	FL	RK	—
BT77M3×2	—	—	CN	—	—	—
ReaderV×3	—	—	RW	—	—	—
TCA83D	—	—	CN	—	—	—
TC400×2	—	—	—	—	—	—
SP10a×2	貫通	—	—	—	SH	SH

Reinforcements

Calm-400S（大尉）	貫通	—	MG	RF	—	SH
Calm-400S	貫通	—	MG	SG	—	SH
Calm-400S	貫通	—	MG	FL	—	SH

Clearbonus

3000

Tactics

爆発で開いた壁に隣接すると、NPCのトラックが登場する。トラックに近づくと増援が現れるので、あらかじめ出現位置周辺に味方ユニットを配置。トラックに接近後、増援が現れたと同時に攻撃を加えよう。トラックを出現させないまま敵を全滅させると、同時にトラックと増援が登場となる。

アイテムの入手方法

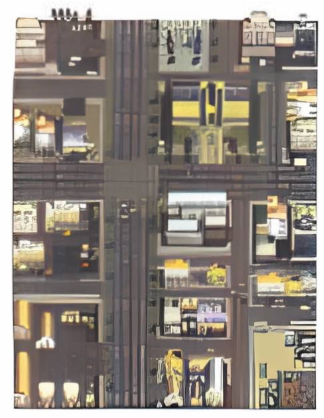
壁に隣接してNPCトラックを出現させると、クリア後にドゥカンディのサリバシュのアジトで、倉庫係からリペアALLをもらえる。

DAUKANDEI
ドゥカンディ

闘技場でチャンピオンを倒すと、コーディが仲間になって酒場へ移動する。なお、闘技場で怒り気味のハリーと話すと、闘技場フォーラムのパスワードを入手できる。酒場を出ると謎の男が現れてO.C.U.のパスワードを教えてくれるが、これはレイブンを入手するイベントだ。詳しくはP.341参照。

サリバシュのアジトに移動後、地下倉庫にいるルーボと話すと、試作品ニーガスのイベントが発生する。次のミッションでサユリがニーガスで出撃し、クリア後にルーボから戦果に応じた報酬を受け取るというもの。

MISSION 07
首都ダカ中心部



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

AM131M1（ホードマン）	—	—	MG	MG	—	—
CCH-60	貫通	—	—	—	—	—
Zora C5×2	炎熱	—	RF	PC	MG	SH
Zora C5×2	炎熱	—	SG	PC	MG	SH
SP09a×2	貫通	—	—	—	SH	SH

Enemy Units

Tatou C（ファルハジェ）	衝撃	PC	PC	—	—	—
Tatou C×3	衝撃	—	PC	PC	—	—
Tatou C×2	衝撃	—	PC	PC	MS	—
A338S9b×5	—	—	MG	—	—	—
AAH45c×3	貫通	—	MG	RK	MS	—

Reinforcements

PVA-05a×3	貫通	MG	—	RK	—	RK

Clearbonus

3000

Tactics

味方のNPCのヘリは、9ターンで目的地点に到着する。撃墜されるとゲームオーバーなので、移動ルート上の敵を全て排除しておく。到着後は増援の航空機が現れ、同時にトマス、ロッキー、ロズウェルが出撃可能になる。トマスたちは対空装備をしているので、増援の相手をさせよう。目的地点に到達したヘリは撤退するが、以降は一度だけなら撃墜されてもかまわない。

アイテムの入手方法

ヘリが目的地点に到達後、撃墜されずに撤退に成功すると、クリア後の輸送機のショップでゴルディアスミサイルが手に入る。

DAUKANDEI
ドゥカンディ

闘技場で捕虜の話を聞くと、街を出てO.C.U.捕虜救出作戦司令部へ移動できる。サリバシュのアジトに寄って倉庫係と話すと、ジェイドメタル＝ライマンのアドレスを入手できる。フルセットのゾラ C5を購入すると、同フォーラムのパスワードも手に入る。

O.C.U. FRONT BASE
O.C.U.捕虜救出作戦司令部

ホードマン、男の順に話し、テントで休めば次のミッションに進む。なお、オペレータのランと話すと、アーリーバードのパスワードを入手できる。

MISSION 08
首都郊外の森



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Walrus M2	貫通	—	MG	RF	—	SH
Walrus M2	貫通	—	MG	SG	—	SH
Vajie M25×2	—	—	RD	PC	SH	SH
OSV-08a(ジェドゥ)	衝撃	—	CN	MG	—	—
OSV-08a×2	衝撃	—	CN	MG	—	—
RSV300A×2	—	—	RK	—	—	—
SP10b×2	貫通	MG	—	—	SH	SH
AAH45d×2	貫通	—	MG	MG	MS	—
—	—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—	—

Clearbonus

3000

Tactics

敵のヘリは2機だけなので、近距離武器でも対応可能。味方のGunnerは、対空装備よりも地上攻撃用のミサイルを重要視しよう。敵は3つの集団で配置されているが、味方を分散させないで各集団を順番に潰していく。大型機動兵器はHPが高いので、包囲してAPを減少させ、近距離攻撃で倒そう。

MISSION 09
ディアラバへの道



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Walrus M2	貫通	—	MG	SG	—	SH
Walrus M2	貫通	—	MG	RF	—	SH
Vajie M25×2	—	—	RD	PC	SH	SH
TallDog-1×2	炎熱	MG	RK	RK	—	—
OSV-08b(アドン)	衝撃	—	CN	—	RK	—
OSV-08a	衝撃	—	CN	MG	—	—
AM121M2×2	—	—	MG	MS	—	—
OC300MA	—	—	MG	RW	—	RW
PM102A1	—	—	—	—	—	—
SP10b×2	貫通	MG	—	—	SH	SH

Reinforcements

—	—	—	—	—	—	—

Clearbonus

3000

Tactics

敵集団と森を挟んだ配置で戦闘開始となる。森を迂回して進むよりも、正面の森に突っ込もう。地形効果の高い森にとどまりながら、向かってくる敵を片付けていく。Commanderが乗る大型機動兵器は強敵なので、遠距離攻撃でAPを減少させ、周囲を取り囲んで反撃を封じながら戦おう。

MISSION 10
ディアラバへの道



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

AAH45d	貫通	—	MG	MG	MS	—
AAH45d×2	貫通	—	MG	MG	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Walrus M2	貫通	—	MG	RF	—	SH
Walrus M2	貫通	—	MG	SG	—	SH
VajioM25×2	—	—	RD	PC	SH	SH
TallDog-1×2	炎熱	MG	RK	RK	—	—
OSV-08a(ヴェン)	衝撃	—	CN	MG	—	—
AM121M2(大尉)	—	—	MG	MS	—	—
AM121M2×2	—	—	MG	MS	—	—
PM102A3×2	—	—	MS	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—	—

Clearbonus

3000

Tactics

敵の数が多いので、スタート地点の森を離れず、地形効果を利用しながら近寄ってくる敵を倒そう。ヴェンが乗るOSV-08aを倒すと敵は撤退し始めるので、なるべく最後までヴェンは倒さないほうがいい。なお、大尉が乗るAM121M2を倒すと、アーリーバードのパスワードを入手できる。

アイテムの入手方法

ヴェンの乗るOSV-08aを最後に倒してクリアすると、ディアラバにあるサリバシュのアジトで、倉庫係からリペアALLを獲得することができる。

MISSION 11
ディアラバ港



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

60mmIAA×4	—	—	MG	—	—	—
Giza-4G×2	—	—	PC	RF	MS	—
Giza-4G	—	—	MG	SG	—	—
Giza-4G	—	—	KN	KN	SH	SH

Enemy Units

Frost M40×2	炎熱	—	MG	RF	—	SH
Calm-420V×3	貫通	—	KN	KN	SH	SH
Calm-420V×2	貫通	—	RD	PC	SH	SH
OSV-08b(ヴェン)	—	—	—	CN	—	RK
OSV-08b	—	—	—	CN	—	RK
BT94M1×9	—	—	CN	—	—	MG
RSV300A×2	—	—	RK	—	—	—
PM102A5	—	—	MG	—	—	—
SP10b-F×2	貫通	FL	—	—	SH	SH

Reinforcements

—	—	—	—	—	—	—

Clearbonus

5000

Tactics

船上のNPC砲台を全て破壊されると、ゲームオーバーとなる。船上への通路は2カ所あるので、味方部隊を2グループに分けて敵の侵入を防ごう。ヴェンの乗るOSV-08bを倒すと、残りの敵が撤退し始める。敵が多くて厳しい戦いになるが、可能な限りヴェンは最後に倒すようにしたい。

Intermission

DAUKANDEI
ドゥカンディ

サリバシュのアジトのショップで倉庫係と話せば、ディアブルアビオニクスのアドレスを入手できる。闘技場で文無しのブッチと話すと、同フォーラムのパスワードをMoney2000で買える。

LSHD-4 MONT
強襲艦モント

シナリオ進行チャート

ハンガーで座っている兵士と会話
↓
船室へ移動
↓
格納庫でWAPの整備
↓
廊下から甲板へ移動

ハンガーから船室へ戻ると、WAP整備のため再びハンガーへ移動となる。整備後、廊下から甲板に移動すると、バイクを仲間に加えてアロルデシュ海岸へ出発する。なお、ハンガーで兵士のゲルチーと話すと、ウォルター=ヴォガネットのアドレスとパスワードを入手できる。海岸から陸路でドゥカンディを目指す途中は、O.C.U.捕虜救出作戦司令部にも立ち寄れる。

DAUKANDEI
ドゥカンディ

サリバシュのアジトに移動すると、ディアラバへ進めるようになる。アジトのショップでバジェ M25をフルセットで購入すると、ヴィンスジャパンのアドレスが手に入り、倉庫係と話せば同フォーラムのパスワードも入手できる。また、アドレス入手後に酒場でただいまのボブと話すと、同フォーラムの別のパスワードも入手できる。

DIARABA
ディアラバ

シナリオ進行チャート

闘技場でロイドに勝つ
↓
サリバシュのアジトへ移動
↓
酒場へ移動してトマスと会話
↓
アジトに戻ってサリバシュと会話

闘技場に行き、エイミアでロイドに勝つと、サリバシュのアジトへ移動できる。また、マインに勝てばパベールのパスワード入手だ。サリバシュのアジトでは、ショップで倉庫係と話すとイグチのアドレスを入手でき、99式甲 弓月をフルセットで購入すると、同フォーラムのパスワードが手に入る。酒場ではDNC調達局長と話すと、DCNのパスワードを入手できる。

MISSION 12
サリバシュ貨物船



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

WAP	属性	Weapon				
60mmIAA×4	—	—	MG	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

WAP	属性	Weapon				
ACH9b	貫通	—	MG	RK	RK	—
ACH9b×4	貫通	—	MG	RK	RK	—
IVA-13A×3	貫通	MG	—	RK	RK	RK
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Reinforcements

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

Clearbonus
5000

Tactics

ここでは出撃できるのが４機と制限される。前ミッションと同様に、NPCの砲台を全て破壊されるとゲームオーバーとなる。敵はジェット機とヘリのみなので、対空装備を万全にしたメンバーを厳選して出撃しよう。ヘリはなるべく近距離武器で倒し、対空装備はジェット機に使うようにしたい。

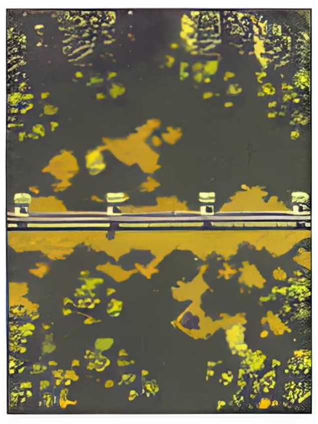
BORNEA
ボーネア

シナリオ進行チャート

サリバシュのアジトへ移動
↓
応接間へ移動してサリバシュと会話
↓
NPCチームを決める
↓
捕虜収容所へ移動

MISSION 13で味方となるNPCチームをサリバシュが用意しているが、自分でもスカウトも可能。闘技場で対戦できるA～Cチームがその対象で、倒したチームを選択肢に加えられる。チームを決めると、次のミッションに進める。なお、アジトのショップでイーゲルアインをフルセットで買うと、シュネッケのアドレスを入手できる。

SUB MISSION
国境



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

WAP	属性	Weapon				
Frost M40	炎熱	—	MG	RF	—	SH
TC350×4	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

WAP	属性	Weapon				
40mmRR×2	—	—	RK	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Reinforcements

WAP	属性	Weapon				
AAH45a×3	貫通	—	MG	RK	RK	—
Gust-505A×6	—	—	MG	MG	SH	SH
IgelEins×2	貫通	—	SG	SG	MS	—
—	—	—	—	—	—	—

Clearbonus
—

Tactics

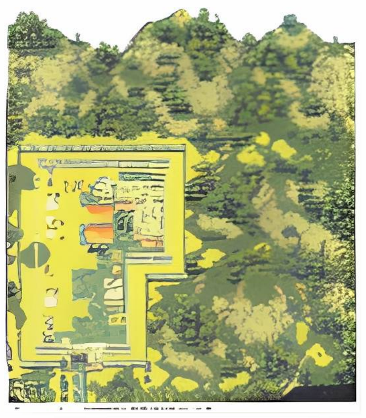
国境の塀は真ん中と左右に爆弾設置ポイントがある。ジョイスをそこへ移動させると、塀を爆破して難民が脱出を始める。まずは、開始から２ターン目に現れる増援を倒し、塀の左側に爆弾を設置する。塀を越えると追加の増援が現れるが、中央から進んだ場合は包囲されてしまう。塀の右側は接近するだけで別の増援が現れるので、近づかないほうがいい。サブミッションでは経験値やMoneyを獲得できないので、余計な戦闘は行わないこと。

サブイベント　難民の国境越え

地下倉庫へ移動
↓
酒場へ移動
↓
街を出て国境へ移動

NPCチームの決定後、次のミッションに進む前であれば、難民を助けるサブミッションをプレイできる。まずは、地下倉庫へ移動して難民の話を聞く。次に酒場へ移動すれば、難民と会える。街を出て国境へ移動すれば、サブミッションの開始となる。

MISSION 13
捕虜収容所



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

WAP	属性	Weapon				
Kafir M2（リラ）	—	—	SG	SG	—	SH
Kafir M2	—	—	RF	SG	—	SH
Kafir M2	—	—	PC	RF	MG	SH
Kafir M2	—	—	PC	SG	MG	SH
Kafir M2	—	—	KN	KN	SH	SH
Kafir M2	—	—	KN	KN	SH	SH

Enemy Units

WAP	属性	Weapon				
Gust-505A×7	—	—	MG	MG	SH	SH
IgelEins	貫通	—	SG	SG	RK	—
IgelEins×3	貫通	—	SG	SG	MS	—
OSV-08e×2	—	—	—	CN	—	MG
OC300MB×2	—	—	RW	RW	—	RW
TC400×2	—	—	—	—	—	—
40mmRR×2	—	—	RK	—	—	—
78mmATC×2	—	—	CN	—	—	—
SP10b-F×2	貫通	FL	—	—	SH	SH

Reinforcements

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

Clearbonus
8000

Tactics

収容所の入口はNPCチームに守らせ、外からの敵を足止めしてもらう。その間に、収容所内の敵を倒してしまおう。NPCチームが全滅すると敵が収容所内に侵入してくるので、中の敵をある程度倒したら、NPCの様子を見て味方ユニットを収容所入口に集合させよう。敵の大型機動兵器を２機とも倒すとクリアになるが、経験値獲得のために倒すのは最後にすること。

BORNEA
ボーネア

シナリオ進行チャート

サリバシュのアジトへ移動
↓
酒場へ移動してドミンゴと会話
↓
サリバシュのアジトへ移動
↓
応接室へ移動

酒場でドミンゴと話してサリバシュのアジトへ戻れば、次のミッションへ出撃となる。MISSION 14は敵の数が多いので、回復アイテムは大量に装備して挑みたい。なお、闘技場でダメになったタングと話すと、バベールのアドレスとパスワードを入手できる。

MISSION 14
首都ダカ中心部



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

WAP	属性	Weapon				
Autel（サリバシュ）	衝撃	—	RF	PC	MG	SH
Autel	衝撃	—	SG	PC	MG	SH
Autel	衝撃	—	CN	PC	MG	SH
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

WAP	属性	Weapon				
Gust-505A×3	—	—	MG	MG	SH	SH
OSV-12a（ヴェン）	貫通	CN	MG	GR	—	—
OSV-12a×2	貫通	CN	MG	GR	—	—
BT94M1×2	—	—	CN	—	—	MG
TCA83G×2	—	—	CN	—	—	—
SP10b-F×2	貫通	FL	—	—	SH	SH
PVA-05e×2	貫通	MG	—	—	RK	—
Walrus M3×2	炎熱	—	KN	KN	SH	SH
Walrus M3（ドミンゴ）	炎熱	—	KN	KN	SH	SH
BT99M1×3	貫通	—	CN	—	—	MG
OLV160M1	—	—	MG	—	—	—
AM131M1A（ホードマン）	—	—	MG	MS	—	—
SP09b×2	—	MG	—	—	SH	SH

Reinforcements

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

Clearbonus
10000

Tactics

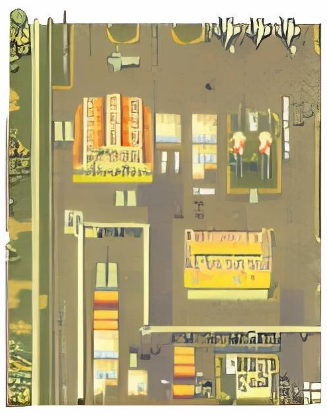
敵はヴェンの革命軍と、ホードマン率いるO.C.U.軍。ヴェンのOSV-12aを倒すとクリアになるが、経験値獲得のためにO.C.U.軍も倒してしまうのがベスト。また、大通りに待機する革命軍に近づくと、O.C.U.軍も動き出す。革命軍と同時に相手にするのは面倒なので、先にO.C.U.軍を倒したほうがいい。ヴェンは優秀なスキルを持つ強敵なので、周囲を味方機で囲み、APを回復させずに倒すようにしたい。

サブイベント　レイブン入手

リーザ宛のOCUFで［HUFFMAN］と入力し、最終ページで［MADEIRA］を入力すると、新たに［SAKATA］というパスワードが判明する。［SAKATA］から読み進める最終ページでチェックコード［OCILIPY］と入力すると、男から新たなメールが届く（続きはP.350）。なお、MISSION09のクリア前にパスワード［SAKATA］まで辿り着かないと、以降のイベントは発生しない。



MISSION 15
ディーアン空軍基地



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Galumph-1(ヘリンクス)	衝撃	CN	BZ	BZ	—	—
Frost M40	炎熱	—	MG	FL	—	SH
Frost M40	炎熱	—	MG	RF	—	SH
Frost M40	炎熱	—	MG	SG	—	SH
Walrus M3×3	炎熱	—	KN	KN	SH	SH
Galumph-1×2	衝撃	CN	BZ	BZ	—	—
BT77M3×2	—	—	CN	—	—	—
BT94M1×2	—	—	CN	—	—	MG
A338S10a	—	—	MG	—	—	—
OC300MB	—	—	RW	RW	—	RW
XMRT16aM×2	—	—	RK	MG	MG	—
PM131M4	—	—	FL	—	—	—
TC350	—	—	—	—	—	—
PM131M1	—	—	MS	—	—	—
SP10b-F×2	貫通	FL	—	—	SH	SH
—	—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—	—

Clearbonus

5000

Tactics

敵の約半数は、マップ中央の燃料パイプを挟んだ反対側に配置されている。燃料タンクを格闘系以外の武器で攻撃するとパイプが炎上し、その時点でパイプの反対側の敵は攻めてこられなくなる。早い段階でタンクを壊せば、多くの敵との戦闘を回避できるので、クリアはしやすくなる。

アイテムの入手方法

タンクを破壊しないでクリアすると、クリア後のディアラバで、サリバシュのアジトの倉庫係からリバースALLを獲得できる。

MISSION 16
ボーネア近郊



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Robust-1C	—	—	MG	RF	—	SH
Robust-1C	—	—	MG	SG	—	SH
Hayle M14×2	炎熱	—	PC	PC	SH	SH
IgolEins	貫通	—	SG	SG	MS	—
IgolEins	貫通	—	SG	SG	RK	—
OSV-12d	貫通	CN	MS	MG	—	—
OSV-12d×2	貫通	CN	MS	MG	—	—
OC300MB×2	—	—	RW	RW	—	RW
AM131M2	—	—	MS	MG	—	—
BT94M2A1×3	—	—	CN	—	—	—
RSV300B×2	—	—	MS	—	—	—
TC350	—	—	—	—	—	—
PM131M2	—	—	MG	—	—	—
SP10b-F×4	貫通	FL	—	—	SH	SH
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—	—

Clearbonus

20000

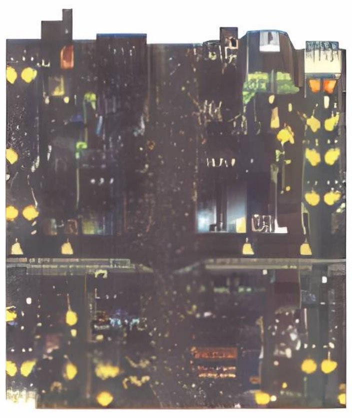
Tactics

リーザたちは3ターン目から出撃する。アッシュたちはそれまで、近づいてくる敵を相手にしよう。リーザたちが出撃したらアッシュたちも前進を開始し、2方向からマップ中央の敵集団を潰していく。なお、Commanderの大型機動兵器を倒すと、アーリーバードのパスワードを入手できる。

アイテムの入手方法

Voloranが乗っているIgolEinsを、オーナースキル「降伏勧告」で投降させると、コンピュータのジンゴウを入手できる。

MISSION 17
首都ダカ



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Zora C9	炎熱	—	MG	FL	—	SH
Zora C9×2	炎熱	—	MG	SG	—	SH
Zora C9×3	炎熱	—	MG	FL	—	SH
Zora C9	炎熱	—	MG	SG	—	SH
Tatou×4	衝撃	—	PC	PC	SH	SH
Tedeum A3×3	貫通	—	MS	MS	—	—
Zora C9	炎熱	—	FL	MG	—	SH
OSV-12d(ドラゴ)	貫通	CN	MS	MG	—	—
OSV-12d×2	貫通	CN	MS	MG	—	—
BT77M3A2×2	—	—	CN	—	—	CN
ReaderV	—	—	RW	—	—	—
OC300MT	—	—	MG	RW	—	RW
A338S10a	—	—	MG	—	—	—
TC350	—	—	—	—	—	—
ISP100A	貫通	—	—	FL	SH	SH
—	—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—	—

Clearbonus

20000

Tactics

マップには、移動力が落ちてしまう反面、地形効果が高い場所が多い。味方ユニットは敵より地形効果の高い場所に移動しながら、戦いを進めること。敵集団はマップの左右に分散しているので、味方を2グループに分けて攻めると効率がいい。大型機動兵器を全て倒すとクリアとなる。

MISSION 18
首都ダカ ダウンタウン



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

AAH45e	貫通	—	MG	MG	MS	—
AAH45e×2	貫通	—	MG	MG	MS	—

Enemy Units

ACH9b(ヴェン)	貫通	—	MG	RK	MS	—
ACH9b×4	貫通	—	MG	RK	MS	—
PVA-05e7×4	貫通	MG	MS	—	MG	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Reinforcements

Zora C9	炎熱	—	MG	FL	—	SH
Zora C9×2	炎熱	—	MG	RF	—	SH
Tatoux×2	衝撃	—	PC	PC	SH	SH
Tedeum A3×4	貫通	—	MS	MS	—	—
Zora C9	炎熱	—	MG	SG	—	SH
BT94M2A1×4	—	—	CN	—	—	—
AAT6S1c2×2	—	—	MG	—	—	—

Clearbonus

20000

Tactics

敵を全滅させるか、全味方ユニットがミッション開始時に指示されるマップ端に到達すればクリア。2ターン目に敵の増援が登場し、4ターン目にNPCのヘリが現れる。NPCのヘリはヴェンを狙い、倒すと撤退する。敵は対空機が多いので、ジョイスやロズウェルの対空装備を万全にしておくこと。

アイテムの入手方法

敵を全滅させると、ドゥカンディのサリバシュのアジトで、ショップの倉庫係からリバースALLとヘキサファイアを獲得できる。

Intermission

DIARABA
ディアラバ

女性キャラクターで闘技場のソロファイトに挑み、ロイドを倒すとサリバシュのアジトへ移動できる。なお、ソロファイトでデインに勝てば、イグチのパスワードを入手可能。アジトでサリバシュの部屋に移動するとボーネアへ進めるようになり、移動の途中でイベントが発生する。ここでシナリオはアッシュ編へ移行する。

BORNEA
ボーネア

客間へ移動してヴェンとの会話を発生させた後、応接間に戻ると次のミッションへ進めるようになる。なお、酒場へ移動して金がいのちのジムと話すと、Money500でアーリーバードのパスワードが手に入る。

BORNEA
ボーネア

サリバシュのアジトから酒場へ移動し、グリフとの会話を発生させる。再びサリバシュのアジトへ戻ると、地下鉄道駅から首都ダカへ進めるようになる。なお、酒場で金がいのちのジムと話すと、ファイアバレーのアドレスを入手。さらに、Money500で闇フォーラムのパスワードも購入できる。

DAUKANDEI
ドゥカンディ

ドゥカンディからリミアン基地附属飛行場へ向かう途中、O.C.U.捕虜救出作戦司令部にも立ち寄れる。整備ブースに移動するとオップファーが手に入り、作戦司令室でコンピュータを操作すると、マセルインダストリィのアドレスとパスワードと、ヴィウゥのアドレスを入手できる。

MISSION 19
リミアン基地射爆撃場



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Gaff A（ハムザ）	衝撃	MG	SG	SG	MS	—
Moth VAS×2	貫通	—	MG	SG	—	SH
Moth VAS	貫通	—	MG	FL	—	SH
Moth VAS	貫通	—	MG	RF	—	SH
Hayle M16×2	炎熱	—	PC	PC	SH	SH
Gaff A	衝撃	MG	SG	SG	RK	—
Gaff A	衝撃	MG	SG	SG	GR	—
Gaff A	衝撃	MG	SG	SG	RK	—
RSV300B×2	—	—	MS	—	—	—
RSV300DM×2	—	—	—	—	—	—
PM117A1	—	—	MG	—	—	—
PM117A3	—	—	MS	—	—	MG
RightV×4	—	—	RW	—	—	—
ISP100B×2	貫通	—	—	FL	SH	SH
ACH8d（ヴェン）	貫通	—	MG	MS	MS	—
ACH8d×2	貫通	—	MG	MS	MS	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—	—

Clearbonus

20000

Tactics

ヴェンのヘリは3ターン目に撤退し始める。移動力の高い機体でないと、撤退前に倒すのは難しいので、無理に追わなくてもいい。車両ユニットは地雷を設置することがあり、踏むと脚部パーツが破壊されてしまう。誤って踏むことも考慮し、リバース2などの回復アイテムは複数用意したい。

アイテムの入手方法

オーナースキル「降伏勧告」でVeteranが乗っているGaff Aを投降させると、コンピュータのレゲンデを入手できる。

MISSION 20
首都ダガ中心部



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

Giza-5A（サリバシュ）	—	—	MG	BZ	—	SH
Giza-5A（リラ）	—	—	PC	SG	SH	SH
H558a	貫通	—	MG	—	—	—

Enemy Units

Moth VAS×2	貫通	—	MG	RF	—	SH
Moth VAS×2	貫通	—	MG	SG	—	SH
Hayle M16×2	炎熱	—	PC	PC	SH	SH
Hayle M16	炎熱	—	PC	PC	SH	SH
OSV-12d	貫通	CN	MS	MG	—	—
BT99M4×5	—	—	CN	—	—	MG
120mmATC×2	—	—	CN	—	—	—
IVA-13A×4	貫通	MG	—	GR	RK	MS
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Reinforcements

OSV-21a（ヴェン）	—	—	MG	MG	MG	—
OSV-21a×3	—	—	MG	MG	MG	—

Clearbonus

30000

Tactics

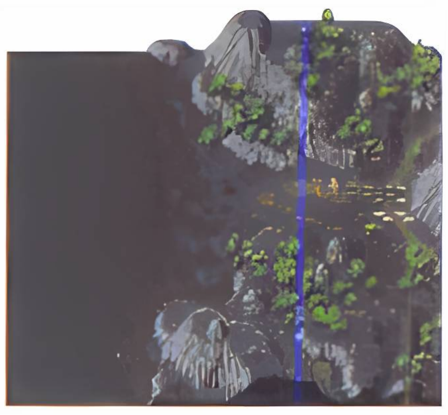
味方は2チームに分かれて出撃となる。航空機が両チームに向かってくるので、どちらも対空装備は万全にしておこう。議事堂内のOSV-12d、または航空機を全て倒すと、増援で4機の大型機動兵器が出現する。ヴェンが乗ったOSV-21aは、倒すとクリアになるので、最後まで残しておきたい。

NOTUN COMILLA
ノトゥンクミラ

アジトのショップでモス　VASをフルセット購入すれば、センダーのアドレスを入手。また、酒場で窓口のチャーリーと話すと、ディアブルアビオニクスのパスワードを入手できる。

酒場でおなじみジェーンと会話し、マニブル街→アジトと戻ってアッシュの部屋で寝ると、ドミンゴを捜すイベントが発生。仲間全員の部屋に移動すると捜索は終わり、次のミッションに進む。なお、寝た後に酒場でマスターと話すと、ノトゥンクミラの闘技場へ移動できる。このとき、マスターからドーンスターをもらう。

MISSION 21
ブラフマプトラ川



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Gust-505C	—	—	MG	MG	—	SH
Gust-505C×3	—	—	MG	MG	—	SH
Zebu T8	貫通	—	RD	PC	SH	SH
Torero	炎熱	—	PC	PC	MS	MS
Torero	炎熱	—	PC	PC	RK	RK
Zebu T8	貫通	—	RD	PC	SH	SH
AM121M4×2	—	—	—	MG	—	—
A338S10a×2	—	—	MG	—	—	—
OC300MT	—	—	MG	RW	—	RW
VT500×4	—	—	—	—	—	—
TC350×3	—	—	—	—	—	—
PM117B1×2	—	—	GR	—	—	—
ISP100B×4	貫通	—	—	FL	SH	SH
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Reinforcements

IVA-13B×2	貫通	MG	—	—	—	MS

Clearbonus

30000

Tactics

トマスとロズウェルが出撃メンバーから外れ、味方は10機で戦うことになる。敵の数は多いが、ほとんど車両系のユニットなので、苦戦はしないだろう。車両ユニットの半数は川岸を目指し、5ターン目に到着して6ターン目に岸沿いに撤退する。同時に待機していた車両も、川と反対方向に逃げ始める。逃がさずに倒すなら、前もって逃走経路に味方を移動させておこう。

アイテムの入手方法

TC350を倒した際に103式機関銃、ドンキーDX、リペアALLを獲得。クリア後、首都ダカのサリバシュのアジトのショップで受け取る。

DHAKA
首都ダカ

司令室を出て仲間の部屋か整備場に移動し、再び司令室に戻るとシナリオが進む。なお、整備場で整備係と話すと、トローのアドレスを入手できる。

仮設司令部を出た後整備場のショップに移動すると、イベントが発生。司でリックに会い、開発資金を提供すると、MISSION 25で完成したアイテムを受け取れる。

MISSION 22
アロルデシュ海岸



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Gust-505C	—	—	MG	MG	—	SH
Gust-505C×4	—	—	MG	MG	—	SH
Zebu T8×2	貫通	—	KN	KN	SH	SH
Zebu T8×2	貫通	—	RD	PC	SH	SH
Torero×2	炎熱	—	PC	PC	MS	MS
Torero×2	炎熱	—	PC	PC	MS	RK
Torero	炎熱	—	PC	PC	RK	RK
Zebu T8	貫通	—	KN	KN	SH	SH
OLV160M3×3	—	—	MG	—	—	—
ST300M×6	—	—	GR	—	—	MG
SP09c×4	貫通	FL	—	—	SH	SH
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—	—

Clearbonus

30000

Tactics

全味方ユニットは前進し、正面の敵集団と交戦する。ある程度倒したら、マップの両脇から向かってくる左右の敵を相手にする。海岸で待機しているST300Mは、やがてマップ端へ向けて撤退し始める。逃がさず倒すなら、一部の味方ユニットを海岸へ向かわせ、撤退前に倒してしまおう。

アイテムの入手方法

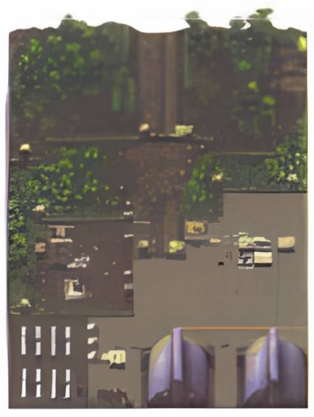
Veteranが乗るZebu T8を投降させると、コンピュータのオンラッシュが手に入る。ST300Mを倒すごとにリペアALLを1つ獲得し、全部を倒すとリバースALLも手に入る。ただし、これらの回復アイテムはオンラッシュを獲得していると入手できない。

DHAKA
首都ダカ

仮設司令部の整備場に移動すると、リックと会話が可能。2回話すと、再び資金を提供できるようになる。酒場に移動してのぞき屋トムと話すと、Money500でアーリーバードのパスワードを入手できる。



MISSION 23
ディーアン空軍基地



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

Frost M50(サリバシュ)	炎熱	—	MG	RF	SH	SH
Frost M50×2	炎熱	—	MG	SG	—	SH
H558a	貫通	—	GR	—	—	—

Enemy Units

Calm-450S	貫通	—	MG	SG	—	SH
Calm-450S	貫通	—	MG	BZ	—	SH
Calm-450S	貫通	—	MG	SG	—	SH
Torero	炎熱	—	PC	PC	AM	—
Torero	炎熱	—	PC	PC	RK	—
Torero	炎熱	—	PC	PC	MS	—
BT98M4A3×5	—	—	CN	—	—	—
AAT6S1b4×3	—	—	MG	—	—	—
40mmAAC×3	—	—	MG	—	—	—
GAM409A	—	—	AM	—	—	—

Reinforcements

OSV-21c	—	—	RF	RK	—	—
OSV-21c	—	—	RF	RK	—	—

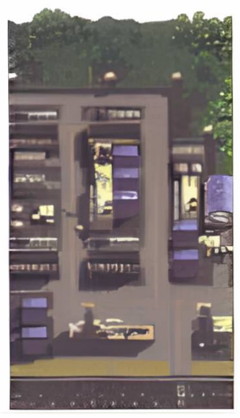
Clearbonus

30000

Tactics

最初に出撃するエイミアチームは、5ターン経過するまで輸送機を敵から守ること。輸送機が敵の攻撃を5回受けると、ゲームオーバーとなる。守り抜くと敵増援として大型機動兵器が現れ、トマスチームも出撃する。マップに点在する40mmAACと大型機動兵器をすべて倒せば、クリアできる。

MISSION 24
ディーアン空軍基地



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

Kafir M3(サリバシュ)	—	—	MG	SG	—	SH
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Moth VBS(ヴェン)	貫通	—	MG	RF	—	SH
OSH20c(グィアンダ)	貫通	—	RK	—	—	—
Door×4	普通	—	CN	—	—	—

Reinforcements

Calm-450S×2	貫通	—	MG	SG	—	SH
Calm-450S×2	貫通	—	MG	RF	—	SH
Kafir M3×4	—	—	KN	KN	SH	SH
Torero (※)	炎熱	—	PC	PC	MS	—
Torero×2 (※)	炎熱	—	PC	PC	RK	—
IVA-13B×4	貫通	—	MG	GR	MS	MS
OSV-21c	—	—	RF	RK	—	—
OSV-21c	—	—	RF	RK	—	—
—	—	—	—	—	—	—

(※) リストの出現数は左のルートを通った場合。右を通ると数が変化する

Clearbonus

30000

Tactics

ヴェンがいるヘリポートに近づくルートは2つあるが、どちらを通っても、一定の位置に到達すると増援が出現。増援が現れた次のターンでエイミア班とトマス班が出撃するので、戦力で遅れをとることはない。ヘリポートに近づくとヴェンと敵が撤退し、全ての敵がいなくなるとクリアとなる。

アイテムの入手方法

マップ左側の上から1番目のDOORを破壊するとSN-120Pを獲得。また、それ以外のDOORなら破壊した数だけリペアALLを獲得でき、3つ全てを破壊すると追加でリバースALLが手に入る。アイテムはクリア後のディーアン空軍基地のショップで受け取る。

SUB MISSION
首都近郊の森



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Robust-2A(クロウ)	—	—	SG	RF	—	SH
Kafir M3×2	—	—	KN	KN	SH	SH
Kafir M3	—	—	MG	SG	—	SH
Kafir M3	—	—	MG	FL	—	SH
Kafir M3	—	—	RF	PC	—	MS
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Clearbonus

—

Tactics

出撃するのはトマス、ロッキー、ロズウェルだけ。クロウと向かい合った状態で配置されるが、クロウとの間に広がる沼地には無数の地雷が設置されている。沼地を迂回して進み、クロウを目指すルートが安全だ。クロウを倒せば残りの敵は撤退し、敵が全ていなくなるとクリアとなる。

MISSION 25
地下鉄坑道内



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

OSV-08b	衝撃	—	CN	MG	RK	—
OSV-21g×2 (※)	—	—	CN	CN	FL	FL
OSV-08d×3	衝撃	—	CN	—	GR	—
OSV-08f×3	普通	—	—	CN	—	RK
OSV-12f×3	貫通	RK	CN	MG	—	—

(※) 武器は2～6番目を掲載

—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Clearbonus

30000

Tactics

全ての敵は、こちらから接近しないと動き出さない。少しずつ進軍し、遠距離攻撃で安全にAPを減少させながら順番に倒していこう。アッシュたちから最も遠い位置にいるCommanderは、オーナースキル「モラル」を使える強敵。周囲に隣接する敵も強くなるので、接近したら真っ先に倒してしまいたい。

Intermission

DHAKA
首都ダカ

司令室でMISSION 23とMISSION 24に出撃するチーム編成を行い、エイミア、トマス、アッシュをリーダーに4人ずつのグループを作る。エイミア班とトマス班はMISSION 23、アッシュ班はMISSION 24に出撃となる。チームを決定して司令室を出ると、アッシュが真剣な眼差しのロッキーに整備場に来るように誘われるが、これはロッキーが主役のサブイベントの始まりとなっている。整備場ではリックと再び会話が可能で、2回話しかけると追加でアイテム開発資金を提供できる。

酒場では、のぞき屋トムと話してMoney500を払えば、ナクソスのアドレスとパスワードを入手。闘技場では、ソロファイトでパインに勝てばコンピュータのイスマスを獲得。

サブイベント　クロウとの対決

ロッキーに誘われて整備場に移動したあと、仲間全員の部屋に移動する。仮設司令部から町へ出て、郵便配達人のマローンから手紙を受け取り、酒場へ移動してマローンと話す。仮設軍事病院に移動してバートと話せば、ロッキーの友グレニーが登場。グレニーと話したら、イベントは一旦終了となる(続きはMISSION 24クリア後)。

O.C.U. DEEAN A.F.B
ディーアン空軍基地

「部屋で休む」を選ぶと、首都ダカへ移動可能になる。ハンガーでは、ショップの警備兵と話すとテルアビブエアロスペースのアドレスとパスワードを入手。また、ロブスト2Aをフルセットで購入すると、将島重工のアドレスとパスワードが手に入る。

DHAKA
首都ダカ

仮設司令部の整備場でリックと二度話すと、再びアイテム開発の資金を提供できる。前回のレイブン入手イベントでリーザが男からメールを受け取っているなら、酒場へ移動するとイベントの続きが始まる。また、続けてロッキーのサブイベントも発生。

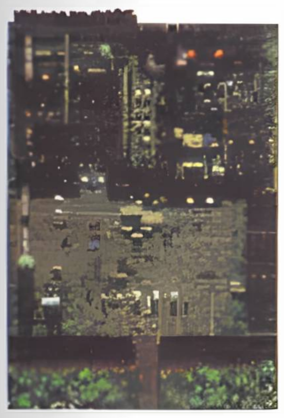
サブイベント　レイブン入手

酒場を出ると男が現れ、闘技場に移動するとレイブンを発見する。リーザはレイブンに乗り、男を追ってきた敵とソロファイトで戦う。これに勝つと、レイブン獲得となる。戦闘では、レイブンクローばかりでなくハードブロウも使わないと、勝つのは難しい。

サブイベント　クロウとの対決

MISSION 23前にグレニーと会話していれば、町を移動する際に再び郵便配達人が現れる。町を出て首都近郊の森に移動すれば、サブミッション開始だ。ただし、リーザのサブイベントが発生する場合、先にそれを終わらせないとロッキーのイベントは始まらない。

MISSION 26
巨大廃工場



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
	—	—	—	—	—	—

NPC Units

buil-2A(サリバシュ)	—	—	MG	SG	—	SH

Enemy Units

oth VBS	貫通	—	MG	SG	—	SH
oth VBS	貫通	—	MG	FL	—	SH
aylo M19×4	炎熱	—	PC	PC	SH	SH
aff B	衝撃	MG	SG	SG	MS	—
aff B	衝撃	MG	SG	SG	RK	—
aff B	衝撃	MG	SG	SG	CN	—
oth VBS	貫通	—	MG	RF	—	SH
SV-21g(ヴェン)	—	—	—	CN	CN	FL
SV-21g	—	—	—	CN	CN	FL
SV-21g	—	—	—	CN	CN	FL
94M3×4	—	—	CN	—	—	MG
30S10m×2	—	—	MS	—	—	—
nderV×2	—	—	RW	—	—	—
mmATC×3	—	—	RK	—	—	—
P100B×3	貫通	—	—	FL	SH	SH

Reinforcements

	—	—	—	—	—	—

Clearbonus
000

Tactics

敵ユニットは接近しない限り動かないので、じっくり慎重に攻めよう。廃場内に待機しているヴェンは近づく撤退するので、倒すには移動力の高ユニットが不可欠。追いついたら進を妨害し、味方が到着する時間稼ぎするといい。周囲を包囲し、遠距離撃で仕留めよう。

アイテムの入手方法

Veteranが乗っているMoth VBSを、オーナスキル「降伏勧告」で投降させると、コンュータのモーティブを入手できる。

DHAKA
首都ダカ

整備場でリックと話すと、完成したアイテムを受け取ることができる。アイテムはこれまでの投資金額に応じてグレードが変化し、最低でもリペアALLを入手できる。リックと何度も会話して投資を繰り返していれば、アイテムではなく、ジャボーアのパーツをもらえるようになる。

MISSION 27
革命軍武器集積場



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

Zenith X(サリバシュ)	衝撃	—	MG	RF	—	SH

Enemy Units

Mythos A	—	—	MG	SG	—	SH
Mythos A	—	—	MG	FL	—	SH
Zoal A1×3	貫通	—	KN	KN	SH	SH
Gaff B×5	衝撃	MG	SG	SG	MS	—
Gaff B	衝撃	MG	SG	SG	RK	—
Mythos A	—	—	RF	MG	—	SH
BT94M3	—	—	CN	—	—	MG
OLV160M5×2	—	—	RW	—	—	—
RSV300DM×2	—	—	—	—	—	—
AAT6S3c1	—	—	MS	—	—	—
120mmATC×4	—	—	CN	—	—	—
SP09c×2	貫通	FL	—	—	SH	SH

Reinforcements

ISV09A-S(ヴェン)	—	—	CN	MG	MS	—
PVA-07a7	—	MG	—	—	RK	—

Clearbonus
—

Tactics

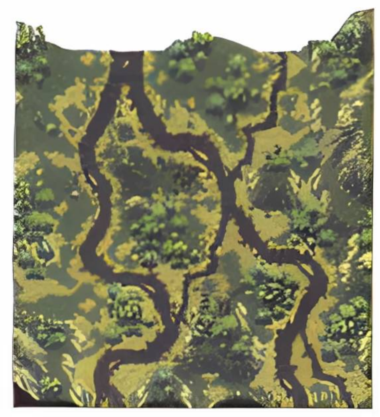
敵を11機倒すと、建物からヴェンの大型機動兵器が登場する。ヴェンと戦う後半戦を考慮し、先に倒す敵は車両よりも強敵のWAPを狙おう。WAPの両腕パーツを破壊できた場合は、完全に破壊しないで次の敵に狙いを変える。ただし、ボディに武器を搭載したWAPは完全に破壊しておく。

ヴェンの大型機動兵器は強力で、運が悪ければ味方ユニットが1回の攻撃で倒されてしまう。また、包囲してもAPは減少させられない。遠距離攻撃でAPを減らし、全ユニットで一斉に攻撃して倒そう。ヴェンを倒すと航空機が出現するが、これを倒しても、逃がしてもクリアとなる。

SUPPLY CAMP
補給部隊キャンプ

次のミッションは敵の数が多く、強敵の大型機動兵器も登場する。リバース2などの回復アイテムは、多めに装備して出撃すること。整備場では、ショップで整備係と話すと、[illegible]工のパスワードを入手できる。

MISSION 28
川辺の森



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

Zenith X(サリバシュ)	衝撃	—	MG	RF	—	SH
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Mythos A	—	—	RF	FL	RK	—
IAM02A×2	—	—	MG	CN	—	—
Mythos A×4	—	—	KN	KN	SH	SH
Mythos A	—	—	RF	FL	MS	—
ISV07A×2	炎熱	CN	RK	RK	—	—
IBT01A×2	—	—	CN	—	—	MG
BT94M3	—	—	CN	—	—	MG
IRSV400A×2	—	—	RK	—	—	—
IAH-2A×2	貫通	—	MG	MS	—	—
IVA-14A×4	貫通	—	RK	MS	MS	GR

Reinforcements

—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Clearbonus
40000

Tactics

ターン経過と共に敵が少しずつ向かってくるので、こちらからは出向かず、スタート地点付近で迎撃するように戦うといい。真っ先に向かってくるヘリを撃墜したら、森の中など地形効果の高い場所に陣取ろう。初登場となる敵パイロットのSuperは、かなり強いので不用意な接近は危険。わりと早い段階で接近してくるので、遠距離攻撃を駆使して全力で倒すこと。

アイテムの入手方法

Superの乗っているMytoth Aを、オーナースキル「降伏勧告」で投降させると、コンピュータのバンディットを入手できる。

SUPPLY CAMP
補給部隊キャンプ

「無線を使う」を選べば、次のミッションの舞台となる川辺の森へ移動できるようになる。首都ダカにも移動可能となっており、仮設司令部の司令室に移動してガードマンと話すと、コンピュータのニッチを入手できる。

MISSION 29
インターゲーン工場



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

Zenith X(サリバシュ)	衝撃	—	RF	BZ	—	SH
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

ISV07B×4	炎熱	CN	RK	MG	—	—
IAM02C×2	—	—	MG	MS	—	—
IBT01B×6	—	—	CN	—	—	—
55mmAAC×2	—	—	CN	—	—	—
IAH-2A×2	貫通	—	MG	RK	MS	—
OSH20c(ヘンシェル)	貫通	—	RK	—	—	—
IVA-14A×4	貫通	—	MG	MS	MS	MS
PVA-07a9	貫通	MG	—	—	RK	—

Reinforcements

Mythos B	—	—	RF	PC	MG	MG
Mythos B	—	—	KN	KN	SH	SH
Mythos B	—	—	RD	PC	SH	SH
Mythos B	—	—	MG	PC	MG	MG

Clearbonus
40000

Tactics

生存している味方ユニット全機が、マップの左右に1カ所ずつある工場入口に到達すればクリア。5ターン目に敵増援が出現するが、その出現場所が工場への入口となっている。ヘリとジェット機以外の敵は接近しないと動かないので、じっくり進もう。入口が2つあるが、左側を守る2機はSuperが乗っている。簡単に工場へ侵入したいなら、右側の入口を目指そう。

アイテムの入手方法

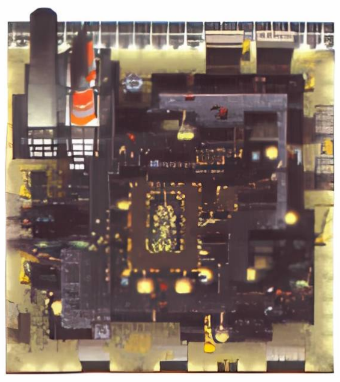
増援のSuperが乗っているMytoth Bを投降させると、片方からはグレイトセイバー、もう片方からはオップファーGVが手に入る。

SUPPLY CAMP
補給部隊キャンプ

「無線を使う」を選んで、潜水艦モントとO.C.U.情報部に連絡を取れば、次のミッションへ進めるようになる。首都ダカに立ち寄れる機会はこれで最後になるので、Moneyを稼ぎたいなら、今のうちに闘技場に向かおう。



MISSION 30
インターゲーン工場内



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

Zenith X（サリバシュ）	衝撃	—	RF	BZ	—	SH

Enemy Units

Mythos B	—	—	RF	PC	MG	SH
Mythos B	—	—	SG	PC	MG	SH
Mythos B	—	—	BZ	PC	MG	SH
SchakalA	—	—	KN	KN	SH	SH
SchakalA	—	—	RD	PC	SH	SH
Mythos B	—	—	SG	PC	—	MS
Mythos B	—	—	SG	PC	—	RK
SchakalB	衝撃	—	KN	KN	SH	SH
ISV07F×6	炎熱	CN	MG	PC	—	—
IBT01F×3	—	—	CN	—	—	MG
IAM02D×2	—	—	RW	MG	—	—
IRSV400B×3	—	—	MS	—	—	—
120mmATC×2	—	—	CN	—	—	—
ISV09A-S	—	—	CN	MG	MS	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—	—

Clearbonus

—

Tactics

中央の大型機動兵器を倒したら、味方ユニットのいずれかが、40ターン以内にマップ上部のコントロールルームへ到達しなくてはならない。他の敵は接近するまで待機しているが、大型機動兵器を倒すと一斉に襲ってくるようになる。コントロールルーム到達後は、10ターンが経過するまで敵の攻撃をしのげばクリアとなる。

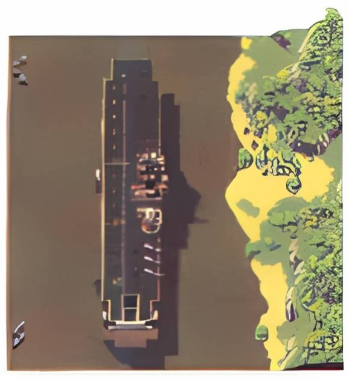
大型機動兵器の攻撃は、味方ユニットが一撃で倒されるほど強力。個別に接近しても被害が拡大するので、全機で一気に接近して戦おう。なお、倒す前にコントロールルームへ味方を向かわせておけば、他の敵が動き出しても簡単にクリアできる。

Intermission

INTERGEHEN
インターゲーン工場内

出撃前、サリバシュがMoney50000を与えてくれる。MISSION 31開始前に最後の買い物ができるので、ここでは使わずに次の買い物に備えよう。

MISSION 31
制海艦モント



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Glaour G3（ドミンゴ）	炎熱	—	MG	RF	—	SH
Glaour G1×2	炎熱	—	MG	SG	—	SH
Glaour G1	炎熱	—	MG	RF	—	SH
Glaour G1×2	炎熱	—	KN	KN	SH	SH
Glaour G1	炎熱	—	SG	PC	—	RK
Glaour G1	炎熱	—	SG	PC	—	MS
PVA-07a9×6	貫通	MG	—	—	RK	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—	—

Clearbonus

—

Tactics

ドミンゴが乗るGlaour G3を倒せばクリアとなる。敵に前後を挟まれた状態で始まり、数ターン経過するとマップ端に配置されていた航空機が到着してしまう。後退して背後の敵を倒し、向かってくる航空機と正面の敵を迎撃するのが堅実な作戦だ。しかし、狭い船の上の戦いなので、一気に前進してドミンゴだけを狙う作戦も有効。ドミンゴは強敵だが、HPは大型機動兵器ほど高くはない。ドミンゴ自身も向かってくるので、味方ユニットで包囲するのも難しくはないだろう。他の敵が攻撃してきても、なるべく無視してドミンゴだけを狙えば、航空機が到着する前に倒すことも可能だ。

MISSION Completed

2ndには、一度クリアした後の、2周目のプレイ特典というものは特にない。2周目のプレイをするなら、1周目の少数精鋭方針を転換して、最高レベルのキャラクターの出撃禁止や1周目に伸ばした攻撃は使用禁止などのペナルティを課して、自分なりに難易度を上げてみよう。また、戦闘画面を飛ばしてプレイしていた場合は、終盤のミッションを戦闘画面を表示する設定でやり直すと、新鮮な感覚でプレイできるはずだ。



NETWORK GUIDANCE

ネットワークのアドレスと、各アドレス用のパスワードを一覧で掲載する。これらはインターミッションなどで入手するとリストに追加されるが、フォーラム情報で判明しただけのものは追加されない。リストに現れないものは、手動で入力して、項目などを参照できるようにする。なお、全てのアドレスとパスワードは、MISSION 02以降から入力が可能だが、参照できる項目は一部のみとなっている。それらの項目はミッションを進めることでリストに現れたり、入力を受け付けるようになる。参照した項目から追加情報を引き出すために必要なチェックコードは、フォーラムの情報を元に、自ら入力文字を導き出す必要がある。

リストの見方

フォーラムのアドレス／フォーラムの名称（※）		アドレスの入手方法。"M00後"とあるものは、基本的に次のミッション開始前までが入手期間となる	
フォーラムパスワード／パスワードから閲覧できる情報のタイトル（※）	パスワードの入手方法。"M00後"とあるものは、基本的に次のミッション開始前までが入手期間となる	パスワードから参照できる項目、コールサイン、チェックコード（※）	項目から得られる情報。新たに選択項目が現れるものや、[ ]のチェックコードを入力することで追加情報が出現するものもある

（※）赤い文字のアドレス、パスワード、コールサイン、チェックコードは、入手してもリストに追加されないので、手動入力が必要

アドレス・パスワードリスト

OCUF／O.C.U.		M01後、自動的に入手	
OCHRE／兵器情報	M05後、OCU捕虜救出作戦司令部の司令室で、オペレータのランと話す	機体データの参照	機体解説とグラフィック
OCTAGON／データベース	M01後、自動的に入手	※以下の人物の一覧 Ash、Joyce、Amia、Griff、Tomas、Rocky、Roswell、Lisa、Sayuri、HORDMAN、DOMINGO、KWANGJU	人物ごとに以下の項目を選択 ・身体的特徴を見る ・経歴を見る ※KWANGJUの経歴からO.C.U.のパスワード「SAKATA」が判明
OCTAVE／情報部		Lisa	以下の項目を選択 ・情報レベル1（クーデター事件について） ・情報レベル2（リーザへの指令について） ・情報レベル3（6月13日のリミアン基地の状況） ※情報レベル3後、チェックコード[FENRIL]の入力でフェンリルの情報が追加。さらに[GABRIEL]と入力すると、フェンリル計画の情報が追加
		Sayuri	以下の項目を選択 ・情報レベル1（クーデター事件について） ・情報レベル2（サユリへの指令について） ※情報レベル2後、チェックコード[BOLDCAT]の入力で、サユリの権限に関する情報が追加
DARKGEES／ダークギースについて	イグチフォーラムの「IHCUGI／調査部報告」を参照	KYATT	以下の項目を選択 ・ダークギース編成について ・任務について ・現在進行中の任務
HUFFMAN／ハフマン紛争について	M05後、ドゥカンディの酒場に移動して酒場を出る	ハフマン紛争について	ハフマン紛争の詳細後、チェックコード[MADEIRA]の入力でO.C.U.のパスワード「SAKATA」が判明
SAKATA／サカタインダストリィ事件について	O.C.U.フォーラムの「HUFFMAN／ハフマン紛争について」、または「OCTAGON／データベース」→「WANGJU」を参照	サカタインダストリィ事件	サカタインダストリィ事件の詳細後、チェックコード[OCILIPY]の入力でレイブンの情報が追加
INANE／インターゲーンについて	インターゲーンフォーラムの「INCISE／お客様各位」を参照	インターゲーンについて	チェックコードを[13984637]→[LOKI]→[ANUBIS]→[SCHULTZ]の順で入力すると、フェンリル計画の情報とインターゲーンのパスワード「INCITE」が判明
ALF／アロルデシュ軍		**M15後、自動的に入手**	
ALBEIT／兵器情報	M15後、自動的に入手	機体データの参照	機体解説とグラフィック
ALCOVE／データベース	M15後、自動的に入手	※以下の人物の一覧 Maylan、VEN、GWIANDA	人物ごとに以下の項目を選択 ・身体的特徴を見る ・経歴を見る
ALERT／アロルデシュ軍について	入手方法不明	Maylan	以下の項目を選択 ・アロルデシュ陸軍 ・アロルデシュ海軍 ・アロルデシュ空軍 ※アロルデシュ空軍の情報から、アロルデシュ軍のパスワード「DEACON」が判明
DEACON／装備納品表	アロルデシュ軍フォーラムの「ALF／アロルデシュ軍について」を参照	Maylan	アロルデシュ軍のチェックコード[BANIYAN]が判明
		BANIYAN	インターゲーンの納品データ
E.BIRD／「アーリーバード」衛星監視システム		**M01後、自動的に入手**	
STABBER／監視情報1	入手方法不明	敵部隊の配置を確認する	M01の敵部隊
STALIN／監視情報2	入手方法不明	敵部隊の配置を確認する	M02の敵部隊
STAGER／監視情報3	M03開始前、自動的に入手	敵部隊の配置を確認する	M03の敵部隊
STAID／監視情報4	入手方法不明	敵部隊の配置を確認する	M04の敵部隊
STALKY／監視情報5	M05開始前、自動的に入手	敵部隊の配置を確認する	M05の敵部隊
STAMEN／監視情報6	M05後、ドゥカンディの闘技場でチャンピオンに勝つ	敵部隊の配置を確認する	M06の敵部隊
STANDEE／監視情報7	M06後、OCU捕虜救出作戦司令部の司令室で、オペレータのランと話す	敵部隊の配置を確認する	M07の敵部隊
STAPLE／監視情報8	入手方法不明	敵部隊の配置を確認する	M08の敵部隊
STANBY／監視情報9	入手方法不明	敵部隊の配置を確認する	M09の敵部隊
STALE／監視情報10	入手方法不明	敵部隊の配置を確認する	M10の敵部隊
SAGGY／監視情報11	M10で大尉が乗るAM121M2を倒す	敵部隊の配置を確認する	M11の敵部隊
SALINE／監視情報12	入手方法不明	敵部隊の配置を確認する	M12の敵部隊
SLUKI／監視情報13	M13開始前、自動的に入手	敵部隊の配置を確認する	M13の敵部隊
SANCTUM／監視情報14	M14開始前、自動的に入手	敵部隊の配置を確認する	M14の敵部隊
SANDROT／監視情報15	入手方法不明	敵部隊の配置を確認する	M15の敵部隊



E.BIRD／「アーリーバード」衛星監視システム		**M01後、自動的に入手**	
SANGRIA／監視情報16	M15後、ボーネアの酒場で、金がいのちのジムからMoney500で買う	敵部隊の配置を確認する	M16の敵部隊
SANE／監視情報17	M16でCommanderが乗るのOSV-12dを倒す	敵部隊の配置を確認する	M17の敵部隊
SAPIENT／監視情報18	M17でGunnerが乗るのOSV-12dを倒す	敵部隊の配置を確認する	M18の敵部隊
SATIRE／監視情報19	入手方法不明	敵部隊の配置を確認する	M18の敵部隊
SAFARI／監視情報20	M20開始前、自動的に入手	敵部隊の配置を確認する	M20の敵部隊
SEANCE／監視情報21	M21開始前、自動的に入手	敵部隊の配置を確認する	M21の敵部隊
SEAFOWL／監視情報22	M21後、首都ダカの酒場で、のぞき屋トムからMoney500で買う	敵部隊の配置を確認する	M22の敵部隊
SECEDE／監視情報23	M23開始前、自動的に入手	敵部隊の配置を確認する	M23の敵部隊
SECTION／監視情報24	M24開始前、自動的に入手	敵部隊の配置を確認する	M24の敵部隊
SECULAR／監視情報25	入手方法不明	敵部隊の配置を確認する	M25の敵部隊
SADATE／監視情報26	入手方法不明	敵部隊の配置を確認する	M26の敵部隊
SEEDY／監視情報27	M27開始前、自動的に入手	敵部隊の配置を確認する	M27の敵部隊
SELVAGE／監視情報28	M28開始前、自動的に入手	敵部隊の配置を確認する	M28の敵部隊
SEMINAR／監視情報29	M29開始前、自動的に入手	敵部隊の配置を確認する	M29の敵部隊
SENAT／監視情報30	M30開始前、自動的に入手	敵部隊の配置を確認する	M30の敵部隊
SEPAL／監視情報31	入手方法不明	敵部隊の配置を確認する	M31の敵部隊
COLOSEUM／闘技場		**入手方法不明**	
COALFACE／ヴァンツァーデータベース	M05後、ドゥカンディの闘技場で、帰り気味のハリーと話す	機体データの参照	機体のグラフィック
COBWEB／ファイターデータベース	M03後、ドゥカンディの闘技場で、マネージャーと話す	※闘技場のファイター一覧	ファイターのステータスと戦績
COCHIN／シークレットデータベース	DNCニュースの「ITIOARY／極秘データ」→「パスワード、アドレス情報」を参照	※イベントに関連する闘技場のファイター一覧	ファイターのステータス
BURG／バーグ運輸		**M02後、サリバシュ邸のショップで、倉庫係と話す**	
BUDED／バーグ運輸データベース	M02後、サリバシュ邸のショップで、倉庫係と話す	※以下の登場人物の一覧 SALIBASH、LIRA	人物ごとに以下の項目を選択 ・身体的特徴を見る ・経歴を見る
ONSET／オンラインショップ	M02後、サリバシュ邸のショップで、倉庫係と話す	―	※ショップを利用できる
DNC／DNCニュース		**M01後、自動的に入手**	
DOCTRAL／DNCニュース	M01後、自動的に入手	世界情勢	世界情勢の日替わりニュース
		アロルデシュ国内で発生したクーデターについて	クーデターに関する日替わりニュース
		経済トピックス	経済情報の日替わりニュース
		工業トピックス	工業製品に関する日替わりニュース
		その他の情報	アドレスやパスワードを解読するための日替わりヒント
ALTER／アロルデシュの歴史	M10後、ディアラバの酒場で、DNC編集局長と話す	アロルデシュ人民共和国について	アロルデシュ人民共和国の成り立ち
ITIOARY／極秘データ	DNCニュースフォーラムの「DOCTRAL／DNCニュース」→「その他の情報」の20日の記事を参照	パスワード、アドレス情報	レオノーラのパスワード「LEAFED」、闘技場のパスワード「COCHIN」、インターゲーンのアドレス「ING」とパスワード「INCITE」が判明
		秘密パスワードのヒント	DNCニュースのその他の情報を読み解くヒント
LEONORA／レオノーラエンタープライズ		**M03後、ドゥカンディのサリバシュのアジトで、ショップの倉庫係と話す**	
LEADEN／商品案内	M03後、ドゥカンディのサリバシュのアジトで、ショップから「ギザ 4C」をフルセットで買う	機体データの参照	機体の解説とグラフィック
		ヴァンツアー用武器データの参照	性能とグラフィック
NORALOE／シークレットインフォメーション	DNCニュースフォーラムの「DOCTRAL／DNCニュース」→「その他の情報」の17日の記事を参照	情報レベル1	「ウィットホーン」が手に入り、レオノーラのパスワード「LEAFED」が判明
LEAFED／シークレットデータ	DNCニュースフォーラムの「ITIOARY／極秘データ」→「パスワード、アドレス情報」を参照	機体データの参照	機体の解説とグラフィック
		ヴァンツアー用武器データの参照	性能とグラフィック
IGUCHI／イグチ		**M10後、ディアラバのサリバシュのアジトで、ショップの倉庫係と話す**	
IGLOO／商品案内	M10後、ディアラバのサリバシュのアジトで、ショップから「99式甲 弓月」をフルセットで買う	機体データの参照	機体の解説とグラフィック
		ヴァンツアー用武器データの参照	性能とグラフィック
IGNOBLE／コンピュータクロックアップサービス	M15後、ディアラバの闘技場で、デインに勝つ	コンピュータクロックアップサービス	イグチ製コンピュータをクロックアップできる
IHCUGI／調査部報告	DNCニュースフォーラムの「DOCTRAL／DNCニュース」→「その他の情報」の14日の記事を参照	OCU軍による新情報入手	ダークギースの情報と、O.C.U.のパスワード「DARKGEES」が判明
KIRISIMA／霧島重工		**M24後／ディーアン空軍基地のハンガーで、ショップから「ロブスト 2A」をフルセットで買う**	
KIDSKIN／商品案内	入手方法不明	機体データの参照	機体の解説とグラフィック
KINDLE／コンピュータクロックアップサービス	M26後、補給部隊キャンプのショップで、警備係と話す	コンピュータクロックアップサービス	霧島重工製コンピュータをクロックアップできる
VINESJP／ヴィンスジャパン		**M09後、ドゥカンディのサリバシュのアジトで、ショップから「バジェ M25」をフルセットで買う**	
VIADUCT／商品案内	M09後、ドゥカンディのサリバシュのアジトで、ショップの倉庫係と話す	機体データの参照	機体の解説とグラフィック
		ヴァンツアー用武器データの参照	性能とグラフィック
VICIOUS／コンピュータクロックアップサービス	M09後、ドゥカンディの酒場で、ただいまのボブと話す（ヴィンスジャパンのアドレス入手後）	コンピュータクロックアップサービス	ヴィンスジャパン製コンピュータをクロックアップできる
JM=LY／ジェイドメタル=ライマン		**M06後、ドゥカンディのサリバシュのアジトで、ショップの倉庫係と話す**	
JOCULAR／商品案内	M06後、ドゥカンディのサリバシュのアジトで、ショップから「ゾラ C5」をフルセットで買う	機体データの参照	機体の解説とグラフィック
		ヴァンツアー用武器データの参照	性能とグラフィック
JONQUIL／コンピュータクロックアップサービス	入手方法不明	コンピュータクロックアップサービス	ジェイドメタル=ライマン製コンピュータをクロックアップできる
MEAL／シークレットデータ	DNCニュースフォーラムの「DOCTRAL／DNCニュース」→「その他の情報」の18日の記事を参照	機体データの参照	機体の解説とグラフィック
VELDA／ヴェルダ		**入手方法不明**	
VIAND／商品案内	入手方法不明	機体データの参照	機体の解説とグラフィック
BIWU／必武		**M18後、OCU捕虜救出作戦司令部の作戦司令室で、コンピュータをさわる**	
BICARB／商品案内	M18後、OCU捕虜救出作戦司令部の作戦司令室で、コンピュータをさわる	機体データの参照	機体の解説とグラフィック

PAPEL／パペール		**M13後、ボーネアの闘技場で、ダメになったタングと話す**	
PAEAN／商品案内	M13後、ボーネアの闘技場で、ダメになったタングと話す	ヴァンツアー用武器データの参照	性能とグラフィック
PALAIS／コンピュータクロックアップサービス	M10後、ディアラバの闘技場で、でマインに勝つ	コンピュータクロックアップサービス	パペール製コンピュータをクロックアップできる
DIABLE／ディアブルアビオニクス		**M08後、ドゥカンディのサリバシュのアジトで、ショップの倉庫係と話す**	
DIAPER／商品案内	M08後、ドゥカンディの闘技場で、文無しのブッチからMoney2000で買う	機体データの参照	機体の解説とグラフィック
		ヴァンツアー用武器データの参照	性能とグラフィックについて
DIACTIC／コンピュータクロックアップサービス	M19後、ノトゥンクミラの酒場で、軽口のチャーリーと話す	コンピュータクロックアップサービス	パペール製コンピュータをクロックアップできる
FIREVALY／ファイアバレー		**M16後、ボーネアの酒場で、金がいのちのジムと話す**	
FAITH／商品案内	M16後、ボーネアの酒場で、金がいのちのジムからMoney500で買う	機体データの参照	機体の解説とグラフィック
		ヴァンツアー用武器データの参照	性能とグラフィック
FAKIR／コンピュータクロックアップサービス	入手方法不明	コンピュータクロックアップサービス	ファイアバレー製コンピュータをクロックアップできる
FIRVAY／シークレットデータ	DNCニュースフォーラムの「DOCTRAL／DNCニュース」→「その他の情報」の23日の記事を参照	機体データの参照	機体の解説とグラフィック
WT=VN／ウォルター＝ヴォネガット		**M09後、ハンガーで兵士のゲルチーと話す**	
WAGER／商品案内	入手方法不明	機体データの参照	機体の解説とグラフィック
SCHNECKE／シュネッケ		**M12後、ボーネアのサリバシュのアジトで、ショップから「イーゲルアイン」をフルセットで買う**	
SCATTER／商品案内	入手方法不明	機体データの参照	機体の解説とグラフィック
		ヴァンツアー用武器データの参照	性能とグラフィック
SCUFF／コンピュータクロックアップサービス	入手方法不明	コンピュータクロックアップサービス	シュネッケ製コンピュータをクロックアップできる
SCISSOR／秘密の商品案内	入手方法不明	機体データの参照	機体の解説とグラフィック
		ヴァンツアー用武器データの参照	性能とグラフィック
SN／シークレットデータ	DNCニュースフォーラムの「DOCTRAL／DNCニュース」→「その他の情報」の21日の記事を参照	お客様各位	出題クイズに［GERMANY］と答えると、「跳なヴァンツァー」と「おたけさん」が手に入る
SENDER／センダー		**M19後、ノトゥンクミラのサリバシュのアジトで、ショップから「モス VAS」をフルセットで買う**	
SCHERZO／商品案内	DNCニュースフォーラムの「DOCTRAL／DNCニュース」→「工業トピックス」or「その他の情報」の19日の記事を参照	機体データの参照	機体の解説とグラフィック
SCHUSS／コンピュータクロックアップサービス	DNCニュースフォーラムの「DOCTRAL／DNCニュース」→「工業トピックス」or「その他の情報」の19日の記事を参照	コンピュータクロックアップサービス	センダー製コンピュータをクロックアップできる
TAUREAU／トロー		**M20後、首都ダカの仮設司令部で、ショップの整備係と話す**	
TELERAN／商品案内	DNCニュースフォーラムの「DOCTRAL／DNCニュース」→「経済トピックス」の21日の記事を参照	機体データの参照	機体の解説とグラフィック
		ヴァンツアー用武器データの参照	性能とグラフィック
BALESTRO／バレストロ		**DNCニュースフォーラムの「DOCTRAL／DNCニュース」→「工業トピックス」の22日の記事を参照**	
BAFFLE／商品案内	DNCニュースフォーラムの「DOCTRAL／DNCニュース」→「工業トピックス」の22日の記事を参照	機体データの参照	機体の解説とグラフィック
NAXOS／ナクソス		**M22後、首都ダカの酒場で、のぞき屋トムからMoney500で買う**	
NACRE／コンピュータクロックアップサービス	M22後、首都ダカの酒場で、のぞき屋トムからMoney500で買う	コンピュータクロックアップサービス	ナクソス製コンピュータをクロックアップできる
テルアビブエアロスペース／T.A.S		**M24後、ディーアン空軍基地のショップで、整備兵と話す**	
TABARD／商品案内	M24後、ディーアン空軍基地のショップで、整備兵と話す	機体データの参照	機体の解説とグラフィック
MASEL／マセルインダストリィ		**M18後、OCU捕虜救出作戦司令部の作戦司令室で、コンピュータをさわる**	
MAJYAR／商品案内	M18後、OCU捕虜救出作戦司令部の作戦司令室で、コンピュータをさわる	機体データの参照	機体の解説とグラフィック
ING／インターゲーン		**DNCニュースフォーラムの「ITIOARY／極秘データ」→「パスワード、アドレス情報」を参照**	
INCITE／シークレットデータ	DNCニュースフォーラムの「ITIOARY／極秘データ」→「パスワード、アドレス情報」を参照。または、O.C.U.フォーラムの「INANE／インターゲーンについて」→「インターゲーンについて」を参照	機体データの参照	機体の解説とグラフィック
		ヴァンツアー用武器データの参照	性能とグラフィック
INCISE／お客様各位	入手方法不明	お客様各位	チェックコード［INTGEHEN］の入力で、「ミュートスB」と「シャカールB」が手に入る

FRONT MISSION 2 Data Bank

2ndはシステム面でいろいろな試みが取り入れられたためか、パーツやユニットの種類が非常に多くなっている。アクティブポイント（AP）システム、パーツ属性の概念などの基礎が初登場したのもこの作品である。

WAP

2ndでは総重量の少なさによって攻撃の命中率と敵の攻撃からの回避率にボーナスが付与されるというシステムが導入されており、セットアップ重量を考慮することが、より重要になっている。WAPの特徴としては、武器を内蔵するボディや腕部が豊富なこと、脚部のバリエーションが多いことが挙げられる。これは後のシリーズでは簡素化された部分でもある。

凡 例

TYPE：兵器の種類
- WAP＝全てのパーツ（Body、Arm、Legs）が揃うものをWAPと表記
- G-WAP＝大型WAP

合計価格：Body、両Arm、Legsの合計購入価格を表す
総HP：Body、両Arm、Legsに設定されたHP（パーツ耐久力）の合計を表す
エンジン：Bodyに設定されたエンジン出力を表す
総DF：Body、Arm、Legsに設定された防御力の合計を表す
総重量：Body、両Arm、Legsの合計重量
総ランニングコスト：各パーツのランニングコストの合計
内蔵武器：Body、Armに内蔵された武器を表記、表記のないものは武器なし（内蔵パンチ）
- BZ＝バズーカ系
- CN＝キャノン系
- FL＝火炎放射器系
- KN＝ナックル系
- MG＝マシンガン系
- MS＝ミサイル系
- RF＝ライフル系
- RK＝ロケット（ランチャー）系
- SG＝ショットガン系武器

脚の形状：脚の形状を表す、表記のないものは2脚
追加移動力：その脚を装備したときに追加される移動力の数値
装甲属性：その兵器が耐性を持つ攻撃属性
Shop：各パーツの主な購入タイミングを表す、数字はミッション番号に対応している

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	合計価格	総HP	エンジン	総DF	総重量	総ランニングコスト	内蔵武器 Body	内蔵武器 Arms	脚の形状	追加移動力	装甲属性	Shop
Gust 503B	ガスト 503B	WAP	283	132	92	62	44	21	—	MG	—	0	—	—
Walrus M1	ウォーラス M1	WAP	267	128	92	79	39	27	—	—	—	0	衝撃	—
Giza-4C	ギザ 4C	WAP	289	160	107	70	47	33	—	—	—	0	—	02後
Stabline	スタブライン	WAP	307	139	94	68	53	28	MG	MG	ホバー	1	炎熱	—
Obadiah	オバディア	WAP	328	157	106	70	53	26	—	BZ	—	0	—	05後
Calm 400S	カーム 400S	WAP	309	177	108	60	48	34	—	—	—	0	貫通	—
Frost M37	フロスト M37	WAP	315	165	109	78	52	34	—	—	—	0	炎熱	02後
Zenith V	ゼニス V	WAP	321	152	108	88	47	33	—	—	—	0	衝撃	02後
Zebu T4	ジービュ T4	WAP	589	187	123	78	56	59	—	—	—	0	—	03後
Vajie M13	バジェ M13	WAP	619	183	122	78	50	47	—	—	—	0	—	03後
Vigor M1	ビガー M1	WAP	657	196	126	66	70	63	—	CN	タンク	1	貫通	02後
Zora C5	ゾラ C5	WAP	643	192	125	86	62	62	—	—	—	0	炎熱	06後
Tatou C	タトウC	WAP	668	178	125	99	62	60	—	KN	ホバー	1	衝撃	—
Kafir M1	カーフィル M1	WAP	901	216	145	88	67	87	—	—	—	0	—	07後
Vajie M25	バジェ M25	WAP	945	212	144	88	61	71	—	—	—	0	—	07後
Walrus M2	ウォーラス M2	WAP	964	237	146	75	69	90	—	—	—	0	貫通	07後
TallDog1	トールドッグ1	WAP	1113	223	148	97	90	102	MG	RK	4脚	0	炎熱	07後
Giza-4G	ギザ 4G	WAP	1233	247	164	95	77	117	—	—	—	0	—	10後
Type 99A	99式甲 月弓	WAP	1364	242	163	94	87	94	—	RK	—	0	—	10後
Calm 420V	カーム 420V	WAP	1319	272	166	81	79	122	—	—	—	0	貫通	—
Frost M40	フロスト M40	WAP	1344	255	166	104	85	124	—	—	—	0	炎熱	10後
Galumph1	ギャランフ1	WAP	1551	235	167	120	100	130	CN	BZ	4脚	0	衝撃	10後
Kafir M2	カーフィル M2	WAP	1705	279	186	101	89	162	—	—	—	0	—	12後
Gust 505A	ガスト 505A	WAP	1982	274	185	99	98	130	—	MG	—	0	—	—
Igel Eins	イーゲルアインス	WAP	1993	307	192	87	107	177	—	SG	タンク	1	貫通	12後
Walrus M3	ウォーラス M3	WAP	1858	287	189	111	98	172	—	—	—	0	炎熱	12後
Autel	オテル	WAP	1813	265	187	128	101	157	—	—	タイヤ	2	衝撃	12後
Robust1C	ロブスト 1C	WAP	2152	313	210	113	102	201	—	—	—	0	—	15後
HartWand	ハルトヴィント	WAP	2500	306	209	109	110	161	—	FL	—	0	—	15後
Zeder T3	ツェーダー T3	WAP	2581	345	212	96	124	209	—	CN	—	0	貫通	15後
Heil M14	ヘイル M14	WAP	2415	322	213	125	121	214	—	KN	—	0	炎熱	—
Zenith RV	ゼニス レブ	WAP	2389	298	211	144	104	206	—	—	—	0	衝撃	15後
Type 102A	102式甲 弼師	WAP	2623	348	232	119	114	242	—	—	—	0	—	16後
Zebu T4S	ジービュ T4S	WAP	2755	341	231	115	102	193	—	—	—	0	—	16後
TeDeum A3	テディウム A3	WAP	2899	383	239	101	140	264	—	MS	タンク	1	貫通	16後
Zora C9	ゾラ C9	WAP	2860	359	235	131	126	257	—	—	—	0	炎熱	16後
Tatou 3	タトウ3	WAP	2960	331	235	150	136	247	—	KN	ホバー	1	衝撃	—
Giza-5A	ギザ 5A	WAP	3158	384	259	126	129	289	—	—	—	0	—	18後
Hartzahn	ハルトツァーン	WAP	3674	376	256	122	140	232	—	FL	—	0	—	18後
Moth VAS	モス VAS	WAP	3380	423	262	108	133	301	—	—	—	0	貫通	18後
Heil M16	ヘイル M16	WAP	3546	396	263	139	158	306	—	KN	—	0	炎熱	—
Type 102B	102式乙 弼師	WAP	4012	423	289	136	145	369	—	—	—	0	—	20後
Gaff A	ギャフ A	WAP	4176	364	263	161	161	326	MG	SG	4脚	0	衝撃	18後

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	合計価格	総HP	エンジン	総DF	総重量	総ランニングコスト	内蔵武器		脚の形状	追加移動力	装甲属性	Shop
									Body	Arms				
Gust 505C	ガスト 505C	WAP	4628	415	288	132	158	295	—	MG	—	0	—	—
Zobu T8	ジービュ T8	WAP	4293	466	292	115	149	384	—	—	—	0	貫通	20後
Troro	トレーロ	WAP	4164	435	293	150	159	371	—	—	タイヤ	2	炎熱	20後
Zenith DV	ゼニス DV	WAP	4473	402	290	172	147	376	—	—	—	0	衝撃	20後
Kafir M3	カーフィル M3	WAP	4687	463	316	144	161	428	—	—	—	0	—	22後
Qwagga M08	クアガ M08	WAP	5125	454	314	140	167	343	—	MG	—	0	—	22後
Calm 450S	カーム 450S	WAP	5015	510	319	122	166	444	—	—	—	0	貫通	—
Frost M50	フロスト M50	WAP	5108	477	321	158	178	453	—	—	—	0	炎熱	22後
Degen T8	デーゲン T8	WAP	5353	440	318	183	173	437	—	KN	—	0	衝撃	22後
Robust2A	ロブスト 2A	WAP	5431	505	347	150	178	494	—	—	—	0	—	24後
Zaigout	ザイゴート	WAP	5703	495	345	146	160	396	—	—	—	0	—	24後
Moth VBS	モス VBS	WAP	5811	556	350	128	184	514	—	—	—	0	貫通	24後
Holl M19	ヘイル M19	WAP	6088	520	352	164	212	523	—	KN	—	0	炎熱	—
Mythos A	ミュートス A	WAP	6249	549	380	158	196	565	—	—	—	0	—	—
Vajle M30	バジェ M30	WAP	6562	538	378	154	176	452	—	—	—	0	—	26後
Castigo U	カスティゴ U	WAP	6265	480	349	191	191	503	BZ	—	—	0	衝撃	24後
Zeal A1	ジール A1	WAP	6685	604	384	135	202	587	—	—	—	0	貫通	26後
Giza-5S	ギザ 5S	WAP	7552	593	413	167	215	685	—	—	—	0	—	28後
Type 100A	100式甲 火球	WAP	7466	566	386	175	245	596	CN	MS	タイヤ	0	炎熱	26後
Gaff B	ギャフ B	WAP	8225	522	386	201	238	634	MG	SG	4脚	0	衝撃	26後
Zeal B1	ジール B1	WAP	8080	652	417	142	221	712	—	—	—	0	貫通	28後
Zenith X	ゼニス X	WAP	8382	564	415	212	219	699	—	—	—	0	衝撃	28後
Type 99B	99式乙 月弓	WAP	9329	628	446	171	244	620	—	RK	—	0	—	30後
Manage	マネージュ	WAP	9277	610	423	184	272	799	MG	MS	4脚	0	炎熱	28後
TeDeum A6	テディウム A6	WAP	9342	704	461	149	274	845	—	MS	タンク	1	貫通	30後
Giaour G1	ジャウァー G1	WAP	9344	660	455	193	259	821	—	—	—	0	炎熱	30後
Degen T10	デーゲン T10	WAP	9772	608	450	223	269	790	—	KN	—	0	衝撃	30後
IyanaW.	嫌なヴァンツァー	WAP	9663	689	485	183	256	1699	—	KN	—	0	—	(※1)
Igel Zwei	イーゲルツヴァイ	WAP	12790	758	500	156	300	951	—	SG	—	1	貫通	30後
Giaour G3	ジャウァー G3	WAP	14390	709	492	201	282	924	—	—	—	0	炎熱	30後
Type 102C	102式丙 強陣	WAP	14420	861	485	183	297	871	—	—	—	0	—	30後
Zaigs A1	ザイグス A1	WAP	15640	675	483	179	230	697	—	—	—	0	—	30後
Jiboa	ジャボーア	WAP	—	549	380	158	202	678	—	RF	—	0	衝撃	(※2)
Mythos B	ミュートス B	WAP	—	581	411	163	194	548	—	—	—	0	—	(※3)
Negus	試作品ニーガス	WAP	—	160	107	68	50	65	—	RF	—	0	—	(※4)
Robust1A	ロブスト 1A	WAP	—	135	92	62	39	27	—	—	—	0	—	—
Schakal A	シャカール A	WAP	—	640	448	175	235	774	—	—	—	0	—	—
SchakalB	シャカール B	WAP	—	618	487	232	262	888	—	—	—	0	衝撃	(※3)
Tatou D	タトウ D	WAP	—	205	147	111	82	88	—	—	—	1	衝撃	—
Zeder T2	ツェーダー T2	WAP	—	149	93	53	49	28	—	CN	—	0	貫通	—
Raven	レイブン	G-WAP	—	689	485	183	256	1264	—	KN	—	0	—	(※4)

(※1) シュネッケフォーラムで入手できる(P.349参照)
(※2) MISSION 20後のサブイベントで入手できる(P.343参照)
(※3) インターゲーンフォーラムで入手できる(P.349参照)
(※4) MISSION 05後のサブイベントで入手できる(P.339参照)



Other Arms

プレイヤーユニット以外の兵器については、WAPがあくまで主役であった前作と比較して、多彩な兵器が登場している。特に、敵ユニットに多い航空機に対しては対空兵器しか通用しないため、戦略上重要なポイントになっている。また、支援ポッド（Repairman）という補給用の特殊兵器が登場するのはこの2ndだけである。他には本格的な戦車も初登場となる。

凡 例

TYPE：兵器の種類
- WAP＝敵としてのみ登場するWAPを表記
- G-WAP＝敵としてのみ登場する大型機動兵器
- 車両＝マップ上に登場する車両
- 航空機＝マップ上に登場する航空機
- 軍施設＝マップ上で破壊できる砲台や見張り塔
- Repairman＝補給整備を行う支援ポッド

総HP：パーツごとに設定されたHP（パーツ耐久力）の合計を表す
総DF：パーツごとに設定された防御力の合計を表す
DF.Type：その兵器が耐性を持つ攻撃属性
ミッション：敵味方問わず、その兵器が登場するミッションを表す

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	総HP	総DF	DF.Type	登場ミッション
ISV07A	ザドクA	G-WAP	—	—	炎熱	28
ISV07B	ザドクB	G-WAP	1019	111	炎熱	29
ISV07F	ザドクF	G-WAP	1019	111	炎熱	30
ISV09A-S	ビスミラー	G-WAP	1776	120	—	27、30
OSV-08a	ティルデンa	G-WAP	371	49	衝撃	08、09、10
OSV-08b	ティルデンb	G-WAP	371	49	衝撃	9
OSV-08b	ゴールトンb	G-WAP	423	62	—	11
OSV-08d	ティルデンd	G-WAP	867	84	衝撃	25
OSV-08e	ゴールトンe	G-WAP	477	67	—	13
OSV-08f	ゴールトンf	G-WAP	867	100	—	25
OSV-12a	グルックa	G-WAP	477	67	貫通	14
OSV-12d	グルックd	G-WAP	598	78	貫通	16、17、20
OSV-12f	グルックf	G-WAP	867	100	貫通	25
OSV-21a	ラバントa	G-WAP	661	83	—	20
OSV-21c	ラバントc	G-WAP	795	94	—	23、24
OSV-21g	ラバントg	G-WAP	867	100	—	25、26
A338S10a	A338S10a	車両	264	43	—	15、17、21
A338S10m	A338S10m	車両	383	53	—	26
A338S9b	A339S9b ティリゲント	車両	142	28	—	7
AAT6S1b4	AAT6S1b4	車両	394	76	—	23
AAT6S1c2	AAT6S1c2	車両	295	63	—	18
AAT6S3c1	AAT6S3c1	車両	466	83	—	27
AM121M1	AM121M1	車両	121	25	—	03、04
AM121M2	AM121M2	車両	164	31	—	09、10
AM121M4	AM121M4	車両	321	48	—	21
AM131M1	AM131M1	車両	142	28	—	07、14
AM131M1A	AM131M1A	車両	211	36	—	14
AM131M2	AM131M2	車両	238	40	—	16
BT77M1	BT77M1	車両	136	37	—	02、03
BT77M3	BT77M3	車両	136	37	—	06、15
BT77M3A2	BT77M3A2	車両	295	63	—	17
BT94M1	BT94M1	車両	209	50	—	11、14、15
BT94M2A1	BT94M2A1	車両	266	59	—	16、18
BT94M3	BT94M3	車両	429	80	—	26、27、28
BT99M1	BT99M1	車両	237	54	—	14
BT99M4	BT99M4	車両	327	67	—	20
IAM02A	IAM02A	車両	416	56	—	28
IAM02C	IAM02C	車両	450	60	—	29
IAM02D	IAM02D	車両	450	60	—	30
IBT01A	IBT01A	車両	466	83	—	28
IBT01B	IBT01B	車両	504	89	—	29
IBT01F	IBT01F	車両	504	89	—	30
IRSV400A	IRSV400A	車両	335	41	—	28
IRSV400B	IRSV400B	車両	504	89	—	30
OC300MA	タビー	車両	94	11	—	03、09
OC300MB	タビー	車両	78	10	—	13、15、16
OC300MT	タビー	車両	78	10	—	17、21
OLV160M1	テイバー	車両	163	17	—	14
OLV160M3	OLV160M3	車両	163	17	—	22
OLV160M5	OLV160M5	車両	204	19	—	27
PM102A1	PM102A1	車両	134	23	—	9
PM102A3	PM102A3	車両	134	23	—	10
PM102A5	PM102A5	車両	153	25	—	11
PM117A1	PM117A1	車両	239	33	—	19

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	総HP	総DF	DF.Type	登場ミッション
PM117A3	PM117A3	車両	239	33	—	M19
PM117B1	PM117B1	車両	263	35	—	21
PM131M1	PM131M1	車両	153	25	—	15
PM131M2	PM131M2	車両	217	31	—	16
PM131M4	PM131M4	車両	195	29	—	15
ReaderV	ReaderV	車両	99	11	—	06、17、26
RightV	RightV	車両	329	31	—	19
RSV300A	RSV300A	車両	98	18	—	02、03、08、11
RSV300B	RSV300B	車両	191	29	—	16、19
RSV300DM	RSV300DM	車両	235	33	—	19、27
ST300M	ST300M	車両	272	26	—	22
TC350	TC350	車両	184	19	—	15、16、17、21
TC400	TC400	車両	110	13	—	06、13
TCA83D	TCA83D	車両	109	22	—	04、06
TCA83G	TCA83G	車両	191	32	—	14
VT500	VT500	車両	89	14	—	01、21
XMRT16aM	XMRT16aM	車両	321	43	—	15
AAH45a	ハーンa	航空機	107	7	貫通	1
AAH45a3	ハーンa3	航空機	107	7	貫通	5
AAH45c	ハーンc	航空機	125	8	貫通	04、07
AAH45d	ハーンd	航空機	145	9	貫通	8
AAH45e	ハーンe	航空機	187	11	貫通	18
ACH9a	ヒューロンa	航空機	107	7	貫通	5
ACH9b	ヒューロンb	航空機	165	10	貫通	12
ACH9d	ヒューロンd	航空機	258	13	貫通	18、19
CCH-40	ファーシール	航空機	107	7	貫通	5
CCH-56	CCH-56	航空機	33	8	貫通	4
CCH-60	CCH-60	航空機	125	8	貫通	4
H558a	シェイディ	航空機	258	13	貫通	20
IAH-2A	ヒービA	航空機	398	18	貫通	28、29
IVA-13A	シクルビルA	航空機	160	8	貫通	12、20
IVA-13B	シクルビルB	航空機	275	12	貫通	21、24
IVA-14A	ソーンビルA	航空機	357	14	貫通	28、29
OSH20a	カルドランa	航空機	125	8	貫通	4
OSH20c	カルドランc	航空機	125	8	貫通	05、24、29
PVA-05a	ケールーa	航空機	122	7	貫通	7
PVA-05e	ケールーe	航空機	181	9	貫通	14
PVA-05e7	ケールーe7	航空機	226	10	貫通	18
PVA-07a9	ヒルスターa	航空機	386	14	貫通	29、31
120mmATC	120mmATC	軍施設（砲台）	220	40	—	20、27、30
40mmAAC	40mmAAC	軍施設（砲台）	265	42	—	23
40mmRR	40mmRR	軍施設（砲台）	159	32	—	13
55mmAAC	55mmAAC	軍施設（砲台）	340	53	—	29
60mmIAA	60mmIAA	軍施設（砲台）	141	30	—	11、12
78mmATC	78mmATC	軍施設（砲台）	159	32	—	13、26
GAM409A	ポットーA	軍施設（砲台）	265	42	—	23
ISP100A	ISP100A	Repairman	149	30	貫通	17
ISP100B	ISP100B	Repairman	164	32	貫通	19、21、26
SP09a	SP09a	Repairman	80	19	貫通	7
SP09b	SP09b	Repairman	119	25	貫通	14
SP09c	SP09c	Repairman	181	34	貫通	22、27
SP10a	SP10a	Repairman	68	17	貫通	02、03、06
SP10b	SP10b	Repairman	92	22	貫通	08、09
SP10b-F	SP10b-F	Repairman	105	24	貫通	11、13、14、15、16

Weapon

武器

武器の種類が非常に多いことも2ndの特徴である。範囲攻撃できるグレネード、ナックルといった武器タイプが新設されたこと、航空機の出現に伴い、対空専用の武器が用意されていること、APシステムが導入されたことなどから、格闘・近距離・遠距離攻撃の違いが、よりはっきりした。なお、本作ではミッションの途中で武器を放棄し、重量を削減することができる。

凡 例

TYPE：武器の種類
- SG＝ショットガン系
- AAM＝対空ミサイル
- AAR＝対空ロケット
- BZ＝バズーカ系
- CN＝キャノン系
- FL＝火炎放射器系
- GN＝グレネード系
- KN＝ナックル系
- MG＝マシンガン系
- MS＝ミサイル系
- RD＝ロッド系
- RF＝ライフル系
- RK＝ロケット(ランチャー)系

Money：価格表示のあるものは、Shopで購入できることを表す
AT：その武器の攻撃力を表す
攻撃回数：その武器の攻撃回数を表す
Hit：その武器の命中率を表す
Weight：その武器の重量を表す
Range：その武器の射程距離(最小射程〜最大射程)を表す
Bullet：その武器の弾数を表す。「ー」は格闘武器、「∞」は弾切れのない武器
Shop：入手できる主なタイミングを表す

腕専用武器—Grip Weapon—

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	AT	攻撃回数	Hit	Weight	Range	Bullet	Shop
Madcap	マッドキャップ	BZ	30	36	1	61	11	1-2	3	—
M405A	M405A	BZ	37	45	1	60	12	1-2	3	05後
Greery	グリーリー	BZ	74	52	1	60	14	1-2	3	03後
Jouvet	ジュヴェ	BZ	111	62	1	61	16	1-2	3	09後
Calard	ケアード	BZ	151	71	1	62	18	1-2	3	12後
Runge	ルンゲ	BZ	194	81	1	58	21	1-2	3	12後
JouvetD	ジュヴェドゥ	BZ	245	93	1	59	23	1-2	3	15後
Bosch	ボッシュ	BZ	299	104	1	61	26	1-2	3	16後
Calard10	ケアード10	BZ	362	117	1	62	29	1-2	3	18後
Rock Jack	ロックジャック	BZ	434	132	1	60	32	1-2	3	20後
Madcap B	マッドキャップB	BZ	508	147	1	61	35	1-2	3	22後
RungeFF	ルンゲFF	BZ	590	162	1	58	39	1-2	3	24後
Rock King	ロックキング	BZ	682	179	1	63	43	1-2	3	26後
M405A9	M405A9	BZ	787	198	1	60	46	1-2	3	28後
LaterBoa	レイターボア	BZ	896	217	1	60	51	1-2	3	30後
Burgiba	ブルギバ	BZ	—	236	1	62	55	1-2	3	闘技場
Gemas7b	グマス76mm	CN	42	19	3	66	13	1-2	3	05後
Gemas92	グマス92mm	CN	124	26	3	66	17	1-2	3	08後
TomTit	トムティット	CN	212	34	3	68	22	1-2	3	12後
HunagiT3	フナギ3式砲	CN	397	49	3	68	30	1-2	3	18後
H.C110	H.C.110	CN	557	61	3	67	37	1-2	3	22後
H.Pierce	ヒルピアス	CN	742	75	3	67	45	1-2	3	26後
W.Commet	ダブルコメット	CN	978	91	3	68	54	1-2	3	30後
H.River30	ホットリバー30	FL	40	15	4	73	10	1	9	02後
Warmer	ウォーマー	FL	81	17	4	72	12	1	9	03後
H.River40	ホットリバー40	FL	120	20	4	73	14	1	9	07後
Warmer F1	ウォーマーF1	FL	161	23	4	72	16	1	9	11後
H.Rat	ヒートラット	FL	203	26	4	74	18	1	9	13後
H.River55	ホットリバー55	FL	256	30	4	73	19	1	9	15後
Warmer F2	ウォーマーF2	FL	312	33	4	72	22	1	9	16後
H.RatS	ヒートラットS	FL	380	38	4	74	25	1	9	19後
HellPond	ヘルポンド	FL	453	42	4	73	27	1	9	20後
FireAnt	ファイアアント	FL	530	47	4	74	30	1	9	22後
HellPond2	ヘルポンド2	FL	621	52	4	73	33	1	9	24後
H.RatEX	ヒートラットEX	FL	717	57	4	74	36	1	9	26後
FireAnt 2	ファイアアント2	FL	830	63	4	74	40	1	9	28後
H.Pond3	ヘルポンド3	FL	934	70	4	73	43	1	9	30後
FireAnt S	ファイアアントS	FL	—	76	4	74	47	1	9	闘技場
HotRiver	ホットリバー	FL	—	12	4	73	9	1	9	—
Iron Lump	アイアンランプ	KN	20	17	1	5	8	1	—	01、02(敵装備品)
W.Neil	ダブルネイル	KN	45	22	1	5	10	1	—	03後
B.Buster	ボーンバスター	KN	67	25	1	5	12	1	—	08後
W.Finger	ダブルフィンガー	KN	115	32	1	5	16	1	—	13後
L.Buster	ライトバスター	KN	146	37	1	5	17	1	—	15後
W.Blade	ダブルブレード	KN	175	42	1	5	19	1	—	16後
W.Fang	ダブルファング	KN	255	53	1	5	24	1	—	21後
H.Buster	ヒュージバスター	KN	298	58	1	5	27	1	—	22後
W.BladeS	ダブルブレードS	KN	346	65	1	5	29	1	—	24後
S.Buster	スカルバスター	KN	400	71	1	5	32	1	—	26後

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	AT	攻撃回数	Hit	Weight	Range	Bullet	Shop
Bear Claw	ベアクロー	KN	459	79	1	5	35	1	—	28後
Keen Edge	キーンエッジ	KN	—	95	1	5	41	1	—	闘技場
P.Needle	プレスニードル	KN	23	19	1	5	9	1	—	05後
H.Needle	ホットニードル	KN	90	29	1	5	14	1	—	10後
P.Sting	プレススティング	KN	211	47	4	5	22	1	—	18後
P.Stake	プレスステイク	KN	524	87	1	5	38	1	—	30後
Juri EX	ジュアリーEX	MG	39	12	5	73	10	1	9	02後
Carillon	カリヨン	MG	114	16	5	75	14	1	9	07後
Barubari	バルバリ	MG	152	15	6	74	15	1	9	11後
AAssault	アールアッソー	MG	250	17	7	76	19	1	9	15後
Chronik	クローニク	MG	303	19	7	75	21	1	9	16後
Growtask	グロウタスク	MG	374	22	7	73	24	1	9	19後
Opfer	オップファー	MG	435	21	8	76	27	1	9	20後
Clavier	クラヴィエ	MG	523	24	8	74	30	1	9	22後
FV-24	FV-24	MG	594	23	9	76	33	1	9	24後
T95MG	95式機関銃	MG	699	26	9	76	36	1	9	26後
Chronik25	クローニク25型	MG	926	31	9	75	43	1	9	30後
Congress	コングレス	MG	—	12	4	75	9	1	9	—
Opfer GV	オップファーGV	MG	—	34	—	76	46	1	9	闘技場
Hard Rod	ハードロッド	RD	30	22	1	10	11	1	—	02後
Hurt Club	ハートクラブ	RD	60	25	1	10	12	1	—	03後
Pound	パウンド	RD	91	29	1	8	15	1	—	09後
Mad Iron	マッドアイアン	RD	124	33	1	7	16	1	—	10後
H.Pound	ヘビーパウンド	RD	158	37	1	8	19	1	—	13後
G.Pound	ゴッドパウンド	RD	199	43	1	8	21	1	—	15後
M.Hamme	マッドハマー	RD	242	48	1	7	23	1	—	闘技場
Dawn Star	ドーンスター	RD	293	54	1	6	26	1	—	18後
FearIron	フェアアイアン	RD	351	61	1	7	29	1	—	21後
Rodder G	ロッダーG	RD	414	67	1	100	32	1	—	22後
Pounder	パウンダー	RD	478	74	1	8	35	1	—	24後
K.Saber	キーンセイバー	RD	553	82	1	10	39	1	—	26後
C.Hammer	クレイジーハマー	RD	636	91	1	10	42	1	—	28後
Venus	ビーナス	RD	726	100	1	6	46	1	—	30後
Rodder	ロッダー	RD	—	19	1	5	41	1	—	—
G.Saber	グレイトセイバー	RD	—	109	1	10	50	1	—	闘技場
Kaiserin	カイゼリン	RF	—	34	1	78	10	1	9	—
Grenze	グレンツェ	RF	41	41	1	80	11	1	9	05後
LastWord	ラストワード	RF	82	47	1	82	13	1	9	03後
Jura	ユーラ	RF	125	56	1	80	15	1	9	07後
Winnie	ウィニー	RF	168	64	1	81	17	1	9	10後
Blacksea	ブラックシー	RF	215	72	1	79	19	1	9	12後
T98RifleA	98式狙撃銃甲型	RF	272	83	1	83	21	1	9	15後
Alchmy	アルケミー	RF	332	93	1	81	24	1	9	16後
Wander20	ヴンダー20	RF	402	105	1	83	27	1	9	18後
Hexafire	ヘキサファイア	RF	480	118	1	82	29	1	9	20後、18(※1)
Jura 60mm	ユーラ 60mm	RF	563	131	1	80	33	1	9	22後
Alchimia	アルキミア	RF	654	145	1	81	36	1	9	25後
Zwige	ツィーゲ	RF	755	160	1	84	39	1	9	26後
T98RifleB	98式狙撃銃乙型	RF	870	177	1	83	43	1	9	28後
Wander60	ヴンダー60	RF	991	194	1	83	47	1	9	30後
Bassoon	バスーン	RF	—	212	1	85	51	1	9	闘技場
Auden M90	オーデンM90	SG	36	7	8	70	9	1	9	05後
Higa T9SG	ヒガ9式散弾銃	SG	70	8	8	72	11	1	9	03後
SinLibra	シンリブラ	SG	100	10	8	71	13	1	9	07後
Budget	ビュジェ	SG	142	11	8	72	14	1	9	10後
Grossy	グロッシー	SG	174	13	8	71	17	1	9	13後
WetBlood	ウェットブラッド	SG	223	15	8	73	18	1	9	15後
SinLibra B	シンリブラ B	SG	274	16	8	71	20	1	9	16後
Auden M98	オーデンM98	SG	330	18	8	70	23	1	9	19後
VN Budget	VNビュジェ	SG	388	21	8	72	25	1	9	20後
PeakGaza	ピークガザ	SG	449	23	8	71	28	1	9	22後
State 30	ステイト 30	SG	534	25	8	70	31	1	9	24後
FlatSoul	フラットソウル	SG	602	28	8	70	34	1	9	26後
Girino	ジリーノ	SG	694	31	8	72	37	1	9	28後
Grossy11	グロッシー11	SG	791	34	8	71	40	1	9	30後
Cobbet	コベット	SG	—	37	8	73	44	1	9	闘技場
Means SG	ミーンズ SG	SG	—	6	8	71	9	1	9	—

肩専用武器—Shoulder Weapon—

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	AT	攻撃回数	Hit	Weight	Range	Bullet	Shop
Plaver S	ブラヴァー S	AAM	53	41	1	85	13	4-5	2	05後
M Caille 1	Mカイユ 1	AAM	106	26	2	84	16	4-5	3	03後
Plaver S2	ブラヴァー S2	AAM	161	57	1	85	18	4-5	2	07後
Rapace M3	ラパース M3	AAM	219	65	1	86	20	4-5	2	11後
AirWild L	エアヴィルト L	AAM	278	40	2	87	24	4-5	2	12後
Rapace M4	ラパース M4	AAM	352	84	1	86	27	4-5	3	15後
M Caille 2	Mカイユ 2	AAM	431	51	2	84	29	4-5	3	16後
AirWild M	エアヴィルト M	AAM	522	57	2	87	33	4-5	2	19後
Rapace M5	ラパース M5	AAM	622	120	1	86	37	4-5	3	21後
Plaver S4	ブラヴァー S4	AAM	729	72	2	85	40	4-5	2	22後
AirWild P	エアヴィルト P	AAM	847	79	2	87	44	4-5	2	25後
M Caille 3	Mカイユ 3	AAM	985	87	2	84	49	4-5	3	26後
Plaver S6	ブラヴァー S6	AAM	1129	97	2	85	53	4-5	2	28後
M Caille B	Mカイユ B	AAM	1286	106	2	84	58	4-5	3	30後
Plaver SS	ブラヴァー SS	AAM	—	79	3	85	63	4-5	2	闘技場
Rapace M2	ラパース M2	AAM	—	35	1	86	12	4-5	2	—
OtakeSan	おたけさん	AAM	—	198	1	85	0	4-5	∞	(※2)
SkyGos	スカイゴス	AAR	—	8	6	63	11	2-4	2	—
HawkOwl	ホークアウル	AAR	47	12	5	67	13	2-4	2	05後
S.Snipe	スカイスナイプ	AAR	94	12	6	68	15	2-4	2	03後
SkyGos 2	スカイゴス 2	AAR	145	14	6	63	17	2-4	2	07後
SkyMyna A	スカイマイナ A	AAR	190	16	6	67	19	2-4	2	12後
SkyGos 3	スカイゴス 3	AAR	249	18	6	63	22	2-4	2	12後
HawkOwl B	ホークアウル B	AAR	310	24	5	67	25	2-4	2	15後
AirWild R	エアヴィルト R	AAR	377	23	6	65	28	2-4	2	16後
A.Finch 1	エアフィンチ 1	AAR	460	19	8	65	31	2-4	2	19後
Eaglet AF	イーグレット AF	AAR	549	29	6	66	35	2-4	2	21後
SkyMyna B	スカイマイナ B	AAR	643	32	6	67	38	2-4	2	22後
Donkey AA	ドンキー AA	AAR	742	27	8	65	42	2-4	2	24後
S.SnipeG	スカイスナイプ G	AAR	863	39	6	68	46	2-4	2	26後
A.Finch 2	エアフィンチ 2	AAR	990	33	8	65	51	2-4	2	28後
AirWild Z	エアヴィルト Z	AAR	1122	48	6	65	55	2-4	2	30後
SkyMyna S	スカイマイナ S	AAR	1279	52	6	67	60	2-4	2	闘技場
D.Pierce	ダムピアス	CN	35	16	3	67	11	1-2	3	—
Brasta 86	ブラスタ86mm	CN	62	22	3	68	14	1-2	3	03後
Savory	サヴォリ	CN	165	30	3	67	19	1-2	3	11後
G.C.C.9	G.C.C.9	CN	267	39	3	66	24	1-2	3	15後
Savory GO	サヴォリ GO	CN	—	44	3	67	27	1-2	3	闘技場
H.C100	H.C100	CN	471	55	3	67	27	1-2	3	20後
Brasta 96	ブラスタ96mm	CN	646	68	3	68	41	1-2	3	24後
H.T3 Alt.	フナギ3式砲改	CN	857	83	3	68	49	1-2	3	28後
Delta120	デルタ 120mm	CN	—	99	3	68	56	1-2	3	闘技場
Skua	スキュア	GR	16	21	1	68	10	2-3	3	—
RacyHorn	レイジーホーン	GR	29	24	1	70	12	2-3	2	05後
GL200M3	GL200M3	GR	56	28	1	70	13	2-3	2	03後
Skua G	スキュア G	GR	85	33	1	68	15	2-3	3	07後
Rail Horn	レイルホーン	GR	115	37	1	70	17	2-3	2	11後
GL200M4	GL200M4	GR	148	42	1	70	19	2-3	2	12後
Skua GF	スキュア GF	GR	186	48	1	68	22	2-3	3	15後
Wit Horn	ウイットホーン	GR	226	54	1	70	24	2-3	2	16後
GL200M6	GL200M6	GR	274	61	1	70	27	2-3	2	19後
Skua GF2	スキュア GF2	GR	326	69	1	68	30	2-3	3	20後
Bar Horn	バーホーン	GR	386	76	1	70	33	2-3	2	22後
GL200M7	GL200M7	GR	446	84	1	70	37	2-3	2	25後
Fine Horn	ファインホーン	GR	516	93	1	70	40	2-3	2	26後
Hi.Skua	ハイスキュア	GR	594	103	1	68	44	2-3	3	28後
Wis Horn	ウィズホーン	GR	678	113	1	70	48	2-3	2	30後
GL210M1	GL210M1	GR	—	123	1	70	53	2-3	2	闘技場
Pews M14	ピュースM14	MG	78	13	5	77	11	1	9	03後
Pews M21	ピュースM21	MG	194	17	6	77	17	1	9	13後
T103MG	103式機関銃	MG	810	28	9	78	39	1	9	28後、21(※3)
Ibis	イービス	MS	44	16	3	88	12	4-5	3	01、02、03(敵装備品)
Plover M2	ブラヴァー M2	MS	52	45	1	85	14	4-5	2	02後
Wild	ヴィルト	MS	104	30	2	86	16	4-5	2	03後
Adler	アードラー	MS	158	36	2	86	18	4-5	2	07後
Gordius	ゴルディアス	MS	212	70	1	82	21	4-5	2	11後、07(※4)
Mainate	メナート	MS	274	46	2	84	24	4-5	2	11後
Ibis W1	イービス W1	MS	343	39	3	88	27	4-5	3	15後
Plover M4	ブラヴァー M4	MS	417	59	2	85	30	4-5	2	16後
Mainate U	メナート U	MS	506	67	2	84	34	4-5	2	19後

(※1) MISSION 18の戦利品として入手できる
(※2) シュネッケフォーラムで入手できる(P.349参照)
(※3) MISSION 21の戦利品として入手できる
(※4) MISSION 07の戦利品として入手できる



ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	AT	攻撃回数	Hit	Weight	Range	Bullet	Shop
Adler G	アードラー G	MS	606	75	2	86	38	4-5	2	21後
Thrush	スラッシュ	MS	711	61	3	88	41	4-5	3	22後
Ibis WPS	イービス WPS	MS	829	68	3	88	45	4-5	3	25後
Plaver M6	プラヴァー M6	MS	952	102	2	85	50	4-5	3	26後
B.Thrush	ブルスラッシュ	MS	1095	83	3	88	54	4-5	3	28後
Wulger	ヴュルガー	MS	1251	214	1	90	59	4-5	3	30後
Red Crow	レッドクロウ	MS	—	233	1	98	64	4-5	4	闘技場
Eaglet	イーグレット	RK	41	12	4	66	11	2-4	2	03後
Donkey	ドンキー	RK	47	18	3	65	13	2-4	1	05後
GosHawk	ゴスホーク	RK	94	12	6	63	15	2-4	2	03後
Regulus	レーグルス	RK	137	10	8	65	17	2-4	2	07後
Snipe	スナイプ	RK	190	16	6	68	20	2-4	2	11後
Warbler	ウォーブラー	RK	238	18	6	65	23	2-4	2	闘技場
Myna	マイナ	RK	298	20	6	67	26	2-4	2	15後
Eaglet F	イーグレット F	RK	312	48	4	66	39	2-4	2	22後
Finch	フィンチ	RK	363	17	8	65	28	2-4	2	16後
Wild GR	ヴィルト GR	RK	446	26	6	65	32	2-4	2	19後
Myna 2	マイナ 2	RK	534	29	6	67	36	2-4	2	21後
B Finch	Bフィンチ	RK	726	27	8	65	43	2-4	2	24後
Donkey DX	ドンキー DX	RK	829	56	4	65	47	2-4	2	21（※1）
Mina Myna	ミナマイナ	RK	954	43	6	67	52	2-4	2	28後
Cardinal	カーディナル	RK	1085	48	6	63	56	2-4	2	30後
FireOwl	ファイアアウル	RK	—	62	5	72	61	2-4	3	闘技場

（※3）MISSION 21の戦利品として入手できる

Shield

盾

盾には大きさ、出現率という概念が導入された。大きさは大きいほうが防御に成功しやすい。出現率は盾を使った防御を選択しなくても自動的に防御できる確率を表している。盾で防御した場合、成功するとダメージを0にすることが可能だ。また、それぞれの盾には属性の違いがあるため、防御力や重量だけを見てセットアップするわけにはいかなくなっている。

凡 例

Money：価格表示のあるものは、Shopでの購入価格を表す
Guard：防御力を表す
出現率：自動防御の出現率を表す値
Size：シールドの大きさを表す値
Weight：パーツの重量を表す
DF.Type：その兵器が耐性を持つ攻撃属性
Shop：各パーツの主な購入タイミングを表す。数字はミッション番号と対応

ゲーム中の名称	日本語名	Money	Guard	出現	Size	Weight	DF.Type	Shop
SP06-N	SP06-N	28	8	25	50	5	—	02後
SN-46Z	SN-46Z	32	10	25	50	6	—	03後
Type 198S	198式増加装甲	63	11	25	50	6	貫通	09後
VS04-N	VS04-N	93	13	25	50	8	—	11後
Type 203S	203式増加装甲	124	15	25	50	8	衝撃	13後
VS24-N	VS24-N	158	17	25	50	9	—	15後
SP02-N	SP02-N	203	20	25	50	11	—	16後
Type 201S	201式増加装甲	246	22	25	50	12	衝撃	18後
VS17-N	VS17-N	304	25	25	50	13	—	20後
SN-20	SN-20	354	28	25	50	15	—	22後
SN-35	SN-35	425	31	25	50	17	—	24後
Firewall	ファイアウォール	483	35	25	50	18	炎熱	26後
SN-120	SN-120	566	38	25	50	20	—	28後
SN-335	SN-335	659	42	25	50	22	—	30後
SN-120P	SN-120P	—	38	30	50	20	貫通	24（※1）
SP26-N	SP26-N	—	—	—	—	—	—	—
SP46-N	SP46-N	—	—	—	—	—	—	—
SP86-N	SP86-N	—	—	—	—	—	—	（※2）
Type 417S	417式増加装甲	—	—	—	—	—	—	—

（※1）MISSION 24の戦利品として入手できる
（※2）アッシュの初期装備品

Back Pack

バックパック

バックパックはアイテム積載量が増加するITEMタイプと、出力が増加するTURBOタイプの2種類に明確に分けられた。つまり部隊内の役割分担を考えたセットアップをしなければならないということである。重量に対する要求がシビアである上、味方の補給ユニットやリペアバックパックが存在せず、回復はアイテム頼りとなるので、アイテムの積載量も考慮に入れてセットアップを行う必要がある。

凡　例

TYPE：バックパックの種類
- ITEM＝アイテム積載量を増加させるバックパック
- TURBO＝出力を増加させるバックパック

Money：価格表示のあるものは、Shopでの購入価格を表す
Weight：パーツの重量を表す
Output：増加する出力値
Item：アイテムの追加積載数
Range：追加されるアイテム使用時の射程距離
Shop：各パーツの主な購入タイミングを表す。数字はミッション番号と対応

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	Weight	Output	Item	Range	Shop
BP-T3A	BP-T3A	ITEM	22	3	—	1	3	02後
BP-T2A	BP-T2A	ITEM	59	4	—	2	3	03後
BP-T1A	BP-T1A	ITEM	149	12	—	4	3	07後
BP-T4A	BP-T4A	ITEM	149	12	—	4	3	11後
BP-T3B	BP-T3B	ITEM	206	11	—	3	4	11後
BP-T5A	BP-T5A	ITEM	266	17	—	4	5	15後
BP-T3C	BP-T3C	ITEM	336	13	—	5	3	16後
BP-T4B	BP-T4B	ITEM	412	18	—	5	4	18後
BP-T5B	BP-T5B	ITEM	496	24	—	5	5	20後
BP-T3D	BP-T3D	ITEM	594	18	—	6	3	22後
BP-T4C	BP-T4C	ITEM	696	25	—	6	4	24後
BP-T5C	BP-T5C	ITEM	807	34	—	6	5	26後
BP-T3E	BP-T3E	ITEM	923	27	—	7	3	28後
BP-T4D	BP-T4D	ITEM	1060	35	—	7	4	30後
BP-T5D	BP-T5D	ITEM	—	44	—	7	5	—
AG-1000A	AG-1000A	TURBO	58	9	18	—	—	02後
AG-1000B	AG-1000B	TURBO	292	13	27	—	—	11後
AG-1000C	AG-1000C	TURBO	617	18	39	—	—	16後
AG-1000D	AG-1000D	TURBO	1056	23	53	—	—	22後
AG-1000S	AG-1000S	TURBO	1613	30	69	—	—	28後
AG-450A	AG-450A	TURBO	132	11	21	—	—	03後
AG-450B	AG-450B	TURBO	392	15	31	—	—	12後
AG-450C	AG-450C	TURBO	745	20	43	—	—	18後
AG-450D	AG-450D	TURBO	1228	25	58	—	—	24後
AG-450S	AG-450S	TURBO	1839	32	75	—	—	30後
AG-640A	AG-640A	TURBO	207	12	24	—	—	06後
AG-640B	AG-640B	TURBO	498	17	35	—	—	15後
AG-640C	AG-640C	TURBO	892	22	48	—	—	20後
AG-640D	AG-640D	TURBO	1411	28	63	—	—	26後
AG-640S	AG-640S	TURBO	—	34	81	—	—	—



Computer

コンピュータ

2ndのコンピュータにはモードという概念が導入され、モードを切り換えることによって格闘・近距離・遠距離といったWAPのセットアップタイプに対応する。コンピュータの性能は、クロックアップして上げることも可能である。それゆえ、コンピュータの種類自体は少ない。なお、コンピュータは固有のスキルを持っており、戦闘中はスキルを自動的に発動する。

凡 例

Money：価格表示のあるものは、Shopでの購入価格を表す
MODE：モードの種類と、そのときに割り振られるポイント
- F＝格闘
- Sh＝近距離
- L＝遠距離
- Sk＝スキル

Shop：各パーツの主な購入タイミングを表す。数字はミッション番号と対応

ゲーム中の名称	日本語名	Money	MODE1				MODE2				MODE3				MODE4				MODE5				Shop
			F	Sh	L	Sk	F	Sh	L	Sk	F	Sh	L	Sk	F	Sh	L	Sk	F	Sh	L	Sk	
Abbot-1	アボット1	96	3	2	1	0	4	1	1	0	2	3	1	0	2	1	3	0	-	-	-	-	02後
Abbot-2	アボット2	208	5	4	2	0	4	2	1	4	3	7	1	0	3	2	6	0	-	-	-	-	↓クロックアップ
Abbot-3	アボット3	384	7	6	3	0	7	3	2	4	3	4	2	7	4	3	9	0	-	-	-	-	↓クロックアップ
Abbot-4	アボット4	651	9	8	4	0	11	4	2	4	4	8	2	7	6	5	15	0	4	4	4	9	↓クロックアップ
Abbot-5	アボット5	1014	11	10	5	0	14	5	3	4	5	11	3	7	6	5	15	0	5	5	4	12	↓クロックアップ
Balliol-1	ベリオール1	96	2	1	3	0	3	1	2	0	1	3	2	0	1	1	2	2	-	-	-	-	02後
Balliol-2	ベリオール2	208	3	3	5	0	6	1	4	0	1	6	4	0	1	1	7	2	-	-	-	-	↓クロックアップ
Balliol-3	ベリオール3	384	5	4	7	0	8	2	6	0	2	8	6	0	2	2	10	2	-	-	-	-	↓クロックアップ
Balliol-4	ベリオール4	651	6	6	9	0	12	2	7	0	2	12	7	0	2	2	15	2	3	3	6	9	↓クロックアップ
Balliol-5	ベリオール5	1014	8	4	11	0	14	3	9	0	3	14	9	0	4	3	15	4	3	3	8	12	↓クロックアップ
Clio-1	クレイオー1	152	4	4	1	0	6	2	1	0	2	6	1	0	2	2	5	0	-	-	-	-	03後
Clio-2	クレイオー2	308	6	6	2	0	10	3	1	0	3	3	1	7	3	3	8	0	-	-	-	-	↓クロックアップ
Clio-3	クレイオー3	532	8	8	3	0	13	4	2	0	3	3	1	7	3	3	8	0	-	-	-	-	↓クロックアップ
Clio-4	クレイオー4	864	10	10	4	0	15	6	3	0	5	10	2	7	5	5	14	0	5	5	5	9	↓クロックアップ
Clio-5	クレイオー5	1276	12	1	25	0	6	6	3	14	6	13	3	7	7	7	15	0	6	6	5	12	↓クロックアップ
Delikat-1	デリカート1	152	3	2	4	0	5	1	3	0	1	5	3	0	1	1	5	2	-	-	-	-	03後
Delikat-2	デリカート2	308	4	4	6	0	8	1	5	0	1	8	5	0	1	1	10	2	-	-	-	-	↓クロックアップ
Delikat-3	デリカート3	532	6	5	8	0	11	2	6	0	2	11	6	0	2	2	13	2	-	-	-	-	↓クロックアップ
Delikat-4	デリカート4	864	7	7	10	0	14	2	8	0	2	14	8	0	4	3	15	2	4	3	7	10	↓クロックアップ
Delikat-5	デリカート5	1276	9	8	12	0	15	4	10	0	4	15	10	0	5	5	15	4	3	4	9	13	↓クロックアップ
Ethel-1	エセル1	240	5	5	2	0	5	2	1	4	3	8	1	0	3	2	7	0	-	-	-	-	10後
Ethel-2	エセル2	424	7	7	3	0	8	3	2	4	4	11	2	0	4	3	10	0	-	-	-	-	↓クロックアップ
Ethel-3	エセル3	726	9	9	4	0	15	5	3	4	8	15	4	0	6	6	15	0	-	-	-	-	↓クロックアップ
Ethel-4	エセル4	1107	11	11	5	0	15	5	3	4	8	15	4	0	6	6	15	0	6	6	6	9	↓クロックアップ
Ethel-5	エセル5	1600	13	13	6	0	15	8	5	4	6	9	3	15	9	8	15	0	7	7	6	12	↓クロックアップ
Forman-1	ホーマン1	240	4	3	5	0	7	1	4	0	1	7	4	0	1	1	10	0	-	-	-	-	10後
Forman-2	ホーマン2	424	5	5	7	0	9	2	6	0	2	9	6	0	2	2	13	0	-	-	-	-	↓クロックアップ
Forman-3	ホーマン3	726	6	6	10	0	13	2	7	0	3	12	7	0	4	3	15	0	-	-	-	-	↓クロックアップ
Forman-4	ホーマン4	1107	8	7	12	0	15	3	9	0	3	15	9	0	6	6	15	0	5	5	8	9	↓クロックアップ
Forman-5	ホーマン5	1600	9	9	14	0	15	5	12	0	5	15	12	0	3	3	12	14	5	5	10	12	↓クロックアップ
Guanaco-1	グアナコ1	344	7	6	2	0	6	3	2	4	3	3	2	7	4	3	8	0	-	-	-	-	15後
Guanaco-2	グアナコ2	600	9	8	3	0	10	4	2	4	4	7	2	7	5	4	11	0	-	-	-	-	↓クロックアップ
Guanaco-3	グアナコ3	924	11	10	4	0	13	5	3	4	5	10	3	7	6	5	14	0	-	-	-	-	↓クロックアップ
Guanaco-4	グアナコ4	1410	13	12	5	0	15	7	4	4	6	14	3	7	8	7	15	0	6	6	6	12	↓クロックアップ
Guanaco-5	グアナコ5	1924	15	14	6	0	15	10	6	4	8	15	5	7	11	9	15	0	7	7	6	15	↓クロックアップ
Holism-1	ホリズム1	344	4	4	7	0	8	2	5	0	2	8	5	0	2	2	9	2	-	-	-	-	15後
Holism-2	ホリズム2	600	6	5	9	0	11	2	7	0	2	11	7	0	2	2	14	2	-	-	-	-	↓クロックアップ
Holism-3	ホリズム3	924	7	7	11	0	14	3	8	0	3	14	8	0	4	4	15	2	-	-	-	-	↓クロックアップ
Holism-4	ホリズム4	1410	9	8	13	0	15	4	11	0	4	15	11	0	7	6	15	2	-	-	-	-	↓クロックアップ
Holism-5	ホリズム5	1924	10	10	15	0	15	7	13	0	7	15	13	0	8	8	15	4	7	7	11	10	↓クロックアップ
Isthmus-1	イスマス1	344	7	6	2	0	6	3	2	4	3	9	2	1	4	3	8	0	-	-	-	-	闘技場(※1)
Isthmus-2	イスマス2	600	9	8	3	0	10	4	2	4	4	13	2	1	5	4	11	0	-	-	-	-	↓クロックアップ
Isthmus-3	イスマス3	924	11	10	4	0	13	5	3	4	6	15	3	1	6	5	14	0	-	-	-	-	↓クロックアップ
Isthmus-4	イスマス4	1410	13	12	5	0	15	7	4	4	9	15	5	1	8	7	15	0	-	-	-	-	↓クロックアップ
Isthmus-5	イスマス5	1924	15	14	6	0	15	10	6	4	12	15	7	1	11	9	15	0	7	7	7	14	↓クロックアップ
Jingo-1	ジンゴウ1	344	4	4	7	0	8	2	5	0	2	8	5	0	2	2	9	2	-	-	-	-	16(敵装備品)
Jingo-2	ジンゴウ2	600	6	5	9	0	11	2	7	0	2	11	7	0	2	2	14	2	-	-	-	-	↓クロックアップ
Jingo-3	ジンゴウ3	924	7	7	11	0	14	3	8	0	3	14	8	0	4	4	15	2	-	-	-	-	↓クロックアップ
Jingo-4	ジンゴウ4	1410	9	8	13	0	15	4	11	0	4	15	11	0	7	6	15	2	-	-	-	-	↓クロックアップ
Jingo-5	ジンゴウ5	1924	10	10	15	0	15	7	13	0	7	15	13	0	8	8	15	4	6	7	11	11	↓クロックアップ
Koodoo-1	クードゥー1	344	7	6	2	0	6	3	2	4	3	3	2	7	4	3	8	0	-	-	-	-	イベント(※2)
Koodoo-2	クードゥー2	600	9	8	3	0	10	4	2	4	4	7	2	7	5	4	11	0	-	-	-	-	↓クロックアップ
Koodoo-3	クードゥー3	924	11	10	4	0	13	5	3	4	5	10	3	7	6	5	14	0	-	-	-	-	↓クロックアップ

ゲーム中の名称	日本語名	Money	MODE1				MODE2				MODE3				MODE4				MODE5				Shop
			F	Sh	L	Sk	F	Sh	L	Sk	F	Sh	L	Sk	F	Sh	L	Sk	F	Sh	L	Sk	
Koodoo-4	クードゥー4	1410	13	12	5	0	15	7	4	4	6	14	3	7	8	7	15	0	-	-	-	-	↓クロックアップ
Koodoo-5	クードゥー5	1924	15	14	6	0	15	10	6	4	8	15	5	7	11	9	15	0	7	7	6	15	↓クロックアップ
Legende-1	レゲンデ1	344	4	4	7	0	8	2	5	0	2	8	5	0	2	2	11	0	-	-	-	-	19(敵装備品)
Legende-2	レゲンデ2	600	6	5	9	0	11	2	7	0	2	11	7	0	3	2	15	0	-	-	-	-	↓クロックアップ
Legende-3	レゲンデ3	924	7	7	11	0	14	3	8	0	3	15	8	0	5	5	15	0	-	-	-	-	↓クロックアップ
Legende-4	レゲンデ4	1410	9	8	13	0	15	4	11	0	4	15	11	0	8	7	15	0	4	8	5	9	↓クロックアップ
Legende-5	レゲンデ5	1924	10	10	15	0	15	7	13	0	7	15	13	0	4	4	13	14	5	4	11	15	↓クロックアップ
Motive-1	モーティブ1	344	7	6	2	0	10	3	2	0	3	3	2	7	4	3	8	0	-	-	-	-	26(敵装備品)
Motive-2	モーティブ2	600	9	8	3	0	13	5	2	0	3	3	2	7	4	3	8	0	-	-	-	-	↓クロックアップ
Motive-3	モーティブ3	924	11	10	4	0	15	6	4	0	5	10	3	7	6	5	14	0	-	-	-	-	↓クロックアップ
Motive-4	モーティブ4	1410	13	12	5	0	15	10	5	0	6	14	3	7	8	7	15	0	6	6	5	13	↓クロックアップ
Motive-5	モーティブ5	1924	15	14	6	0	10	7	4	14	8	15	5	7	11	9	15	0	7	7	6	15	↓クロックアップ
Niche-1	ニッチ1	344	4	4	7	0	8	2	5	0	2	8	5	0	2	2	9	2	-	-	-	-	イベント(※3)
Niche-2	ニッチ2	600	6	5	9	0	11	2	7	0	2	11	7	0	2	2	14	2	-	-	-	-	↓クロックアップ
Niche-3	ニッチ3	924	7	7	11	0	14	3	8	0	3	14	8	0	4	4	15	2	-	-	-	-	↓クロックアップ
Niche-4	ニッチ4	1410	9	8	13	0	15	4	11	0	4	15	11	0	7	6	15	2	4	4	9	13	↓クロックアップ
Niche-5	ニッチ5	1924	10	10	15	0	15	7	13	0	7	15	13	0	8	8	15	4	5	4	11	15	↓クロックアップ
Onrush-1	オンラッシュ1	344	7	6	2	0	6	3	2	4	4	9	2	0	4	3	8	0	-	-	-	-	22(敵装備品)
Onrush-2	オンラッシュ2	600	9	8	3	0	10	4	2	4	5	13	2	0	5	4	11	0	-	-	-	-	↓クロックアップ
Onrush-3	オンラッシュ3	924	11	10	4	0	13	5	3	4	7	15	3	0	6	5	14	0	-	-	-	-	↓クロックアップ
Onrush-4	オンラッシュ4	1410	13	12	5	0	15	7	4	4	10	15	5	0	8	7	15	0	6	6	4	14	↓クロックアップ
Onrush-5	オンラッシュ5	1924	15	14	6	0	15	10	6	4	7	10	4	14	11	9	15	0	7	7	6	15	↓クロックアップ
Pundit-1	パンディット1	344	4	4	7	0	8	2	5	0	2	8	5	0	2	2	9	2	-	-	-	-	28(敵装備品)
Pundit-2	パンディット2	600	6	5	9	0	11	2	7	0	2	11	7	0	2	2	9	2	-	-	-	-	↓クロックアップ
Pundit-3	パンディット3	924	7	7	11	0	14	3	8	0	3	14	8	0	2	2	14	2	-	-	-	-	↓クロックアップ
Pundit-4	パンディット4	1410	9	8	13	0	15	4	11	0	4	15	11	0	7	6	15	2	5	5	9	11	↓クロックアップ
Pundit-5	パンディット5	1924	10	10	15	0	15	7	13	0	7	15	13	0	8	8	15	4	5	4	11	15	↓クロックアップ

(※1) MISSION 22後、闘技場のファイターを倒して入手(P.344参照)
(※2) MISSION 24後、サブイベントでレイブンを入手すると手に入る(P.344参照)
(※3) MISSION 27後、サブイベントで入手する(P.345参照)

COMスキル—COM Skill—

COM SKILL名	SKILLの効果	MODE	コンピュータ名(カッコ内はクロックアップレベル)
CSCシステム	コンピュータスキルを無効化	5	Zig(2)
DDPシステム	破壊ダメージを受けてもHPが1残る	5	Holism(5)
DMPシステム	炎熱以外のダメージを最大100に抑える	5	Isthmus(5)
SDPシステムLV1	10以下の貫通ダメージ無効	5	Guanaco(4)
SDPシステムLV2	20以下の貫通ダメージ無効	5	Guanaco(5)
エネルギーセーブLV1	Rコストが20%低下	4	Balliol(1〜4)、Delikat(1〜4)、Holism(1〜4)、Jingo(1〜4)、Niche(1〜4)、Pundit(1〜4)
エネルギーセーブLV2	Rコストが50%低下	4	Balliol(5)、Delikat(5)、Holism(5)、Jingo(5)、Niche(5)、Pundit(5)
オートサイト(L)LV1	遠距離攻撃の消費APが1減少	5	Legende(4)
オートサイト(L)LV2	遠距離攻撃の消費APが3減少	5	Legende(5)
オートサイト(S)LV1	近距離攻撃の消費APが1減少	5	Motive(4)
オートサイト(S)LV2	近距離攻撃の消費APが0	5	Motive(5)
オートディフェンスLV1	回避時の消費APが1減少	5	Onrush(4)
オートディフェンスLV2	回避時の消費APが0	5	Onrush(5)
オートリペアLV1	ターン開始時にHPが最低のパーツのHPを最大HPの5%回復	5	Delikat(4)
オートリペアLV2	ターン開始時にHPが最低のパーツのHPを最大HPの10%回復	5	Delikat(5)
オートリペアLV1	ターン開始時に全パーツのHPを最大HPの5%ずつ回復	5	Niche(4)
オートリペアLV2	ターン開始時に全パーツのHPを最大HPの10%ずつ回復	5	Niche(5)
サテライト	敵の地形効果を0%にする	5	Jingo(5)
ショックアブソーブ	スタンを防止	2	Abbot(2〜5)、Ethel、Guanaco、Isthmus、Koodoo、Onrush
ディテクトマイン	地雷探知装置	3	Isthmus
バランスアップ	Danger状態を防止	3	Abbot(3〜5)、Clio(2〜5)、Guanaco、Koodoo、Motive
パワーダウン(A)	コンピュータ修正すべて無効	5	Zig(1)
パワーダウン(F)	コンピュータ格闘修正無効	2	Motive(5)
パワーダウン(L)	コンピュータ遠距離修正無効	4	Forman(5)、Legende(5)
パワーダウン(S)	コンピュータ近距離修正無効	3	Ethel(5)、Onrush(5)
ムーブプラスLV1	移動力1増加	5	Abbot(4)、Balliol(4)、Ethel(4)、Forman(4)
ムーブプラスLV2	移動力2増加	5	Abbot(5)、Balliol(5)、Ethel(5)、Forman(5)
ラーニングシステム	取得戦闘経験値2倍	5	Koodoo(5)
レンジプラスLV1	遠距離の射程が1増加	5	Pundit(4)
レンジプラスLV2	遠距離の射程が2増加	5	Pundit(5)

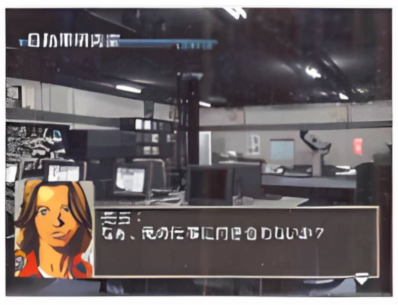
FRONT MISSION 3
システム&ミッション解説

システム解説

シリーズ中では、かなり異色といえるシステムを持つ3rd。
シナリオやネットワークのボリューム感もさることながら、
特にスキル関連に独特のシステムを採用している。

シナリオの分岐

3rdにはエマ編とアリサ編の2つのシナリオが用意されており、開始直後にある分岐イベントで、どちらのシナリオに進むのかが決まる。両シナリオともミッション数は50を超えており、いわば2作品分のボリュームが詰め込まれていることになる。



霧島重工で、亮五の仕事を手伝うかどうかがシナリオ分岐のポイント。これ以降、2つのシナリオが交わることはない。

クリアランキング

ミッションのクリア状況により、クリア率のランキングが評価される。ランクはBRONZEからPLATINUMまでの4段階で、PLATINUMの取得回数により、最強WAP〝112式 法春〟が敵に出現したり、シミュレーターに特殊な敵が出現するようになる。

ネットワークの充実

2ndで盛り込まれたネットワークシステムは3rdでより幅を広げ、ネットワークと呼ぶに相応しい複雑さとなっている。国や企業のフォーラムは設定資料の宝庫であり、キャラクターごとにやりとりする電子メールや、壁紙やソフトウェアのダウンロードなど、シナリオ本編を離れた遊び要素も満載されている。

クリアランキングの判定基準

敵排除数	ミッション中に倒した敵の総数。1機につき2%加算
総戦闘回数	戦闘の総回数。ただしNPCの戦闘は含めない
平均ダメージ	1回の攻撃で受けたダメージの平均値
平均武器レベル	使用武器の熟練度平均値。武器熟練度が高すぎると減点
ターン数	評価基準から1ターンごとに1%減算
NPC残数	評価基準から1機破壊されるごとに2%減算
評価	BRONZE 69%以下 SILVER 70〜79% GOLD 80〜89% PLATINUM 90〜100%

UNIT

ユニット

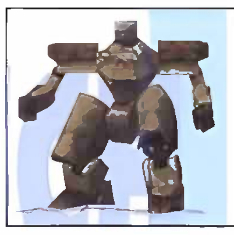
ユニットの分類

3rdのユニットで特徴的なのは、歩兵やパイロットが〝人間ユニット〟として登場する点だ。ハンドガンやライフルを装備しているので、そのままでもある程度は戦える。また、敵味方ともに補給ユニットが存在せず、回復や弾薬補給はアイテムに頼ることになる。

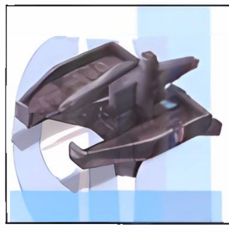
敵WAPの捕獲

敵ユニット（WAP）は、HPが減少すると降伏することがあり、降伏した機体をミッションクリア時に入手できる。また、敵味方とも攻撃を受けた際にパイロットが強制排出され、機体が無人状態になることもある。無人ユニットにプレイヤー側のパイロットが乗り込むと、そのままプレイヤーユニットとして使用可能だ。

ユニットのタイプ分け



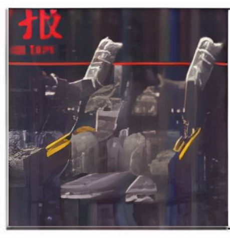
WAP
敵味方ともに主力となるユニット。パイロットを強制排出すると、敵の機体を奪うことができる。舞台に合わせて漢字名の機体が多い。



砲台
固定砲台。基地などに設置されており、移動はしない。ボディパーツのみで構成され、マシンガンやキャノン砲などのバリエーションがある。



装甲車
軽装の装甲車。車両ユニットは基本的に、ボディとホイール（タイヤ）の2パーツで構成されている。武装はマシンガンが標準。



大型WAP
通常のWAPとは異なる大型機。特殊な武装が施されている場合があり、中にはビーム兵器を搭載している機体も登場する。



戦車
ボディとキャタピラで構成される戦闘車両。武器はキャノン砲やグレネードを搭載している。WAP並みの耐久力を持ち、かなり強敵。



人間
WAPから強制排出されたパイロットや、歩兵もユニットとして登場。プレイヤーユニットのパイロットは、任意で機体の乗降が可能。



攻撃ヘリ
航空ユニットで、装備はマシンガンやミサイル。おもにミサイルによる遠距離攻撃を主体とする。パーツはボディのみで構成される。



その他（特殊車両、艦船など）
メタンヴァンツァーやカデンザなど、分類が難しいタイプのユニット。ミッションによっては、船もユニットとして登場する。

セットアップ

基本的なセットアップ方法は他シリーズと同じで、総出力の範囲内に総重量が収まるように、パーツや武器を選択する。パーツに改造を施し、性能を向上させられるのが特徴的だ。また、スキルがパーツに設定されているので、スキルを習得するためのセットアップという考え方も重要になる。

パーツの改造

ボディ、左右の腕、脚パーツは、それぞれ改造を施すことで性能をアップさせることができる。全パーツに共通しているのはHP改造で、Lv.0（未改造）〜Lv.7までの８段階でHPが増加していく。その他、ボディは属性防御、腕は命中率、脚は回避率とＲ＆Ｂ（ローラーダッシュ&バーニア）の改造が可能。これらはLv.0〜Lv.4までの５段階となっている。改造による性能の上がり幅はレベル単位で設定されており、その内容はパーツごとに異なっている。なお、HP改造以外の改造の効果を得るには、パーツごとにAPを振り分ける必要がある（下記「APの振り分け」参照）。

パーツの改造個所と内容

共通＝HP改造	パーツのHPを増加させる
ボディ＝属性防御改造	各属性の攻撃に対してダメージを軽減。また、ステータス障害の発生を抑える効果もある ・対衝撃＝「気絶」の発生率が低下 ・対貫通＝「混乱」の発生率が低下 ・対炎熱＝「強制排出」の発生率が低下
腕＝命中改造	攻撃の命中率を高める
脚＝回避改造、R&B改造	回避改造は、攻撃の回避率を高める。R&B改造はローラーダッシュとバーニアの改造で、ローラーダッシュは水平方向への移動力が２倍に、バーニアは垂直方向の移動力が+1される。なお、ホバーはR&B改造ができない

攻脚パーツと移動コスト

脚パーツは３タイプで、地形ごとに移動コストが設定されている。これは移動力から１マスごとに差し引かれる数値で、AP消費には関係しない。右表の「段差」は、未改造で移動できる段数。ホバーは段差を移動できない。

地形ごとの移動コスト

地形	2脚	4脚	ホバー
地形	1	1	1
砂地	3	1	1
水上	×	×	1
段差	2	2	×

攻撃属性と属性防御

武器には３種類の攻撃属性から、いずれか１つが設定されている。基本的に格闘武器は衝撃、射撃武器は貫通、肩装備は炎熱だが、一部に異なる属性を持つ武器がある。攻撃属性と相手の属性防御が同じ種類である場合、与えるダメージが軽減される。

武器と属性の対応	
	衝撃＝ナックル、ロッド、ショットガン 貫通＝パイルバンカー、マシンガン、ライフル 炎熱＝火炎放射器、ミサイル、グレネード

余剰出力で格闘攻撃力が増加

機体の余剰出力（総出力ー総重量）が大きいほど、格闘攻撃の威力が増加する。格闘攻撃をメインとするユニットは、バックパックに追加出力タイプを選んで総出力を増し、軽い機体構成にすると効果が大きい。



100%を超えていると攻撃力がアップする。

AP

アクティブポイント

APの役割

APは戦闘時の行動力を表すもので、移動や攻撃を行う際に必要分のAPを消費する当然、APが足りなければそれ以上の行動はできない．また、改造を施したパーツにAPを振り分け、性能を向上させる役割も持っている。

行動のAP消費

移動＝１マスにつき１AP
格闘武器＝１AP
ショットガン＝３AP
ライフル＝４AP
火炎放射器＝４／７／11AP
マシンガン、ガン＝５AP
キャノン＝６AP
ミサイル＝10AP
グレネード＝12AP
強粒子砲＝15AP
アイテムを使う＝４AP

反撃時のAP消費

敵との距離
１〜２マス＝３AP
３〜４マス＝２AP
５マス以上＝１AP
シールド防御＝２AP

APを消費する行動

APは使用武器によって消費量が異なっている。火炎放射器は消費APを４、７、11から選択でき、消費量が多いほど攻撃力が高くなるという仕組みになっている。また、反撃時は武器ごとのAPに、距離に応じたAPが加算される。

APの回復

APはそれぞれのフェイズ開始時に、一律12ポイントが回復する（パイロットのAP最大値を超えることはない）。

AP最大値の増加

APの最大値は、パイロットのエースランク（レベル）が１上がるごとに、２ずつ増加する。最高ランクは８で、APは30が上限となる。これはすべてのキャラクターに共通する。

APの振り分け

ボディの属性防御改造、腕の命中改造、脚の回避改造が施されている場合は、APをパーツに振り分けることで、それぞれの改造の効果が得られる。APの振り分けはパイロット単位で、出撃時に搭乗する機体を選択してから行う。振り分けられるAPは最大値から12ポイントを差し引いた分で、残りAPが12ポイント以下になるような振り分けはできない。APの最大値が20ポイントの場合、８ポイントまで振り分けに使用できるということだ。改造の最高レベルが４なので、ボディ、両腕（左右を一括する）、脚の３カ所に振り分けると、最大で合計12ポイントが必要。



CHARACTER

キャラクター

エースランクと熟練度

キャラクターには能力値がなく、敵ユニットのパーツを破壊することで上昇するエースランクと、使用武器の熟練度がその役割を果たしている。エースランクはAP最大値の増加に関係し、武器熟練度は攻撃力アップにつながっている。

エースランク

敵のパーツを破壊すると2ポイント、敵を撃破すると3ポイントのエースポイントを獲得。エースポイントが50に達すると、エースランクが1アップしてAP最大値が2ポイント増加する。

武器熟練度

戦闘で使用した武器の種類により、その武器の熟練度に経験値を獲得。経験値が規定値に達するごとに、熟練度がレベルアップしていく。熟練度は最高でレベル25となり、レベル1から4レベルごとに、A（低）～F（高）のランクに分けられる。レベル25は最高のSランクとなる。熟練度の経験値は、改造レベルの低い腕パーツや攻撃力が低い武器の方が、より多く獲得できる。シミュレーターでの戦闘でも経験値を得られるので、すべての武器に関して熟練度を上げることができる。ただし、熟練度が高まるとクリアランキングが減点される。

WRONG STATUS

ステータス障害

ステータス障害の発生

ステータス障害は混乱、気絶、戦意喪失（敵のみ）の3種類。それぞれ発生率が攻撃属性に関係しており、対応する属性防御を上げることで、発生を抑えることができる。なお、戦意喪失中の敵を攻撃すると投降する。ステータス障害とは少し内容が異なるが、パイロットが強制的に機体から降ろされる〝強制排出〟が発生することもある。排出されたパイロットは、人間ユニットとして行動する。

ステータス障害の種類



気絶
一切の行動ができない状態で、回避もできないため非常に危険。一定時間で自動的に回復。



混乱
すべての行動で、APを3ポイント余分に消費する。一定時間が経過すると自動的に回復。



戦意喪失
敵にのみ発生するステータス障害で、一切の行動をしなくなる。両腕を破壊されたり、大ダメージを受けると発生しやすい。回復することもある。

SKILL

スキル

スキルの習得

3rdのスキル習得システムは独特で、他シリーズとは一線を画している。スキルはボディ、腕（左右とも同じ）、脚の各パーツに設定されており、機種ごとに内容が異なっている。そのパーツを装備して戦闘を行うことで、スキルの発動条件に合致したとき、一定確率でパーツのスキルが発動し、戦闘終了時に習得する。敵機体を入手すれば、そのパーツも使用できるので、ミッションでは敵を降伏させる戦い方や、強制排出などを利用した機体の奪取が重要になってくる。

スキルの使い方

習得したスキルは、コンピュータにセットして使用する。スキルには発動率が設定されており、戦闘中に発動条件を満たした場合に、それぞれの確率で発動する。複数のスキルがセットされていると、連続で発動（連鎖）することもある。パーツのスキルが発動した場合は、戦闘終了時にコンピュータへセットするか、ストックに送るかを選択。ストックのスキルはミッションクリア後、インターミッションのセットアップでコンピュータにセットできる。

なお、同じパーツを使い続けていると、同じスキルを何度も習得できる。複数個習得したスキルは1個単位で複数個セットでき、発動も個別に判定される。同じスキルによる連鎖発動も可能だ。

スキルの連鎖

基本的に、コンピュータにセットしたスキルはすべて連鎖発動の可能性がある。スキルには個別に連鎖確率が設定されているが、これは画面中では確認できない。概ね「回避1↑」や「属防1↑」、「敵回避1↓」など補助的なスキルは発動率と連鎖率が高く、攻撃系のスキルは低く設定されている。ちなみに、コンピュータの容量が最大6なので、セットできるスキルは6個（容量1×6）が最高となる。

コンピュータの性能も影響

コンピュータには、スキルの発動率や連鎖率を向上させる性能を持つものがある。ただし、発動率が高まると連鎖率は低下、もしくはその逆となっている。



スキルごとに必要容量が決められ、コンピュータの容量内でセットする。バリエーションを増やすのもよし、同じスキルを詰め込むのもよし。

スキルの種類

表の見方

スキルはアルファベット～五十音順に記載している。

■発動条件　スキルが発動する武器や行動
単射＝単発の射撃武器
肩武器＝ミサイル、グレネード
■発動　スキルの発動率。小、中、大の3段階で発動率の高さを表記している。

■連鎖　連鎖発動の発生率。低、中、高の3段階で発生率の高さを表記している。なお、「—」は連鎖が発生しない。
■容量　スキルのセットに必要なコンピュータの容量。

■効果　スキルの効果。
■機種　スキルを習得できる機体。
■パーツ　スキルを習得できるパーツ。
■習得率　スキル習得の難度。D～Aの4段階で、Dが習得しやすく、Aが習得しにくい。

名称	武器	発動	連鎖	容量	効果	機種	パーツ	習得率
ALLorNO	射撃	小	低	1	全弾命中か、全弾外れる	108式 強襲	腕	C
AP3割Cut	グレネード以外	中	高	1	消費APが3割減少	キャセルM2	脚	C
AP6割Cut	グレネード以外	中	高	2	消費APが6割減少	111式 春陽	脚	B
APコスト0	グレネード以外	中	中	3	APを消費しないで攻撃できる	112式 法春	脚	B
Armブレイク	格闘、単射、ミサイル	小	低	4	どちらかの腕を必ず破壊する	フォーラM12A	腕	A
Bodyガード	防御	大	中	1	ボディへの攻撃を腕で受ける	PAW2プロウブ	脚	C
Bodyブレイク	格闘、単射、ミサイル	小	—	4	必ずボディを破壊する	112式 法春	腕	A
DMGFix100	防御	大	中	1	101～200のダメージを100にする	108式 強襲	脚	D
DMGFix200	防御	大	中	1	201～400のダメージを200にする	奇兵0型	脚	C
DMGFix400	防御	大	中	1	401～800のダメージを400にする	111式 春陽	ボディ	B
Fallショット	射撃	小	低	1	転倒させ、APを半減させる	PAW1バーレイ	腕	C
Fallパンチ	格闘	小	低	2	転倒させ、APを0にする	奇兵0型	腕	C
Hit&Away	肩武器以外	小	低	2	反撃されない	110式 陣陽	脚	C
Logブレイク	格闘、単射、ミサイル	小	低	4	必ず脚を破壊する	109式 炎陽	腕	A
アンチDMG20	防御	大	中	1	20以下のダメージを無効化	天動3型	脚	D
アンチDMG40	防御	大	中	2	40以下のダメージを無効化	ラオペフィーア	脚	C
アンチDMG80	防御	大	中	3	80以下のダメージを無効化	永塞3型	脚	B
アンチスキル	グレネード以外	中	高	1	敵のバトルスキルが発動しない	明天1型	脚	B
アンチブレイク	防御	大	中	1	パーツが破壊されるダメージを受けてもHPが1残る	109式 炎陽	脚	D
イジェクトパンチ	格闘	小	低	1	敵パイロットを強制排出する	天動3型	腕	C
エスケープ	防御	大	中	1	パーツが破壊される可能性がある場合に戦闘を終了する	フォーラM12A	脚	C
オートマシンⅠ	肩武器以外	大	中	1	気絶中に自動攻撃を行う	109式 炎陽	ボディ	D
オートマシンⅡ	肩武器以外	大	中	2	気絶中に自動攻撃を行い、攻撃後に気絶が回復する	PAW2プロウブ	ボディ	D
回避1↑	肩武器以外	中	高	1	回避改造＋1の状態になる	PAW1バーレイ	脚	C
回避2↑	肩武器以外	中	高	2	回避改造＋2の状態になる	ウィスク	脚	B
回避MAX	肩武器以外	中	高	3	回避改造MAXの状態になる	覇王1型	脚	B
格闘援護要請	射撃	中	—	3	格闘可能な味方機が敵に隣接している場合、格闘で追撃する	永塞3型	ボディ	D
格闘力UPⅠ	格闘	小	中	1	格闘の攻撃力が1.2倍になる	108式 強襲	ボディ	C
格闘力UpⅡ	格闘	小	低	2	格闘の攻撃力が1.5倍になる	キャセルM2	ボディ	B
格闘力UPⅢ	格闘	小	低	3	格闘の攻撃力が2倍になる	グラップルM1	ボディ	B
緊急離脱	肩武器以外	大	中	1	機体が撃破されたとき、パイロットが脱出する	フォーラM12A	ボディ	D
経験値2倍	グレネード以外	中	中	1	入手経験値を2倍にする	ドレーグM2C	脚	C
経験値3倍	グレネード以外	中	中	2	入手経験値を3倍にする	上帝1型	脚	B
経験値4倍	グレネード以外	中	中	3	入手経験値を4倍にする	ビーネドライ	脚	B
堅守後攻Ⅰ	肩武器以外	中	高	1	敵が先制する代わりに被ダメージを5割カット	107式 強盾	脚	C
堅守後攻Ⅱ	肩武器以外	中	高	2	敵が先制する代わりに被ダメージを8割カット	鉄騎4型	脚	B
シールドAtkⅠ	格闘	小	低	1	シールドで攻撃、シールドの防御率が攻撃力になる	ゼロス	腕	C
シールドAtkⅡ	格闘	小	低	2	シールドで攻撃、Ⅰよりダメージが大きい	ラオペフィーア	腕	B
シールドAtkⅢ	格闘	小	低	3	シールドで攻撃、Ⅱよりダメージが大きい	冷河1型	腕	B
射撃援護要請	格闘	中	—	3	射撃可能な味方機がいる場合、射撃で追撃する	レクソンM4F	腕	D
熟練1↑	グレネード以外	小	低	1	武器熟練度が＋1された状態で攻撃する	メレディンM1	脚	C
熟練2↑	グレネード以外	小	低	2	武器熟練度が＋2された状態で攻撃する	グラップルM1	脚	B
熟練3↑	グレネード以外	小	低	3	武器熟練度が＋3された状態で攻撃する	来迎1型	脚	B
ズームⅠ	グレネード以外	小	低	1	命中率が1.2倍になる	107式 強盾	ボディ	C
ズームⅡ	グレネード以外	小	低	2	命中率が1.5倍になる	レクソンM4F	ボディ	B

名称	武器	発動	連鎖	容量	効果	機種	パーツ	習得率
ズームIII	グレネード以外	小	低	3	命中率が２倍になる	グリレゼクス	ボディ	B
スタンパンチ	格闘	小	低	1	気絶状態にする	キャセルM2	腕	C
スナイプAny	連射	小	低	3	攻撃がパーツ１つに集中する	グリレゼクス	腕	A
スナイプArm	連射	小	低	3	攻撃が腕に集中する	ビーネドライ	腕	A
スナイプBody	連射	小	低	3	攻撃がボディに集中する	闘王1型	腕	A
スナイプLeg	連射	小	低	3	攻撃が脚に集中する	鉄騎4型	腕	A
絶対先攻I	肩武器以外	中	高	1	先制攻撃できるが、被ダメージが1.4倍になる	ゼニスレヴ	脚	C
絶対先攻II	肩武器以外	中	高	2	先制攻撃できるが、被ダメージが1.2倍になる	ゼロス	脚	B
絶対先攻III	肩武器以外	中	高	3	先制攻撃できる	冷河1型	ボディ	B
属防1↑	肩武器以外	中	高	1	属性改造＋1で、全属性対応防御をする	ジーニ	ボディ	C
属防2↑	肩武器以外	中	高	2	属性改造＋2で、全属性対応防御をする	来迎1型	ボディ	B
属防MAX	肩武器以外	中	高	3	属性改造MAXで、全属性対応防御をする	明天1型	ボディ	B
タックルI	格闘	小	低	1	体当たり攻撃。機体が重いほどダメージが大きい	ゼニスレヴ	ボディ	C
タックルII	格闘	小	低	2	体当たり攻撃。Iよりもダメージが大きい	天動3型	ボディ	B
タックルIII	格闘	小	低	3	体当たり攻撃。IIよりもダメージが大きい	ラオペフィーア	ボディ	B
ダブルアサルト	左右が格闘と射撃武器	小	低	2	左右で２連続攻撃をする	ゼニスレヴ	腕	C
ダブルショットI	左右が同じ射撃武器	小	低	2	左右で２連続攻撃をする	PAW2プロウブ	腕	C
ダブルショットII	左右が違う射撃武器	小	低	2	左右で２連続攻撃をする	上帝1型	腕	C
ダブルパンチI	左右が同じ格闘武器	小	低	2	左右で２連続攻撃をする	グラップルM1	腕	C
ダブルパンチII	左右が違う格闘武器	小	低	2	左右で２連続攻撃をする	武徳3型	腕	C
弾数UPI	連射	小	低	1	発射弾数が1.2倍になる	107式 強盾	腕	C
弾数UPII	連射	小	低	2	発射弾数が1.5倍になる	110式 陣陽	腕	B
弾数UPIII	連射	小	低	3	発射弾数が２倍になる	永塞3型	腕	B
チャフ	防御	大	中	1	ミサイル攻撃を回避する	ドレーグM2C	ボディ	B
敵回避1↓	グレネード以外	中	高	1	敵の回避改造を－1する	ゼロス	ボディ	C
敵回避2↓	グレネード以外	中	高	2	敵の回避改造を－2する	ビーネドライ	ボディ	B
敵回避無効	グレネード以外	中	高	3	敵の回避改造を無効化する	鵬王1型	ボディ	B
敵熟練度1↓	肩武器以外	中	高	1	敵の武器熟練度を－1する	レクソンM4F	脚	C
敵熟練度2↓	肩武器以外	中	高	2	敵の武器熟練度を－2する	ゲイティ	脚	B
敵熟練度3↓	肩武器以外	中	高	3	敵の武器熟練度を－3する	武徳3型	脚	B
敵属防1↓	グレネード以外	中	高	1	敵の属性防御改造を－1する	メレディンM1	ボディ	C
敵属防2↓	グレネード以外	中	高	2	敵の属性防御改造を－2する	鉄騎4型	ボディ	B
敵属防無効	グレネード以外	中	高	3	敵の属性防御改造を無効化する	ウィスク	ボディ	B
敵命中1↓	肩武器以外	中	高	1	敵の命中改造を－1する	PAW1パーレイ	ボディ	C
敵命中2↓	肩武器以外	中	高	2	敵の命中改造を－2する	武徳3型	ボディ	B
敵命中無効	肩武器以外	中	高	3	敵の命中改造を無効化する	上帝1型	ボディ	B
デッドマシン	全武器	大	中	1	腕パーツが破壊されても反撃できる	ジーニ	脚	C
人間DMGI	グレネード以外	小	低	1	敵パイロットにダメージを与える	ドレーグM2C	腕	C
人間DMGII	グレネード以外	小	低	2	敵パイロットにIより大きなダメージを与える	来迎1型	腕	B
人間DMGIII	グレネード以外	小	低	3	敵パイロットにIIより大きなダメージを与える	ジーニ	腕	B
パニックショット	射撃、ミサイル	小	低	1	混乱状態にする	メレディンM1	腕	C
ひんし攻撃	グレネード以外	小	低	1	HP合計が最大値の1/4のとき、武器熟練度が上昇	グリレゼクス	脚	D
包囲格闘	格闘	中	—	3	格闘可能な味方2機が敵に隣接しているとき、3機で格闘攻撃を行う	冷河1型	脚	A
包囲射撃	射撃	中	—	3	射撃可能な味方２機がいる場合、３機で射撃を行う	ゲイティ	腕	A
ミサイル乱撃	ミサイル	小	低	1	ミサイルの残弾をすべて発射する	ウィスク	腕	C
ランダムブレイク	格闘、単射、ミサイル	小	低	4	パーツ１つを破壊する。対象パーツはランダム選択	明天1型	腕	A
リベンジI	肩武器以外	小	低	1	被ダメージの1.2倍のダメージを与える	110式 陣陽	ボディ	C
リベンジII	肩武器以外	小	低	2	被ダメージの1.5倍のダメージを与える	奇兵0型	ボディ	B
リベンジIII	肩武器以外	小	低	3	被ダメージの２倍のダメージを与える	ゲイティ	ボディ	B
リベンジBody	肩武器以外	小	—	5	パーツが破壊された場合、敵のボディを破壊する	112式 法春	ボディ	C
リベンジセイム	肩武器以外	小	低	4	パーツが破壊された場合、敵の同じパーツを破壊する	111式 春陽	腕	C

機体ごとの習得可能スキル

107式 強盾	
Body	ズームⅠ
Arms	弾数UPⅠ
Legs	堅守後攻Ⅰ

PAW1パーレイ	
Body	敵命中1↓
Arms	Fallショット
Legs	回避1↑

グラップルM1	
Body	格闘力UPⅢ
Arms	ダブルパンチⅠ
Legs	熟練2↑

上帝1型	
Body	敵命中無効
Arms	ダブルショットⅡ
Legs	経験値3倍

ドレーグM2C	
Body	チャフ
Arms	人間DMGⅠ
Legs	経験値2倍

メレディンM1	
Body	敵属防1↓
Arms	パニックショット
Legs	熟練1↑

108式 強警	
Body	格闘力UPⅠ
Arms	ALLorNO
Legs	DMGFix100

PAW2プロウブ	
Body	オートマシンⅡ
Arms	ダブルショットⅠ
Legs	Bodyガード

グリレゼクス	
Body	ズームⅢ
Arms	スナイプAny
Legs	ひんし攻撃

ゼニスレヴ	
Body	タックルⅠ
Arms	ダブルアサルト
Legs	絶対先攻Ⅰ

ビーネドライ	
Body	敵回避2↓
Arms	スナイプArm
Legs	経験値4倍

来迎1型	
Body	属防2↑
Arms	人間DMGⅡ
Legs	熟練3↑

109式 炎陽	
Body	オートマシンⅠ
Arms	Legブレイク
Legs	アンチブレイク

ウィスク	
Body	敵属防無効
Arms	ミサイル乱撃
Legs	回避2↑

ゲイティ	
Body	リベンジⅢ
Arms	包囲射撃
Legs	敵熟練度2↓

ゼロス	
Body	敵回避1↓
Arms	シールドAtkⅠ
Legs	絶対先攻Ⅱ

フォーラM12A	
Body	緊急離脱
Arms	Armブレイク
Legs	エスケープ

ラオペフィーア	
Body	タックルⅢ
Arms	シールドAtkⅡ
Legs	アンチDMG40

110式 陣陽	
Body	リベンジⅠ
Arms	弾数UPⅡ
Legs	Hit&Away

永塞3型	
Body	格援護要請
Arms	弾数UPⅢ
Legs	アンチDMG80

ジーニ	
Body	属防1↑
Arms	人間DMGⅢ
Legs	デッドマシン

鉄騎4型	
Body	敵属防2↓
Arms	スナイプLeg
Legs	堅守後攻Ⅱ

武徳3型	
Body	敵命中2↓
Arms	ダブルパンチⅡ
Legs	敵熟練度3↓

冷河1型	
Body	絶対先攻Ⅲ
Arms	シールドAtkⅢ
Legs	包囲格闘

111式 春陽	
Body	DMGFix400
Arms	リベンジセイム
Legs	AP6割Cut

奇兵0型	
Body	リベンジⅡ
Arms	Fallパンチ
Legs	DMGFix200

覇王1型	
Body	敵回避無効
Arms	スナイプBody
Legs	回避MAX

天動3型	
Body	タックルⅡ
Arms	イジェクトパンチ
Legs	アンチDMG20

明天1型	
Body	属防MAX
Arms	ランダムブレイク
Legs	アンチスキル

レクソンM4F	
Body	ズームⅡ
Arms	射援護要請
Legs	敵熟練度1↓

112式 法春	
Body	リベンジBody
Arms	Bodyブレイク
Legs	APコスト0

キャセルM2	
Body	格闘力UpⅡ
Arms	スタンパンチ
Legs	AP3割Cut

ITEM

アイテム

アイテムの使い方

アイテムはユニットごとに、バックパックに装備しているものを使用できる。バックパックにはアイテムの装備スロット数（容量）が設定されており、アイテム単位で装備に必要な容量が異なる。アイテムは隣接している味方ユニットにも使用できるので、重量に余裕のあるユニットは回復アイテムを満載しておくといいだろう。

クリアランキングの判定基準

名称	効果	価格	容量
リペア	パーツ1つのHPを最大値の50%分回復	100	1
リペアMax	パーツ1つのHPを100%回復	200	2
リカバー	パイロットのHPを50%回復	80	1
リカバーMax	パイロットのHPを100%回復	140	2
リバースLow	破壊されたパーツ1つをHP25%で修理	160	2
リバースHigh	破壊されたパーツ1つをHP50%で修理	300	3
リバースMax	破壊されたパーツ1つをHP100%で修理	400	4
シールドMax	シールドの使用回数を100%回復	200	3
シールドリペア	シールドの使用回数を50%回復	120	2
ミサイル弾	ミサイルの弾を100%補給	100	2
グレネード弾	グレネードの弾を100%補給	100	2

TACTICS

敵を投降させるコツ

敵を戦意喪失に追い込むには、両腕を破壊して無力化するのが効果的。スキルのない序盤では難しいが、単発で大ダメージを与える格闘武器と、パーツに万遍なく弾が散るショットガンを利用して、うまく戦意喪失に追い込もう。戦意喪失した敵は、ボディのHPも残り少ないことが多く、WAPで攻撃するとダメージが大きすぎて撃破してしまう。他の敵を片付けて安全な状況になったら、WAPを降りて人間ユニットになり、戦意喪失中の敵を攻撃しよう。ハンドガンでの攻撃はダメージが15～30程度なので、ほぼ確実に投降させられる。



戦意喪失中の敵は放置し、他の敵を攻撃。残りHPが多い場合は、攻撃して投降させてしまおう。


WAPを降りて攻撃すれば、過剰なダメージで撃破してしまうことも少ない。敵の機体を手に入れよう。

FRONT MISSION 3 Episode of EMA Simple Advance Chart

冒頭の選択で亮五の仕事に付き合うと、エマを主軸としたストーリーに進む。エマ編のミッション総数は、分岐も全て含めると全部で85にもおよび、アリサ編に比べて、より多くのプレイ時間を要するボリュームとなっている。また、シナリオ序盤に分岐が多く、選択によってその生死が左右されるキャラクターもおり、展開が大きく変化する。つまり、物語の全てを目撃するには、選択を変えながら何度もプレイする必要があるのだ。プレイのたびに違った側面を見せるのが、エマ編の特徴といえる。

Chart Start

- **M00** 沖縄試験場
- 日防軍研究室
- **分岐** 亮五の仕事に付き合う
  - 付き合う➡エマ編
  - 付き合わない➡アリサ編
- 居住区工事現場
- 日防軍研究室
- **M01** 日防軍横須賀基地(WAP倉庫前)
- 霧島重工オフィス
- 横須賀市プールバー
- **M02** 日防軍横須賀基地(爆発現場)
- **M03** 日防軍横須賀基地(地下通路)
- **M04** 日防軍横須賀基地(正門前)
- 霧島重工ハンガー
- **M05** 釜利谷JC
- **M06** 釜利谷JC(立体交差)
- **M07** 釜利谷JC(料金所)
- 横浜市整備工場
- **M08** 横浜市中区
- **M09** 本牧ふ頭
- **M10** 本牧ふ頭(新扇島ブリッジ)
- USN空母乗員室
- USN空母作戦室
- **M11** ウィルソンクリフス

Story Guide

横須賀基地爆発事故

霧島重工の最新型WAPである111式陽の最終テストが、沖縄海洋都市で行われていた。テスト運転終了後、テストパイロットの武村和輝は、研究員である小池の命を受け、彼と共に日防軍横須賀基地へWAPの納入に向かうことになる。

IN 亮五

横須賀基地へ到着直後、謎の爆発事故が発生。事故の現場に妹の武村アリサがいたかもしれないという情報を入手した和輝は、爆発現場内部へと侵入する。

IN エマ

横須賀基地内に侵入し、エマと共にM.I.D.A.S.の爆発現場を目撃した和輝と亮五は、日防軍に追われる立場となる。日防軍横須賀基地を脱出した和輝たちは、霧島重工ハンガーに一時身を隠した。そして、進退窮まった和輝と亮五は、エマと行動を共にすることを決意する。

エマの仲間と合流すべく、一路横浜の本牧埠頭へ向かう一行。釜利谷ジャンクションを抜ける途中、日防軍の特殊部隊である機動強襲群が和輝たちを関撃する。部隊を指揮する黒井は、ここで和輝たちを殲滅すべく包囲攻撃を開始した。

IN デニス

国外脱出

亮五のツテを頼り、横浜整備工場へ到着した和輝たち。そこで彼らは衝撃の事実を知る。横須賀基地の爆発が、和輝と亮五の犯行と報道されていたのだ。O.C.U.日本に居場所を失った両名は、エマとともにU.S.N.へ向かうことを選択。

本牧埠頭へ到着した和輝たちだが、二度目の遭遇となるリュウ・ハイフォンの敵WAP部隊に妨害を受ける。何とかこれを撃退し、F.I.A.エージェントのデニス・ヴァイカートと合流。輸送機で太平洋上のU.S.N.第3艦隊へ向かう。

Summary of Story

和輝と亮五は、U.S.N.の科学者エミール・クラムスコイやF.I.A.エージェントのデニム・ヴァイカート、そしてパープルヘイズのメンバーらと共に、大漢中軍や傭兵集団の呉龍と戦いを繰り広げる。アリサ編では仲間になるリュウ・ハイフォンやラン・ショウホアは敵対する立場におり、和輝たち一行は彼らとも刃を交えることとなる。大漢中軍との戦いでは、U.S.N.が裏から援助している華蓮団と合流。彼らの力を借りて、最大の敵であるルカーヴを追撃していく。その戦いの中で、パープルヘイズや華蓮団メンバーとの離別を経験し、クーデター騒動が発生したO.C.U.日本へと帰国。和輝たちは、沖縄に隠されたM.I.D.A.S.を奪還すべく、父である武村伊佐夫やエマたちと共に、最後の戦いに挑む。



M.I.D.A.S.の爆発現場を目撃した和輝たちは、日防軍によって指名手配犯にされる。



日本から脱出した和輝と亮五は、エマやデニスと共にU.S.N.へ身を寄せることになる。

分岐 コンテナを撃破したか？
コンテナを撃破➡Aルート
コンテナが逃亡➡Bルート

A

- M12/A1 スマトラ島
- シティ市酒場
- シティ市ショップ
- セントーサ島
- M12/A2 チョア・チュー・カン

B

- パロポ市酒場
- パロポ市ショップ
- パロポ海岸
- M12/B1 バリラー農場
- M12/B2 スマトラ島
- M12/B3 OCU兵器工場

- ジュロン工業地帯
- USN空母作戦室

分岐 侵攻ルートを選択
正面➡Aルート
山側➡Bルート

A

- M12/A1 OCUタール基地(弾薬庫前)
- M12/A2 OCUタール基地(弾薬庫内)
- M12/A3 OCUタール基地(テスト施設)
- M12/A4 OCUタール基地(排水溝出口)
- M12/A5 OCUタール基地(滑走路)

B

- M13/B1 OCUタール基地(ヘリポート)
- M13/B2 OCUタール基地(テスト施設)
- M13/B3 OCUタール基地(排水溝出口)
- M13/A5 OCUタール基地(滑走路)

- USN空母作戦室

マネーメイカー

O.C.U.の科学者たちの証言により、スマトラ島で墜落した輸送機に新型兵器が積まれていたが、その中身はM.I.D.A.S.ではないと判明。情報を求める一行は、反O.C.U.ゲリラのハッタの案内でマネーメイカーの元を訪れる。

IN ユン
※M25の分岐条件

スマトラ島では、O.C.U.軍による証拠隠滅が行われていた。和輝たちは通信記録に残されていた積荷の内容を確認すべく、スマトラ島からタイを目指す。

M.I.D.A.S.投下

和輝たち一行は、M.I.D.A.S.を運んだと思われる輸送機の飛行計画と積荷のリストを入手。その輸送機は、フィリピンのタール基地へと向かっていた。空母に戻った一行は、フィリピン反政府軍の動きに同調し、タール基地に対して潜水艦での奇襲作戦を決行する。

そのタール基地では侵入者に対する排除作戦が開始される。セマウン司令官はホセ中尉を呼び出し、侵入者を排除すれば軍から除隊させるという条件で戦場へ駆り出す。

時を同じくして、大漢中艦隊がバタンガスへの侵攻を開始した。

M.I.D.A.S.を積んだ飛行艇がO.C.U.タール基地を離陸。エマたちは基地内に残る別の飛行艇でその行方を追い、投下を阻止しようと懸命に動く。しかし彼らの願いは届かず、M.I.D.A.S.は投下された。その爆発は大漢中軍を巻き込み、バタンガス全域を壊滅に追い込む。

IN ホセ
※M26の分岐条件

- USN空母乗員室
- USN空母作戦室
- M14 パクエイダム

M.I.D.A.S.の投下を止められなかった失意の中、U.S.N.艦隊に戻った和輝たちは、ルカーヴァが科学者やアリサたちと共に行方不明であることを知る。ルカーヴが大漢中のスパイだと聞かされた和輝たちは、彼を捕らえるべく台湾へ向かった。

分岐 ルート選択
ユィンコウ➡Aルート
シンチェイ➡Bルート

A

分岐 M14でダムを破壊したか？
破壊した➡A1ルート
破壊していない➡A2ルート

A1

- M15/A3-1 ユィンコウ郊外

A2

分岐 M14で連絡兵が本部に連絡をしたか？
連絡した➡B1ルート
連絡していない➡B2ルート

A2-1

- M15 A2-1 ユィンコウ近郊

A2-2

- M15 A2-2 ユィンコウ近郊

分岐 M14で連絡兵が本部に連絡をしたか？
連絡した➡A3-1ルート
連絡していない➡A3-2ルート

A3-1

- M15/A3-1 台湾農村

A3-2

- M15/A3-2 台湾農村

B

分岐 M14で連絡兵が本部に連絡をしたか？
連絡した➡B1ルート
連絡していない➡B2ルート

B1

- M15/B1-1 シンチェイ近郊
- M15/B1-2 台北近郊

B2

- M15/B2-1 シンチェイ近郊
- M15/B2-2 台北近郊

- 台北市酒場
- 空き家
- M16 淡光重機(格納施設前)
- M17 淡光重機(テストセンター)
- 空き家
- M18 USN大使邸
- M19 台北市街

U.S.N.の駐在大使クレイから、ルカーヴが潜んでいる場所の情報を得て急行するが、そこには大漢中軍が待ち構えていた。時間稼ぎの罠にはめられたものの、敵部隊を撃破した和輝たちはU.S.N.軍隊長のマーカスを加え、ルカーヴを追って福台トンネルへ向かう。

IN マーカス

- **M20** 福台トンネル(入り口)
- **M21** 福台トンネル(内部)
- **M22** 福台トンネル(ターミナルエリア)
- 広州華蓮団本部
- 広州華蓮団宿舎
- **M23** 海底油田
- 広州華蓮団宿舎
- 広州繁華街
- 広州華蓮団本部
- **M24** 宣章
- 広州華蓮団本部

分岐 ユンが仲間にいるか？
いる➡Aルート
いない➡Bルート

- A: **M25/A** 梧州駐留基地A
- B: **M25/B** 梧州駐留基地B
- 広州華蓮団本部
- 広州ショップ
- 桂林華蓮団支部
- 桂林七星岩公園
- **M26** 龍勝
- 龍勝民家

分岐 セロスを倒しているか？
倒した➡Aルート
倒していない➡Bルート

- A: **M27/A** 桂林A
- B: **M27/B** 桂林B
- 桂林華蓮団支部

華蓮団

大漢中に渡ったルカーヴを追うべく、一行は華蓮団本部を尋ね、団長のホアンに助力を要請する。しかし、ホアンはなかなか首を縦に振ろうとはしない。激しく抗議する和輝の言葉を遮るように、華蓮団本部に三亜基地から暗号通信が入った。海底油田に大漢中政府の抜き打ち調査が入るというのだ。

三亜基地は大漢中軍所属であるが、司令のナンは華蓮団側についており、資金の横流しを行っている。ホアンは三亜基地で力を示せば、和輝たちを信頼して力を貸すと言う。一行は三亜基地へ向かい、調査部隊に対する襲撃を行うことにした。

海底油田の調査部隊を退けた一行は、本部へ戻り団長のホアンに報告。約束通り、ルカーヴ追跡の協力を得ることに成功する。ただし情報が揃うまで手伝いをしてもらいたいとホアンに請われ、一行は華蓮団の戦力として大漢中軍と戦うことになる。

ルカーヴの情報を待つ中、本部に衡陽へ向かっていた輸送部隊から通信が入った。宜章で常強軍の襲撃を受けているという。襲撃を受けた輸送部隊はリンの弟であるウォベンが指揮する部隊。急いで救出に向かった和輝たちだが、時すでに遅く、輸送部隊は全滅していた。

快速反応部隊の襲撃を、何とか退けた一行。ホアンいわく、華蓮団の重要な作戦は全てこの部隊に潰されているという。そんな中、アリサが梧州の軍駐留基地に捕われているという情報を入手。和輝たちは基地に夜襲を仕掛けるが、それは巧妙に仕組まれた罠だった。

IN ユン

華蓮団の工作部隊長ジュウンを警護して、桂林へ向かう。桂林に着くと支部長のユエから、龍勝という村が敵部隊に襲われていると聞かされる。村へ急行した一行は、元快速反応部隊のリィと、イマジナリーナンバーのロザヴィアの交戦を確認。和輝たちは村を守ろうとしているリィの援護を決意する。

IN リィ
※ホセがいない場合

龍勝を襲撃したイマジナリーナンバー部隊を退けた一行が桂林へ戻ると、支部は常強軍の襲撃を受けていた。ユエやジュウン達の身を案じた和輝たちは、敵部隊の排除を敢行する。

- 広州華蓮団本部
- 永定酒家
- 土楼
- 広州華蓮団宿舎
- 広州繁華街
- 広州華蓮団本部
- **M28** 廈門
- 広州ショップ
- 広州華蓮団本部
- **M29** 玉屏
- リシアン宅
- 鎮遠酒家
- 広州華蓮団本部
- **M30** 仏山錦香池
- 広州華蓮団本部
- 広州繁華街
- 貴陽酒家
- **M31** M31
- 昆明メイリン宅
- 広州華蓮団本部
- 広州華蓮団宿舎
- 広州繁華街
- 広州華蓮団本部
- 衡陽華蓮団野営陣地
- **M32** 哮天雷関(上層)
- **M33** 哮天雷関(第一層)
- **M34** 哮天雷関(第二層)
- **M35** 哮天雷関(第一層)
- 衡陽華蓮団野営陣地

イマジナリーナンバー

デニス宛に、学生時代の親友ウェイから1通のメールが届いた。彼によると、ラーブヌイ共和国にオルシャ工学研究所という施設があり、そこでは遺伝子レベルの非人道的な研究が行われているらしい。前任の所長は現在、大漢中駐在大使を務めるバールという人物。バールは上海に同様の施設を作り、研究を続けているという。その上海研究所から逃げ出したイヴァンと名乗る男からは、イマジナリーナンバー計画の詳細に加え、ルカーヴの所在を確認できた。ルカーヴは現在、バールの元にいるという。研究所、バール、大漢中、ルカーヴ。全ての点が線として繋がった。

上海へ進むためには、未だ発見できずにいる敵の防衛拠点を探し出して叩く必要がある。そこで和輝たちは快速反応部隊を誘い出し、その動向から拠点を特定するという作戦を決行。しかし、現れたのは快速反応部隊ではなく、大漢中に雇われた傭兵部隊「呉龍」だった。

ミン・コォワン

エマの顔色が優れないため、リシアンという女性の家で休ませてもらう。そこで出会ったコォワンという青年は、次期国家主席とうたわれ国民の支持を得ていたが、飛行機の墜落事故で急逝したミン次官の遺児だった。己の出生の秘密を聞いたコォワンは、父ミン次官の遺志を受け継ぎ、国を変えるために華蓮団に協力することを決意する。

その頃、ホセ（リィ）は仏山で知人のグァンレイを訪ねていた。彼はU.S.N.のスパイであり、大漢中軍に追われる身だった。グァンレイはエージェントに殺害され、ホセ（リィ）は彼の娘であるランフォンを必死で守る。しかしそこに呉龍が現れ、絶体絶命の窮地に陥る。

IN リニー

哮天雷関

グァンレイが遺した物。それは大漢中軍の移動要塞「哮天雷関」の資料を記録したマイクロチップであった。快速反応部隊このは移動要塞を使って、各地を転戦していたのだ。それはこれまで華蓮団が、敵の拠点を特定できない理由でもあった。この要塞を落とせば、上海侵攻が可能になる。和輝たちは哮天雷関を製作した技術者の中で、唯一の生き残りであるジュンに協力を依頼し、哮天雷関攻略の方法を模索する。

- M36 武漢長江大橋
- M37 武漢補給基地
- 武漢屋台街
- 武漢ショップ
- M38 ポーヤン湖
- 南昌野営陣地
- ポーヤン湖野営陣地
- M39 黄山
- M40 南京長江大橋
- M41 黄山（農村）
- M42 南京市政府
- M43 黄山（農村）
- 南京市政府
- 南京酒家
- 南京ショップ
- M44 新上海空港
- M45 ラーブヌイ大使館
- ラーブヌイ大使館執務室
- M46 ラーブヌイ大使館（内部）
- 冠雷の家
- M47 塩城ミサイル基地跡
- M48 塩城ミサイル基地跡（内部）
- 冠雷の家
- 無錫酒家
- M49 連雲港
- 解体場ドック
- 格納庫
- M50 日本領海
- 佐世保基地執務室

華蓮団快進撃

哮天霹関を撃破して勢いに乗った華蓮団は、コォワンを擁して上海へと進撃を続ける。しかし、和輝は南京の市民を巻き添えにして戦うホアンと対立。さらに、ホアンは孤立したエマの救出にも助力できないと言う。エマを見捨てることなどできない和輝は、自分たちでエマの救出に向かう。

無事にエマを救出した後、ルカーヴを追跡するという本来の目的を遂行するため、一行は華蓮団とは別行動をとることにした。華蓮団が上海へ侵攻する裏を突き、警備が手薄になる新上海空港を経由してラーブヌイ大使館を目指すという作戦である。

しかし和輝たちの前に、その作戦を看破した呉龍の2人が立ち塞がる。

ルカーヴの裏切り

呉龍を退けてラーブヌイ大使館へとたどり着いた和輝たちは、イマジナリーナンバー部隊を撃破し、奥にいるバールと対面した。そこでエマとアリサは自分たちがイマジナリーナンバーであり、造られた人間であることを知る。

バールはルカーヴに和輝を殺すよう命じるが、ルカーヴは自分こそが頂点に立つべき者と主張。エマとアリサを連れ去ってしまう。

日本へ

O.C.U.日本でクーデターが発生。その首謀者は和輝の父である武村伊佐夫だという。ルカーヴを倒し、無事にエマとアリサを救出した一行は、エマからルカーヴが日防軍を利用する考えだったという話を聞く。

だが、O.C.U.日本に向かうためには船が必要となる。軍艦の廃棄場であった連雲港へ行けば、移動手段が見つかるかもしれないというデニスの提言に従い、一行は連雲港へと進む。そこではU.S.N.軍特殊部隊の兵士がM.I.D.A.S.の秘密を知るエマたちを抹殺すべく、一行の到着を待ち受けていた。

- M51 多良岳測候所
- 工事現場事務所
- M52 酒天童子山
- 熊本基地作戦室
- 熊本酒場
- 熊本ショップ
- M53 長浜町
- 熊本基地作戦室
- 熊本酒場
- 熊本ショップ
- 熊本基地作戦室
- M54 阿蘇山
- M55 大牟田市
- 熊本基地作戦室
- M56 三角港造船所
- 瑞慶覧基地作戦室
- ハンガー
- M57 沖縄連絡橋
- M58 沖縄海洋都市（上層部）
- M59 沖縄海洋都市（中層部）
- M60 沖縄海洋都市（ユニット室）
- M61 沖縄海洋都市（湾岸施設）
- M62 沖縄海洋都市（最下層動力室）
- M63 国際会議場
- End

日防軍クーデター

日本へ上陸した和輝たちは、佐世保基地で武村伊佐夫と対面。そこで、クーデターもM.I.D.A.S.計画も、全て佐々木という人物が仕組んだものであることを知る。さらにルカーヴが、まだ生きているということも判明。佐々木派に対抗するため、一行はこちらの味方となりそうな部隊との合流を図ることにした。

熊本で第8師団と合流した和輝たち一行は、佐々木派に対抗する最初の戦力を得た。しかし敵部隊は第8師団のせん滅に躍起である。敵の奇襲攻撃を察知したアリサは、大牟田市に迎撃部隊の派遣を要請。機動強襲群の奇襲を退けることに成功する。奇襲に失敗した敵部隊は、今度は正攻法で力押しで攻めてきた。

そこで敵の手を逆に利用し、大牟田市に上陸して敵の背後を突く作戦をアリサが立案。和輝たちは大牟田市へと向かう。

佐々木派から停戦の申し入れが来た。理由は、大漢中が沖縄へ常駐軍を送り込んできたためだった。ルカーヴは大漢中艦隊を使い、実力でM.I.D.A.S.を手に入れる考えであった。沖縄海洋都市にオリジナルのM.I.D.A.S.があると知らされた和輝たちは、ルカーヴの野望を止めるべく、三角港から沖縄海洋都市へ急ぐ。

沖縄最終決戦

沖縄海洋都市の最下層にある動力室にはオリジナルのM.I.D.A.S.が配置されていた。海洋都市の心臓部の１つである動力ユニットと一体化させていたのである。解体すれば海洋都市が崩壊するため、それは不可能。

そこで、動力ユニットがある区画を分離した状態で無力化する作業を進めた。しかし、作業の途中でアリサはルカーヴに捕らわれてしまう。アリサを救い、ルカーヴをの野望を止めるため、最後の戦いの火蓋が切って落とされる。

Epilogue

真実の公表 -True make public-

和輝たちは、今回の事件についての会見を行う国際会議場を襲撃。エマは二度とM.I.D.A.S.が作られることのないように、隠蔽されようとしていた真実を、世界中に向けて公表した。

一年後――。和輝とエマは、ラーブヌイのオルシャに立っていた。エマとアリサが生まれ、育った場所。全てが終わったら、再び戻ってくる。そう誓うエマに、和輝は「新しい家族も一緒にな」と、笑顔で語りかける。

Walkthrough Mission

分岐が複雑で繰り返しプレイできるエマ編と、ミッション数が少なくプレイしやすいアリサ編という2編から成る3rd。2編合計で144という膨大なミッション数を誇る大作だ。

各項目の内容

Map Data

戦場マップに配置されているユニット、もしくは追加出現するユニットのデータ

Player Unit

初期配置されている、プレイヤーが操作できるユニット、及び仲間になる（自由に出撃を選べるようになる）タイミングを表す。Unitはユニット名（パイロット名）、属性はユニットの属性防御、WeaponはWAPの場合、左から左手、左肩、右手、右肩の装備武器、それ以外のユニットは装備武器を順番に表す

NPC Unit

味方だがプレイヤーが操作できず、自動的に行動するユニット、もしくはパイロットが乗っていない無人のユニット

Enemy Unit

初期配置されている敵ユニット。×は出現数。その他はPlayer Unitと同様

Reinforcements

条件が揃うと、増援で現れる敵ユニット

Platinum Ranking

戦闘評価の基準値。最高評価はプラチナとなり、90%の達成率で獲得できる。敵排除数は、倒した敵の数。総戦闘回数は、攻撃や防御を行った総数。平均ダメージは、プレイヤーユニットが受けたダメージの平均値。平均武器レベルは、戦闘に使用した武器レベルの平均値。ターン数は、経過したターンの総数。NPC残数は、ミッションクリア時に残っているNPCの総数。全ての数値は、このミッション内でのみ適用される

Tactics

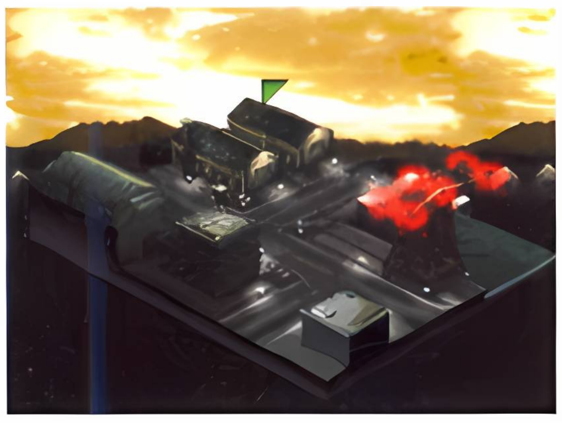
ミッションの特徴や仕掛け、クリアするための戦術などを解説

Intermission

インターミッションの行動指針を中心に解説。フォーラムアドレスの入手タイミングやメール受信タイミングはもちろん、セットアップに必要となるショップの改造時期等も掲載

MISSION 01

日防軍横須賀基地（WAP倉庫前）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
111式炸陽（和輝）	—	KN — SG —
111式炸陽（亮五）	—	MG — — —

NPC Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

Enemy Units

Unit	属性	Weapon
12mm自動機銃×4	—	MG — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

Platinum Ranking

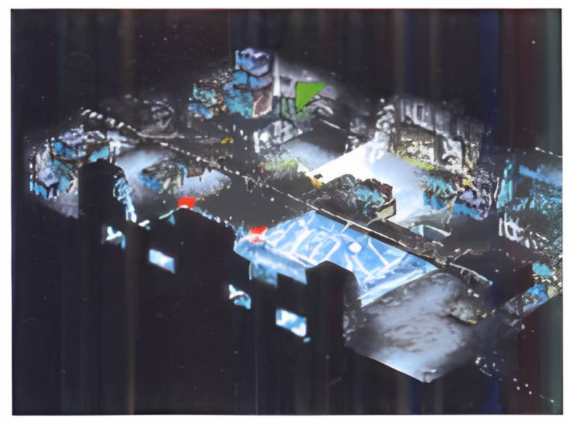
敵排除数	4	平均武器レベル	1
総戦闘回数	8	ターン数	5
平均ダメージ	95	NPC残数	—

Tactics

無人の砲台4門を全て破壊するのがミッションの目的。攻撃を集中させて1門ずつ倒そう。和輝のWAPは最大射程が3マスのため、4マス以上離れた位置からは反撃できない。一方的に攻撃されないよう、3マス以内に接近させる必要がある。なお、APを使い過ぎると反撃できなくなるため、移動時の残りAPを考慮に入れておくこと。

MISSION 02

日防軍横須賀基地（爆発現場）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
ゼニスレヴ（和輝）	—	KN — SG —
107式強盾（亮五）	—	MG — — —
ドレーグM2C（エマ）	—	— MS — —

NPC Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

Enemy Units

Unit	属性	Weapon
キャセルM2×2	—	KN — — —
110式陣陽×2	—	MG — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

Platinum Ranking

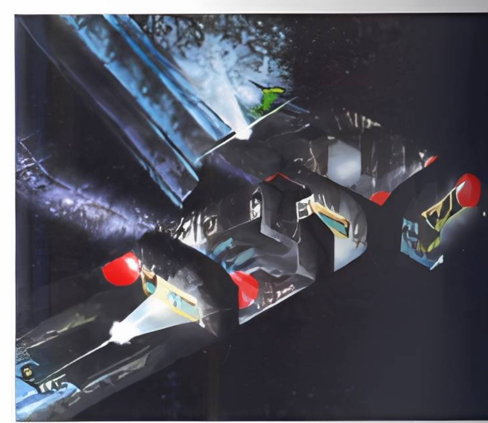
敵排除数	4	平均武器レベル	1
総戦闘回数	30	ターン数	7
平均ダメージ	45	NPC残数	—

Tactics

敵を全滅もしくは投降させればクリア。まずは和輝たちの前方にいる2機の敵WAPを攻撃。キャセルM2にはマシンガンやショットガンを使い、反撃を受けない位置から攻撃する。110式陣陽には接近して「ダブルアサルト」の発動を狙うといい。なお、奥にいるキャセルM2は序盤は動かないため、終盤余裕があれば、捕獲を狙える。

MISSION 03

日防軍横須賀基地（地下通路）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

Enemy Units

Unit	属性	Weapon
キャセルM2	—	KN — — —
110式陣陽×2	—	MG — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

Unit	属性	Weapon
キャセルM2	—	KN — — —
110式陣陽	—	MG — — —

Platinum Ranking

敵排除数	3	平均武器レベル	1
総戦闘回数	35	ターン数	8
平均ダメージ	40	NPC残数	—

Tactics

味方の全機がリフトに到達することでクリアとなるが、敵の全滅を狙うほうが簡単だ。敵は扉の奥にいるため、扉が開かないと攻撃を仕掛けられない。自分で扉を開くと行動がムダになるため、敵に扉を開かせること。また、6ターン目開始時に敵増援が出現するが、それ以前に初期配置の敵を全滅させれば、増援登場前にクリア可能だ。

Intermission

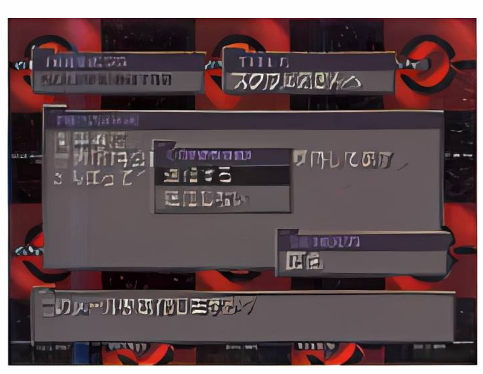
J.D.F.Lab
日防軍研究室

フォーラムの更新

小池との会話で、霧島重工特車事業部のフォーラムアドレスを入手。このフォーラムで霧島重工や沖縄開発庁南洋都市開発部のフォーラムアドレスなどを入手できる。

メールの送受信

スクウェア(SQUARE@0730)宛に送信可能。3つの隠しアドレスの1つだ。



Yokosuka
横須賀市

フォーラムの更新

横須賀市プールバーの留太から日防軍のフォーラムアドレスを入手できる。日防軍では「JDFSMAP」で日防軍組織図をダウンロード可能。また、JBNN特派部にパスワードを打ち込み、FILE8341Gを確認すると公安調査庁のフォーラムアドレスを入手。公安調査庁ではLv5までの全データを閲覧できる。



エマ編

MISSION 04
日防軍横須賀基地（正門前）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

110式陣陽	—	MG	—	—	—
09式装甲車×2	—	MG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

110式陣陽×2	—	MG	—	—	—

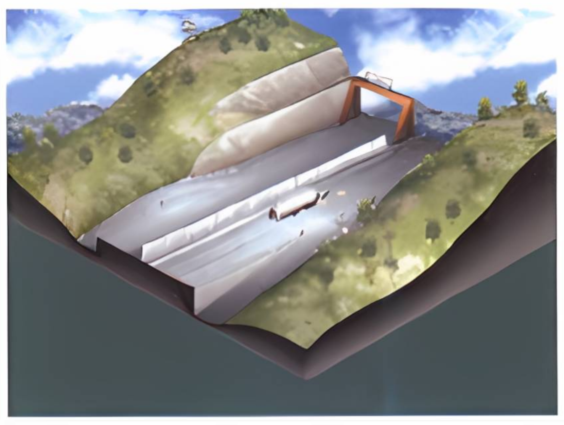
Platinum Ranking

敵排除数	3	平均武器レベル	1
総戦闘回数	25	ターン数	7
平均ダメージ	45	NPC残数	—

Tactics

4ターン目を終了すると、敵の増援が出現。また、5ターン目終了時に、味方の援護射撃でバリケードが破壊される。初期配置の敵3機を4ターン以内に全滅させるのが最短クリアとなる。手前の110式陣陽は集中攻撃を浴びせて撃破。和輝と孫五が移動力を最大限に活かして奥の戦車を各個撃破していけば、4ターン以内の攻略も可能だ。

MISSION 05
釜利谷ＪＣ



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

108式強襲	—	SH	—	RD	—
108式強襲	—	SH	—	MG	—
ハーンイーガー×3	—	MG	MS	—	MS
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	5	平均武器レベル	2
総戦闘回数	20	ターン数	5
平均ダメージ	50	NPC残数	—

Tactics

ヘリは高所を飛行しており、低位置からの射撃では命中率が低くなる。ヘリに対する攻撃はミサイル装備機にまかせ、他は敵WAPの排除に専念。ヘリが2機落ちると、敵は逃走を開始する。中央のバリケードを破壊することで対向車線側にいるヘリを攻撃可能だ。敵のWAP全滅後にヘリが残っている場合は、味方の全機でヘリを集中攻撃する。

MISSION 06
釜利谷ＪＣ（立体交差）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

109式炎陽（黒井）	—	—	MS	—	—
108式強襲	—	SH	—	MG	—
09式装甲車	—	MG	—	—	—
109式炎陽	—	—	MS	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

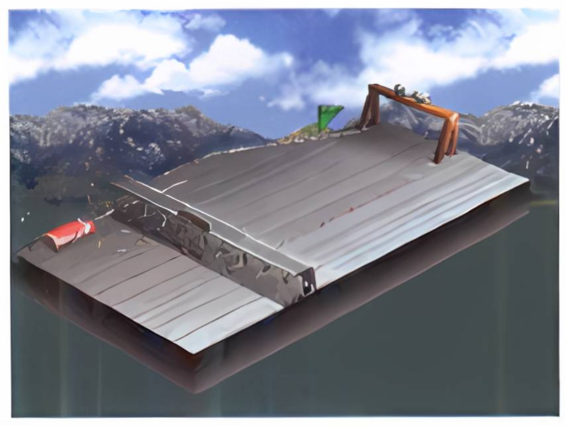
Platinum Ranking

敵排除数	4	平均武器レベル	3
総戦闘回数	20	ターン数	6
平均ダメージ	44	NPC残数	—

Tactics

まずは近くにいる装甲車を集中攻撃して破壊。次にミサイルを搭載している109式炎陽2機に対して、接近戦を仕掛ける。マシンガンを装備している108式強襲は、近づいてくるまで対応せずにおく。109式炎陽2機を撃破したあと、最後に108式強襲を排除。低い位置にいる敵に対して高所から攻撃するため、戦闘は優位に進むはずだ。

MISSION 07
釜利谷ＪＣ（料金所）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

109式炎陽	—	—	MS	—	—
110式陣陽×2	—	MG	—	—	—
09式装甲車	—	MG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	4	平均武器レベル	3
総戦闘回数	20	ターン数	6
平均ダメージ	44	NPC残数	—

Tactics

09式装甲車は、味方が射程内に入らない限り動かない。09式装甲車の射程範囲に入らないように移動しながら、先に110式陣陽を破壊。続いて109式炎陽を狙う。その際、奥にいる110式陣陽の射程4マスに注意して戦うこと。手前の3機を撃破したら、最後に味方全機でバリケード奥にいる110式陣陽に攻撃を集中させる。

Kirishima Industry
霧島重工

セットアップ

霧島重工ハンガーでセットアップが可能になる。この時点でネットワークのショップからリペアやミサイル弾などのアイテムも購入できる。エマや孫五にキャセルM2などの移動力の高い脚部パーツを装備させておくといい。損傷している場合はセットアップでパーツを変更しておくこと。



Yokohama
横浜市

セットアップ

横浜市整備工場では、WAPの改造および武器やパーツの購入が可能。ここで万全の準備を整えておくこと。資金不足の場合は、シミュレーターを使うといい。日防軍テスト施設はシミュレーターレベルがテストであれば簡単にクリアができる。資金も稼ぎやすいのでオススメだ。



フォーラムの更新

おやじとの会話で日本警察のフォーラムアドレスを入手。日本警察で「尋ね人・指名手配」の加唐和海、佐脇大、山田雄司、古沢遼一を確認しておくと、以後どこかで遭遇できる。また、アーマードキンカクジのBBS1でネットワークコンピューティングシステムのフォーラムアドレスを入手。イグチやアーマードキンカクジ、ネットワークコンピューティングシステムでは、ソフトやデータをダウンロード可能だ。

メールの送受信

和輝宛のメール（キンカクジ「爆弾魔さんへ」）を受信すると、アーマードキンカクジのフォーラムアドレスを入手することができる。

MISSION 08
横浜市中区



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

—	—	— — — —

Enemy Units

キャセルM2×2	—	KN — — —
110式陣陽×2	—	MG — — —
セキダアンティ×3	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

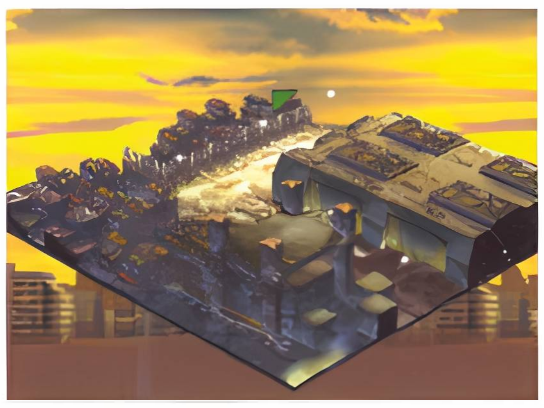
Platinum Ranking

敵排除数	4	平均武器レベル	4
総戦闘回数	20	ターン数	4
平均ダメージ	40	NPC残数	—

Tactics

　まず、正面にいる２機の110式陣陽に対して攻撃。キャセルM2は後方に下がるため、110式陣陽を撃破してから対処する。なお、キャセルM2の攻撃は受けるダメージが大きいため、反撃よりもシールドでの防御が有効だ。ちなみにトレーラーを破壊すると敵排除数にボーナスを得られるが、クリアには無関係のため、無理に追う必要はない。

MISSION 09
本牧埠頭



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

—	—	— — — —

Enemy Units

キャセルM2	—	KN — — —
110式陣陽	—	MG — — —
109式炎陽×2	—	— MS — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

Platinum Ranking

敵排除数	4	平均武器レベル	4
総戦闘回数	20	ターン数	5
平均ダメージ	40	NPC残数	—

Tactics

　序盤は109式炎陽以外のWAPが動かない。そのため、最初に手前の109式炎陽２機を狙って各個撃破。続いてキャセルM2、最後に110式陣陽の順番で破壊していく。キャセルM2に対しては、接近せずに射程外からの攻撃を心掛けよう。109式炎陽や110式陣陽には、和輝で近接攻撃をして、「ダブルアサルト」の発動を狙うといい。

MISSION 10
本牧埠頭（新扇島ブリッジ）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

—	—	— — — —

Enemy Units

110式陣陽（リュウ）	—	MG — — —
天動３型	—	KN — — —
来迎１型	—	— MS — —
110式陣陽	—	MG — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

Platinum Ranking

敵排除数	4	平均武器レベル	4
総戦闘回数	30	ターン数	9
平均ダメージ	35	NPC残数	—

Tactics

　まず最初に手前の110式陣陽を倒す。続いて天動３型を撃破。110式陣陽に搭乗するリュウはアンチDMG20を装備しているため、ミサイルや格闘による攻撃が有効。ちなみにこのマップに登場する天動３型と来迎１型は、以後M15まで登場しないWAPだ。「イジェクトパンチ」などのスキルを得られるので、余裕があれば捕獲しておきたい。

MISSION 11
ウィルソンクリフス



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
レクソンM4F(デニス)	—	RF — — —

NPC Units

—	—	— — — —

Enemy Units

110式陣陽×4	—	MG — — —
カデンザ	—	MG MS MG MS
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

Platinum Ranking

敵排除数	5	平均武器レベル	4
総戦闘回数	30	ターン数	6
平均ダメージ	60	NPC残数	—

Tactics

　カデンザは２ターン目から移動を開始し、画面端に到達した次のターンに戦場から離脱する。カデンザの破壊を狙う場合はカデンザの進行ルートを塞いだ上で攻撃すること。カデンザと同時に移動する110式陣陽は２機。カデンザと共に撃破して、残る２機はあとに回そう。ちなみにカデンザの破壊は、分岐条件になっている。

U.S.N.3rd Fleet
U.S.N.第3艦隊

セットアップ

　次のマップからデニスが部隊に加わる。現段階では武器が購入できないため、初期WAPであるレクソンM4Fで戦う。シティ市やバロが市で武器が購入できるようになったら、ガンナーに転向するといい。その際は、Bodyに出力の高い来迎1型や109式炎陽を選ぶこと。

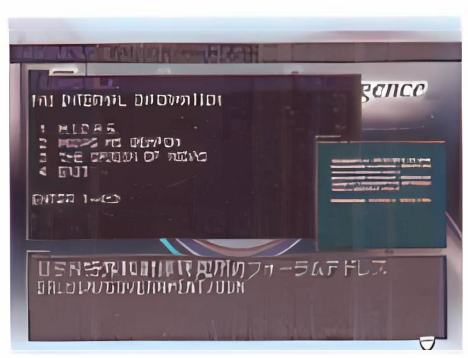
フォーラムの更新

　デニスが仲間に加わるとF.A.I.が追加。そこからU.S.N.特殊放射器研究所、イントレピッドスチュピッド、サイナミックソフトのアドレスを入手できる。

メールの送受信

小池英一から和輝宛にメールが届く。受信したら早めに返信しておこう。





the Stanley Mountains
スタンリー山脈

分岐について

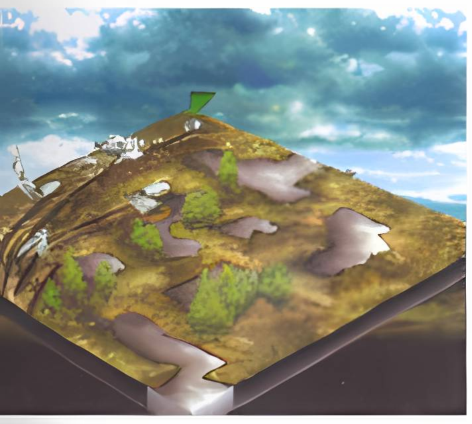
　カデンザを破壊するとMISSION 12Aに、破壊しないとMISSION 12Bに分岐。レオノーラエンタープライズのフォーラムアドレスは、エマ編ではMISSION 12Aでしか手に入らない。また、Aルートではユンが早く仲間に加わる。

メールの送受信

　シビルからデニス宛にメールが届く。返信して、以後のメールを待とう。

エマ編

SSION 12-A1
トラ島



Map Data

or Units

Unit	属性	Weapon			
	—	—	—	—	—

Units

ンM4F(ハッタ)	—	RF	—	—	—
ソンM4F×2	—	RF	—	—	—

ny Units

セルM2×2	—	KN	—	—	—
陣陽×2	—	MG	—	—	—
ニ×3	—	—	MS	—	—
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

forcements

	—	—	—	—	—

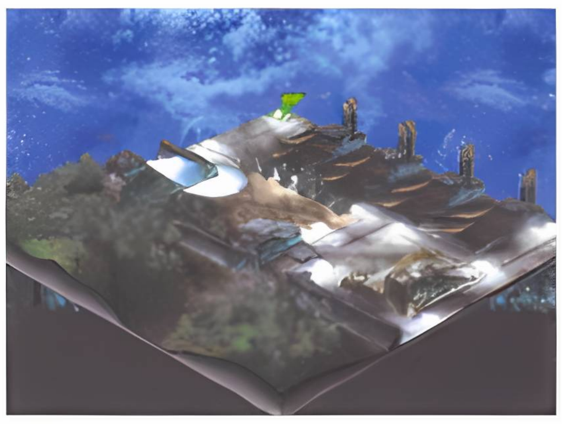
num Ranking

除数	7	平均武器レベル	4
闘回数	40	ターン数	8
ダメージ	50	NPC残数	1

Tactics

初のターゲットは最寄のジーニ。の木が邪魔なので、エマとデニス名で破壊し、和輝と亮五で近接攻する。あとはNPC部隊と合流しつ敵を各個撃破すればいい。なお、を全て破壊されると評価で減点と。しかし減点率が2％と低いため、をして救助する必要はない。味方生存を優先して進めよう。

MISSION 12-A2
チョア・チュー・カン



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

110式闘陽	—	MG	—	—	—
BT02クアラベ×4	—	CN	—	—	—
歩兵×2	—	RF	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

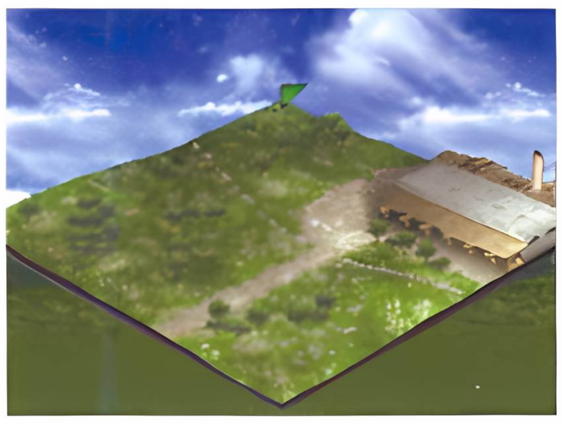
Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	4
総戦闘回数	30	ターン数	6
平均ダメージ	30	NPC残数	—

Tactics

敵の歩兵には攻撃が当たり難いため、できるだけ近づいて一度の攻撃で発射される弾数が多い武器を使う。ミサイルやライフルなどの単発武器は、WAPや戦車に対して使うこと。また、戦車は隣接したマスから攻撃すれば反撃を受けずに済む。なお、サーチライトに照らされたマスに対する攻撃は、命中率が上がる。積極的に活用しよう。

MISSION 12-B1
バリラー農場



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

メタンヴァンツァー×8	—	MG	—	—	—
ゼロス(ファム)	—	RD	—	—	—
永塞3型(ヒトエフ)	—	SG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

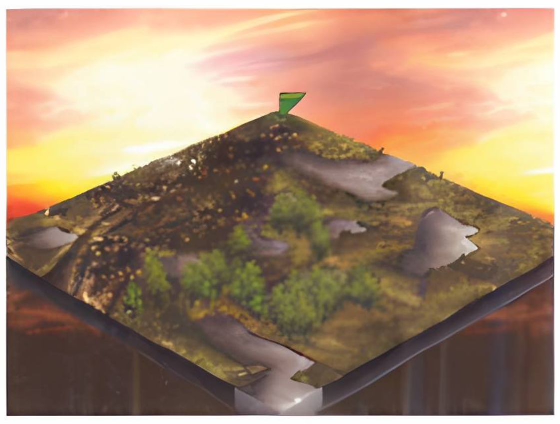
Platinum Ranking

敵排除数	8	平均武器レベル	4
総戦闘回数	25	ターン数	4
平均ダメージ	45	NPC残数	—

Tactics

敵の総数は多いが、実質的な戦力と呼べるのはゼロスと永塞3型の2機。メタンヴァンツァーは攻撃力こそあるものの、HPが極端に少ないため、先制攻撃で簡単に破壊できる。近い敵から順に各個撃破しよう。ゼロスは移動力が6なので、移動後の攻撃範囲に入らない位置をとり、近づいてきたところで一斉に攻撃しよう。

MISSION 12-B2
スマトラ島



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

キャセルM2×2	—	KN	—	—	—
110式陣陽×2	—	MG	—	—	—
ジーニ×2	—	—	MS	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	4
総戦闘回数	35	ターン数	8
平均ダメージ	50	NPC残数	—

Tactics

まず近くのジーニと110式陣陽を順番に集中攻撃。あとは近づいてくる敵を各個撃破すればいい。敵の属性防御はすべて衝撃なので、マシンガンやミサイルが有効だ。ここでは、脚部をPAW2ブロウブに変更していると、沼地に進入できるので、移動が楽になる。なお、沼に進入すると、格闘攻撃しかない敵から攻撃されることもなくなる。

ty
ティ市

ットアップ

ショップでは改造と武器購入をして。この段階で高出力の機体を所持ていない場合は、109式炎陽を購入デニスをガンナーに転向させよう。

ォーラムの更新

びん感なミラーと会話することでNのフォーラムアドレスを入手で。エマ編でDCNのフォーラムアレスを入手できるのはここだけだ。

ールの送受信

国生悠一やロースバイトからメール届く。早急に返信をしておこう。

イベント

指名手配中の佐藤大がシティ市酒場に登場する。登場時期はセントーサ島で和輝がエマと二人きりの会話をした後、チョア・チュー・カンへ乗り込む直前だ。戦場へ行く前にシティ市へ戻り、酒場へ行って運の悪そうな男と会話をしよう。その後、日本警察へメールを送れば懸賞金が手に入る。



Paropo
パロポ市

セットアップ

ショップ内容はシティ市と同様。改造や上位武器などの購入は必須だ。109式炎陽など出力の高い機体を所持していない場合は、購入してデニスを乗せ換え、ガンナーに転向させる。



MISSION 12-B3
O.C.U.兵器工場



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

ジーニアムM0	—	MG	MS	CN	GR
110式陣陽×4	—	MG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	5	平均武器レベル	4
総戦闘回数	35	ターン数	7
平均ダメージ	65	NPC残数	—

Tactics

ジーニアムM0を破壊すればクリアになるので、開始直後から攻撃を集中させる。エマとデニスがミサイルでダメージを与え、和輝は接近して格闘攻撃。最後に亮五がマシンガンで攻撃する形がベストだ。ジーニアムM0のボディのHPが200未満になるとイベントが発生し、HPが全回復。敵味方の区別なく攻撃を始めるが、継続して攻撃しよう。

MISSION 13-A1
O.C.U.タール基地（弾薬庫前）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
PAW2ブロウブ（ユン）	—	MG	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

レトリーバー	—	MG	—	CN	—
BT02クアラベ×3	—	CN	—	—	—
歩兵×3	—	RF	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

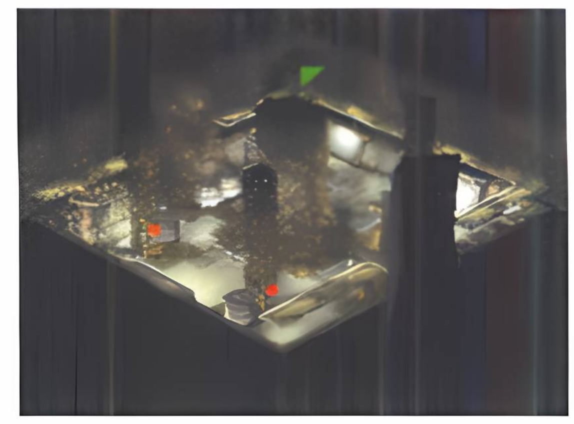
Platinum Ranking

敵排除数	8	平均武器レベル	4
総戦闘回数	30	ターン数	6
平均ダメージ	55	NPC残数	—

Tactics

最初は近くの歩兵とBT02クアラベ2機に攻撃。このとき、高所からの攻撃を心掛けること。レトリーバーは、射程内に入らなければ動かない。このマップでは5ターン目まで、毎ターン終了時に援護射撃が行われる。攻撃範囲はグレネードと同様だ。攻撃目標はレトリーバーおよび周囲の敵がいい。レトリーバーには近接攻撃で攻めること。

MISSION 13-A2
O.C.U.タール基地（弾薬庫内）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

110式陣陽×3	—	MG	—	—	—
キャセルM2×3	—	RD	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	4
総戦闘回数	30	ターン数	7
平均ダメージ	50	NPC残数	—

Tactics

このマップに配置されているタンクは、破壊されると爆発し、前後左右のマスにダメージを及ぼす。まずは敵に隣接した左右3つのタンクを破壊し、爆発でダメージを与えよう。タンクの破壊には、ミサイルやライフルを使うのが安全だ。あとはダメージを与えた敵WAPを1機ずつ撃破していく。最後に、残った奥の2機を倒せばいい。

MISSION 13-A3
O.C.U.タール基地（テスト施設）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

110式陣陽×2	衝撃	MG	—	—	—
キャセルM2	衝撃	RD	—	—	—
コードマーリー	衝撃	BM	—	—	—
ブレノス×2	衝撃	RF	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	4
総戦闘回数	45	ターン数	8
平均ダメージ	60	NPC残数	—

Tactics

初期配置は左から亮五、和輝、デニス、エマ。まずエマとデニスで近くの110式陣陽にミサイル攻撃。次に亮五がスタート地点から前方に2マス移動し、柱の陰からマシンガンで攻撃する。仕上げに和輝を接近させよう。そして近づく敵を各個撃破。ブレノスはガンナーに攻撃を任せる。コードマーリーの攻撃は、シールドで防御すること。

Intermission

U.S.N.3rd Fleet
U.S.N.第3艦隊

フォーラムの更新

MISSION 12-A2をクリアしてユンが仲間にいると、O.C.U.陸防軍情報部のフォーラムアドレスを入手。さらにO.C.U.陸防軍情報部フォーラムからC.I.S.U.のアドレスが、C.I.S.U.フォーラムから華蓮団のアドレスが手に入る。ちなみに華蓮団のフォーラムの最新活動情報やCONQUEST MAPはMISSION 14、SPONSORはMISSION 23で更新される。



セットアップ

以前の戦闘を優位に進めるため、MISSION 13に挑む前にシミュレーターで亮五・エマ・デニスのAPを30まで育てておく。使用する機体はゼニスレヴ（ショットガン、ナックル装備）。マップは日防軍テスト施設で、レベルはテスト。HP2レベル改造を施した上でリペアをつんでおけば、1機で敵部隊を壊滅できる。武器の熟練度も、ショットガンや格闘を使わない上記3名であれば、特に影響はない。和輝のAPも上げる場合は、ゼニスレヴにマシンガン、ナックル装備で出撃させよう。

分岐について

正面突破を選択した場合はMISSION 13-A、山側へ迂回を選択した場合MISSION 13-Bに分岐する。MISSION 13-Bのルートではホセが仲間になり、MISSION 13-Aのルートではホセが仲間にならず、MISSION 32でリィが仲間になる。



エマ編

MISSION 13-A4&B3

O.C.U.タール基地（排水溝出口）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

キャセルM2×2	衝撃	RD	—	—	—
ジーニ	衝撃	—	MS	—	—
B702クアラベ	衝撃	CN	—	—	—
40mm高射砲×3	衝撃	CN	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	4	平均武器レベル	8
総戦闘回数	35	ターン数	7
平均ダメージ	30	NPC残数	3

Tactics

科学者の隣にエマ、その隣にデニス、エマの後方に亮五、デニスの後方に和輝を配置。エマとデニスは動かずに近くの40mm高射砲を攻撃。和輝と亮五はデニスの前と左に移動させ、キャセルM2から守る。あとは科学者を守りながら、40mm高射砲以外の敵を各個撃破すればいい。なお、40mm高射砲を破壊すると、敵排除数にボーナスがある。

MISSION 13-A5

O.C.U.タール基地（滑走路）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

110式陣陽（ホセ）	衝撃	MG	—	SH	—
レトリーバー(セマウン)	衝撃	CN	—	MG	—
ハーンイーガー	衝撃	MG	MS	—	MS
110式陣陽×3	衝撃	MG	—	SH	—
レトリーバー	衝撃	CN	—	MG	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	5
総戦闘回数	40	ターン数	7
平均ダメージ	80	NPC残数	—

Tactics

１ターン目は味方を引かせて、近づいてくる敵を各個撃破。最初に狙う敵はホセが乗る110式陣陽。シールドを装備しているが、防御されてもかまわずに攻撃を集中させること。レトリーバーは射程内に入らなければ攻撃をしてこない。こちらからレトリーバーを攻める際は、接近してキャノンを受けない位置から攻撃を仕掛けよう。

MISSION 13-B1

O.C.U.タール基地（ヘリポート）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
PAW2ブロウブ(ユン)	—	MG	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

110式陣陽×2	—	MG	—	—	—
キャセルM2	—	RD	—	SH	—
40mm高射砲×3	—	CN	—	—	—
ハーンイーガー×2	—	MG	MS	—	MS
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

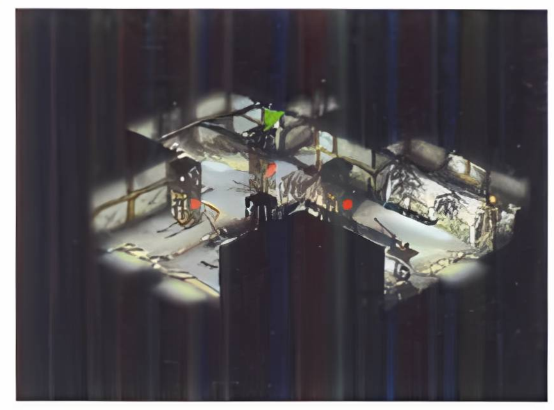
敵排除数	8	平均武器レベル	4
総戦闘回数	35	ターン数	10
平均ダメージ	40	NPC残数	—

Tactics

まずは近くの40mm高射砲を攻撃。接近すれば反撃を受けずに倒せる。続いて110式陣陽、キャセルM2を各個撃破。キャセルM2はシールドを装備しているので、射撃でシールドを破壊しておく。近接攻撃はシールドで防ごう。ハーンイーガーは、ガンナーの攻撃を集中。奥の40mm高射砲はローラーダッシュを使い、近接攻撃とミサイルで撃破だ。

MISSION 13-B2

O.C.U.タール基地（テスト施設）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

キャセルM2	衝撃	RD	—	—	—
110式陣陽×3	衝撃	MG	—	—	—
ブレノス×2	衝撃	RF	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

コードマーリー	衝撃	BM	—	—	—

Platinum Ranking

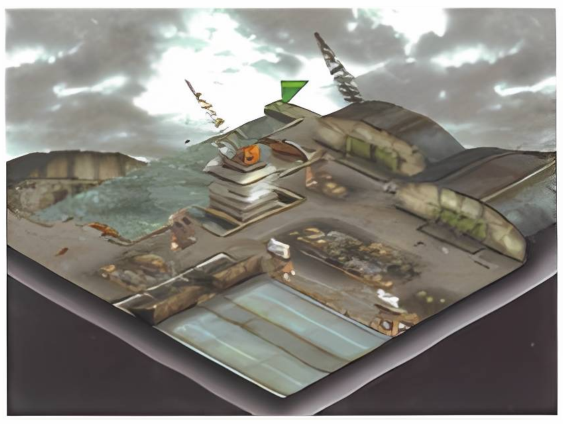
敵排除数	7	平均武器レベル	5
総戦闘回数	35	ターン数	8
平均ダメージ	50	NPC残数	—

Tactics

まずは最寄のブレノスに攻撃を集中させて撃破。続いてキャセルM2は、反撃を受けない位置から攻撃する。敵の110式陣陽は、柱に隠れて攻撃すれば反撃してこない。これを利用してダメージを抑えよう。敵増援のコードマーリーは１ターン目のエネミーフェイズ開始時に出現。ビーム攻撃をシールドで防いだあと、集中攻撃するといい。



MISSION 13-B4
O.C.U.タール基地（滑走路）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

110式陣陽 -ホセ-	衝撃	MG	—	—	—

Enemy Units

110式陣陽×3	衝撃	MG	—	—	—
レトリーバー×2	衝撃	MG	—	CN	—
ハーンイーガー×2	衝撃	MG	MS	—	MS
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

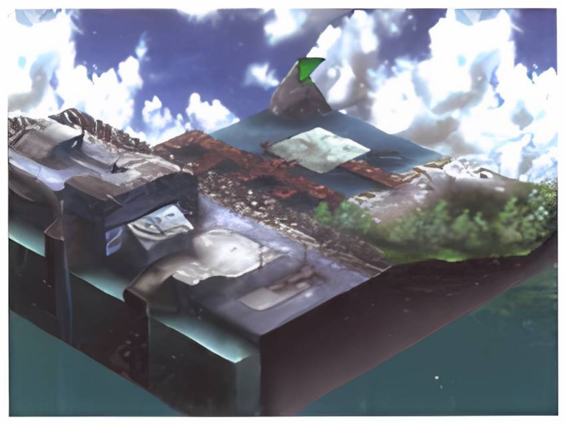
Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	5
総戦闘回数	40	ターン数	6
平均ダメージ	100	NPC残数	—

Tactics

まず近くにいる110式陣陽を集中攻撃。ハーンイーガーやレトリーバーの遠距離攻撃はシールドで防ぐ。ハーンイーガーにはミサイルでの攻撃が有効だ。レトリーバーに接近すれば、攻撃力の高いキャノンを防げる。このマップでNPCとして登場するホセは、破壊されても評価が下がらない。そのため、積極的な支援は不要だ。

MISSION 14
パクエイダム



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
110式陣陽 -ホセ-	—	MG	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

永塞3型×5	衝撃	SG	—	—	—
来迎1型	炎熱	—	MS	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

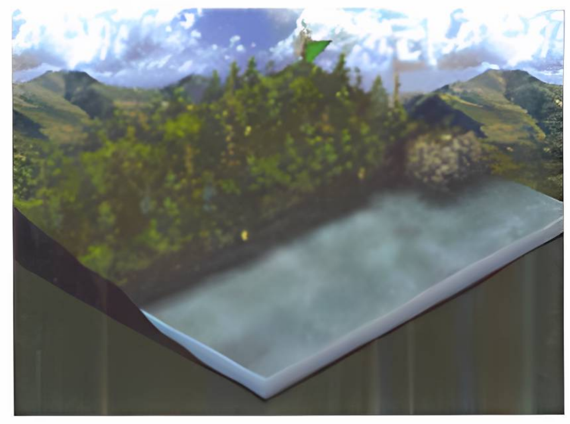
Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	5
総戦闘回数	35	ターン数	10
平均ダメージ	100	NPC残数	—

Tactics

本部に連絡を入れるのは、来迎1型のパイロット。連絡を阻止する場合はバリケードを破壊して、素早く行動する。来迎1型の手前にいる2機の永塞3型を先に倒し、そのあとに来迎1型を攻撃するといい。残りの敵は下から攻めてくるため、地の利はこちらにある。ミサイルで削り、ショットガンやマシンガンで1機ずつ破壊する。

MISSION 15-A1
ユィンコウ近郊



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

天動3型×2	炎熱	KN	—	SH	—
永塞3型（ハン）	衝撃	SG	—	—	—
永塞3型×3	衝撃	SG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	5
総戦闘回数	35	ターン数	9
平均ダメージ	65	NPC残数	—

Tactics

MISSION 14でダムを破壊した影響で川が増水。水面の占める割合が大きくなる。そこでMISSION 15-A2-1同様、脚部をホバーに変えて水上で戦うのがオススメ。ただし、天動3型がシールドを所持している上に属性防御が炎熱のため、ミサイルの攻撃は効果が薄い。マシンガンやショットガンでシールドを破壊し、ミサイルで追撃しよう。

MISSION 15-A2-1
ユィンコウ近郊



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

天動3型×2	炎熱	KN	—	—	—
永塞3型（ハン）	衝撃	SG	—	—	—
永塞3型×3	衝撃	SG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	6
総戦闘回数	35	ターン数	7
平均ダメージ	90	NPC残数	—

Tactics

MISSION 14でダムを破壊せず、本部に連絡をされた場合のミッション。地形的には有利で、高所から戦闘を開始できる。さらに樹木の陰から攻撃をして、敵の反撃命中率を下げよう。無理に前へ出ず、向かってくる敵を迎撃。永塞3型の射程は3マスなので、マシンガンやライフルを使えば反撃を受けることなく攻撃することも可能だ。

U.S.N.3rd Fleet
U.S.N.第3艦隊

ホセが仲間に

MISSION 13でBルートを通った場合、戦闘終了時にホセが仲間として加わる。Aルートではホセを倒してしまうため、仲間にならない。代わりにMISSION 26でリィが参戦することになる。

フォーラムの更新

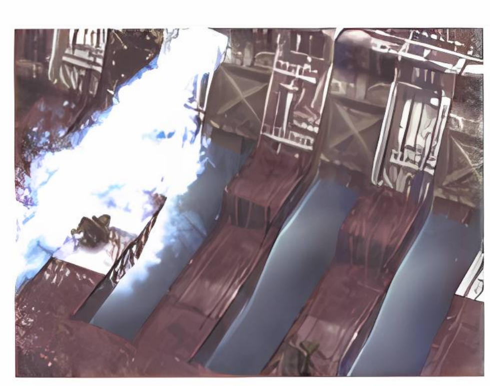
フォーラムでは、フィリピンで起きた爆発事故(M.I.D.A.S.投下)のニュースが一斉に報道される。また、ルドルフからのメールを受信することで呉楷のフォーラムアドレスを入手できる。バベールのフォーラムでは、レストレックスなどをダウンロード可能だ。

Pakuei Dam
パクエイダム

分岐について

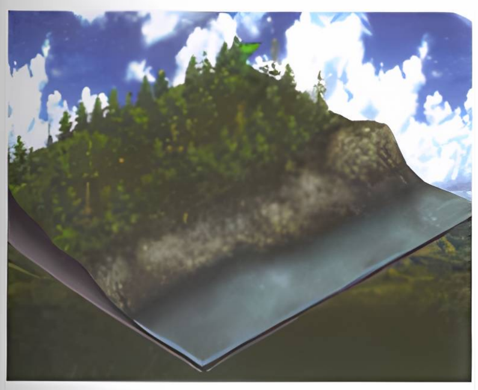
MISSION 15開始時に「ユィンコウ」「シンチェイ」という2つの選択肢が出現する。ユィンコウは、通常どおりの作戦を行うルート。シンチェイは、別働隊の安否を確認するルートだ。ここではユィンコウをAルート、シンチェイをBルートと表記する。Aルートは、アタッカー向きの機体である永塞3型を捕獲する機会が増えるのでオススメだ。また、MISSION 14で「連絡をされた」「連絡をされていない」「ダムを破壊した」場合、MISSION 15の全ての分岐上の展開が変化する。連絡をされると難易度が上がるので、戦闘を楽に進めたい場合は連絡を阻止するといいだろう。





エマ編

MISSION 15-A2-2
ユィンコウ近郊



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

天励３型×2	衝撃	KN	—	—	—
永塞３型×4	炎熱	SG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	7
総戦闘回数	45	ターン数	10
平均ダメージ	90	NPC残数	—

Tactics

MISSION 14でダムを破壊せず、本部に連絡をされなかった場合に来るミッション。今度は敵が高所に位置しているため、地形的にこちらが不利。そこでレッグをホバーに変え、水上におびき寄せたうえで戦う。敵を低地に降ろせば地形上の不利はない。また、水上にいれば、天励３型の接近を防ぎながら戦えるという利点も生まれる。

MISSION 15-A3-1
台湾農村



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

天励３型	貫通	KN	—	—	—
永塞３型×2	炎熱	SG	—	—	—
54式兵車×3	衝撃	CN	—	—	—
永塞３型（ハン）	炎熱	SG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

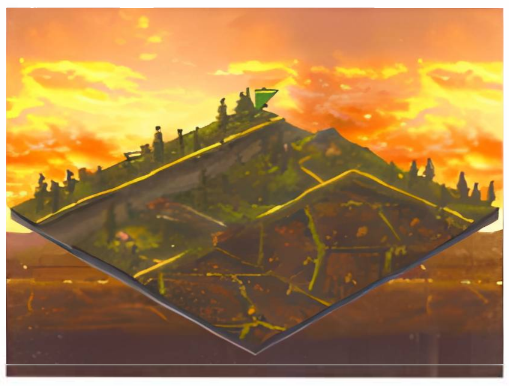
Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	6
総戦闘回数	45	ターン数	8
平均ダメージ	85	NPC残数	—

Tactics

最初のターンで、近くにいる54式兵車を破壊。54式兵車はキャノンを装備しているので、接近すれば反撃を受けずに済む。続いて近づいてくる敵を永塞３型、54式兵車、天励３型の順に撃破。また、３～５ターン目の開始時に援護射撃を使えるので、敵が密集している地点を狙うといい。援護射撃の攻撃範囲は、グレネードと同様である。

MISSION 15-A3-2
台湾農村



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

天励３型	貫通	KN	—	—	—
永塞３型×2	衝撃	SG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

天励３型	貫通	KN	—	—	—
永塞３型（ハン）	衝撃	SG	—	—	—
気旋６型	炎熱	MG	MS	—	MS

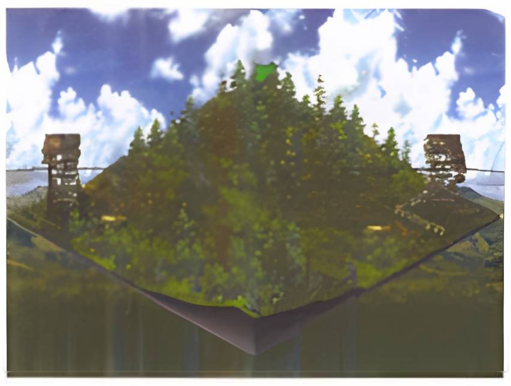
Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	6
総戦闘回数	45	ターン数	8
平均ダメージ	85	NPC残数	—

Tactics

アタッカーはローラーダッシュで永塞３型に接近し、各個撃破。敵を２機倒すとハンを含む増援が出現する。２機目の敵は、味方の行動順が最も早い機体で倒し、残りの味方は増援に対応して行動させよう。なお、初期配置の１機を戦意喪失にしたあとに、２機目の敵を倒すことで、増援の敵だけに攻撃を集中することができる。

MISSION 15-B1-1
シンチェイ近郊



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

天励３型×2	炎熱	KN	—	—	—
気旋６型×2	貫通	MG	MS	—	MS
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

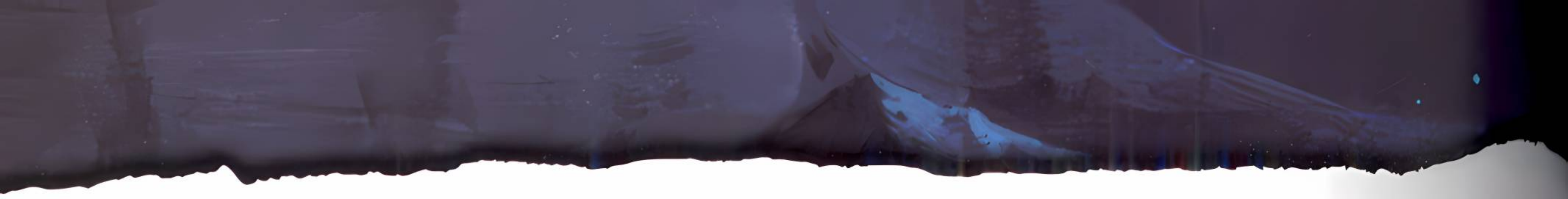
天励３型（ハン）	炎熱	KN	—	—	—
天励３型	炎熱	KN	—	—	—

Platinum Ranking

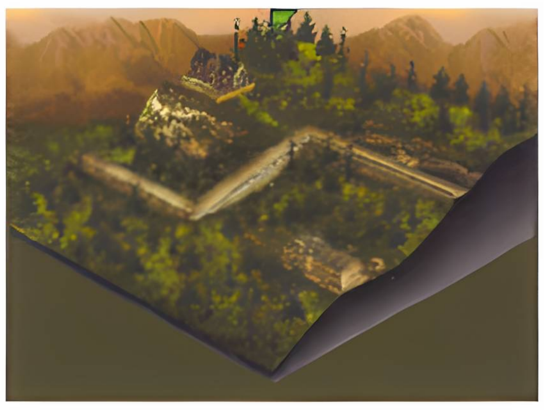
敵排除数	3	平均武器レベル	6
総戦闘回数	35	ターン数	7
平均ダメージ	55	NPC残数	—

Tactics

MISSION 14でダムを破壊するか、本部に連絡をされた場合はこのマップに進む。３ターン目終了時に、ハンを含む増援が出現。その前に初期配置の敵を全滅できれば、その時点でクリアとなる。ミサイルやショットガンで、先にヘリを落としておこう。天励３型は攻撃が強力なため、攻撃はシールドで防いで、離れた位置から攻撃する。



MISSION 15-B1-2
台北近郊



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

天動3型×2	衝撃	KN	—	—	—
来迎1型×2	炎熱	—	MS	—	—
気旋6型	炎熱	MG	MS	—	MS
上風5型×2	貫通	MG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

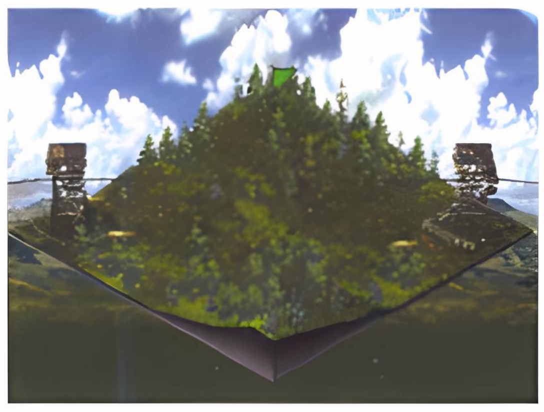
Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	6
総戦闘回数	30	ターン数	6
平均ダメージ	45	NPC残数	—

Tactics

序盤はスタート地点に待機し、敵の迎撃に専念。奥にいる敵は近づかない限り攻撃をしてこない。1ターン目に気旋6型をミサイルで撃墜。続いて天動3型をアタッカーで狙う。スタート地点から動かなければ、天動3型は段差でこちらを攻撃できない。来迎1型にはガンナーで対応。近づく敵を倒したら、奥の敵を各個に撃破する。

MISSION 15-B2-1
シンチェイ近郊



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

天動3型×3	炎熱	KN	—	—	—
59式輸送車×2	衝撃	GR	—	—	—
歩兵×2	—	RF	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	3	平均武器レベル	6
総戦闘回数	35	ターン数	7
平均ダメージ	65	NPC残数	—

Tactics

MISSION 14でダムを破壊せず、本部への連絡もされなかった場合はこちらに進む。59式輸送車のグレネードを受けると被ダメージが大きくなる。1ターン目はミサイル攻撃のみにして、59式輸送車が近づくのを待とう。2ターン目で近づいてきた59式輸送車を破壊し、天動3型を1機ずつ撃破。歩兵は、こちらから攻撃せずに反撃で倒す。

MISSION 15-B2-2
台北近郊



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

天動3型×2	衝撃	KN	—	—	—
気旋6型×2	炎熱	MG	MS	—	MS
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

天動3型（ハン）	衝撃	KN	—	—	—
天動3型	衝撃	KN	—	—	—
来迎1型	炎熱	—	MS	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	4	平均武器レベル	7
総戦闘回数	45	ターン数	8
平均ダメージ	60	NPC残数	—

Tactics

3ターン目終了時に増援が出現。3ターン以内に初期配置の敵を全滅させれば、増援と戦わずクリアできる。1ターン目はスタート地点から動かずにミサイルで気旋6型を攻撃。近づいてくる天動3型をスタート地点の道路下に誘導すれば、反撃を受けずに攻撃できる。アタッカーを使い、天動3型の攻撃範囲に入って道路下に誘い出そう。

MISSION 16
漢光重機（格納施設前）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

氷塞3型×2	炎熱	SG	—	—	—
来迎1型	貫通	—	MS	—	—
54式兵車×4	衝撃	CN	—	—	—
歩兵×2	—	RF	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	9	平均武器レベル	6
総戦闘回数	50	ターン数	11
平均ダメージ	50	NPC残数	—

Tactics

まずは正面の54式兵車を集中攻撃。武器はキャノンなので、接近すれば反撃を受けない。歩兵や氷塞3型は高所にいるため、アタッカーの脚部はブースト値の高いものを装備しておく。ガンナーはミサイル攻撃であれば、高低差の命中率は無視できる。屋根の上からの攻撃は、命中率が高くなるためシールドで防御するのが無難な選択だ。

Taipei
台北市

セットアップ

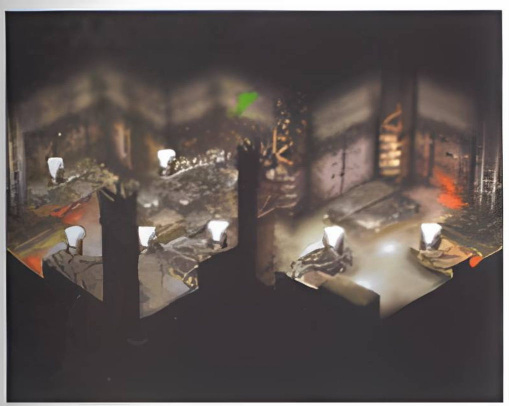
台北市ショップでは装備品が更新され、WAP改造がHP3レベル、属性等2レベルまで可能。ただしバックパックの上位機種は、台北市ショップでは購入できない。MISSION 17クリア後のインターミッションで、ネットワークショップから購入可能だ。武器の性能が上がると共に重量も大きく増えるため、セットアップで重量が軽いパーツを使う必要がある。必要に応じて腕部や脚部を、軽いパーツに変えよう。

フォーラムの更新

台北市酒家で優しいシュアンと会話すると、大漢日報のフォーラムが追加。

エマ編

MISSION 17
潤光重機（テストセンター）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

天動3型	衝撃	KN	—	—	—
天動3型	貫通	KN	—	—	—
天動3型	炎熱	KN	—	—	—
永塞3型×2	衝撃	SG	—	SH	—
永塞3型	炎熱	SG	—	SH	—
太塔4型（ハン）	炎熱	CN	GR	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

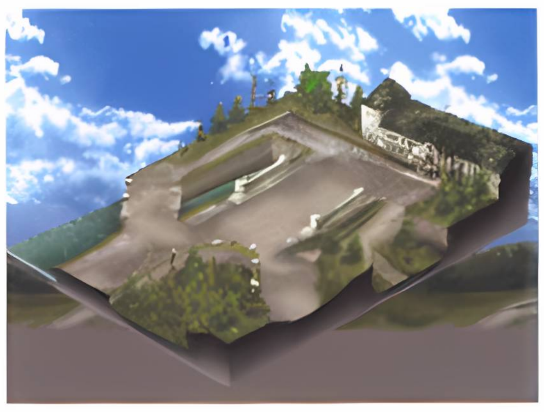
Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	6
総戦闘回数	40	ターン数	9
平均ダメージ	105	NPC残数	—

Tactics

各所に配置されているタンクは、ターン終了時、もしくは攻撃で爆発し、隣接するユニットにダメージを与える。敵がタンクに隣接している時は、タンクを狙って攻撃するといい。永塞3型は、反撃を覚悟して敵の射程内で攻撃。太塔4型は攻撃範囲内に入らなければ動かないので、最後に倒す。近づく際は、散開することを心掛けよう。

MISSION 18
U.S.N.大使邸



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

20式装甲車（マーカス）	炎熱	MG	—	—	—

Enemy Units

天動3型×2	衝撃	KN	—	—	—
59式輸送車	炎熱	—	GR	—	—
気旋6型×2	貫通	MG	MS	—	MS
気旋6型	炎熱	MG	MS	—	MS
歩兵×3	—	RF	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	9	平均武器レベル	6
総戦闘回数	35	ターン数	7
平均ダメージ	65	NPC残数	1

Tactics

まずは部隊を後方に引いて、攻めて来る敵を各個撃破。天動3型の射程に入らないようにしながら、ガンナーで気旋6型を攻撃する。2ターン目以降、ガンナーは気旋6型を、アタッカーは天動3型を攻撃。なお、奥の59式輸送車はグレネードを装備していて、放っておくと多大な被害を被る。3ターン目に集中攻撃を狙うといい。

MISSION 19
台北市街



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
グラップルM1（マーカス）	—	KN	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

54式兵車×2	衝撃	CN	—	—	—
54式兵車×2	炎熱	CN	—	—	—
兆竜4型×2	貫通	MG	MS	—	MS
兆竜4型	炎熱	MG	MS	—	MS
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	7
総戦闘回数	40	ターン数	7
平均ダメージ	70	NPC残数	—

Tactics

アタッカー2機をローラーダッシュが可能な位置に配置。1ターン目は正面の54式兵車をガンナーのミサイルで攻撃し、アタッカーが距離をとって攻撃。隣接すると兆竜4型の攻撃がくる。54式兵車を撃破したあとは、交差点を直進して突き当たりまで進み、奥の54式兵車を攻撃する。あとは反時計回りに敵を撃破していくだけだ。

MISSION 20
福台トンネル（入り口）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

天動3型×2	貫通	KN	—	—	—
永塞3型×3	衝撃	SG	—	—	—
永塞3型	炎熱	SG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

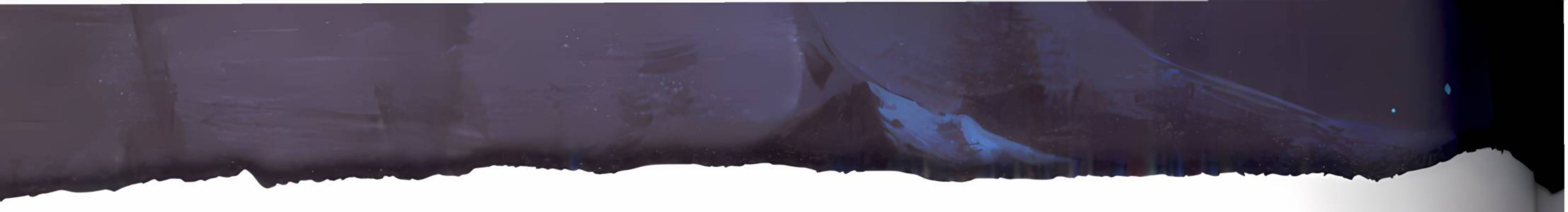
—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

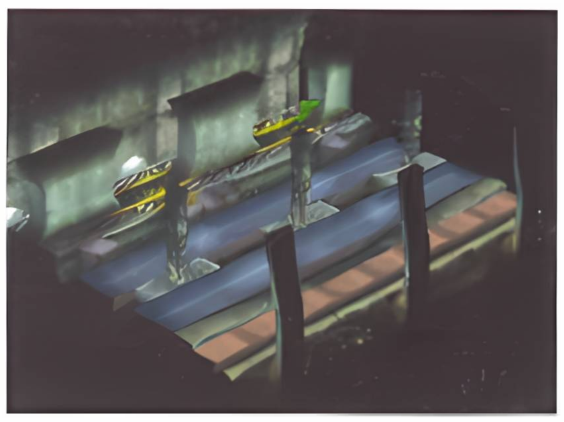
敵排除数	6	平均武器レベル	7
総戦闘回数	35	ターン数	7
平均ダメージ	65	NPC残数	—

Tactics

天動3型の正面にガンナー2機、残る場所にアタッカーを配置。まず前方の天動3型をガンナーのミサイルとアタッカーのショットガン、マシンガンの集中攻撃で撃破する。奥の永塞3型は天動3型を1機倒すとローラーダッシュで近づいてくるので、アタッカー2機で迎撃。天動3型を2機撃破したら、後は永塞3型を各個に倒す。



MISSION 21
福台トンネル（内部）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

永塞3型	衝撃	SG	—	—	—
永塞3型	貫通	SG	—	—	—
永塞3型	炎熱	SG	—	—	—
54式兵車	衝撃	CN	—	—	—
54式兵車	貫通	CN	—	—	—
伏特式列車	衝撃	CN	MS	—	GR
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

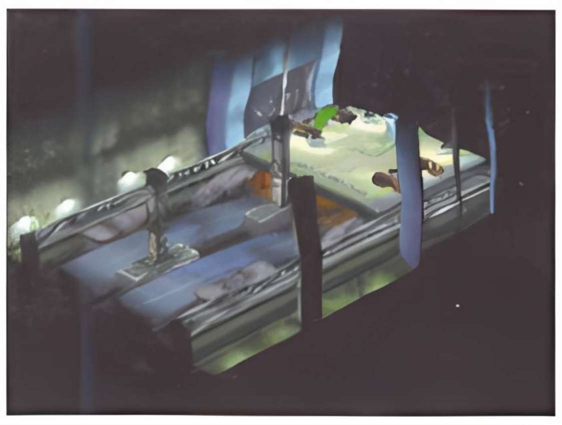
Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	7
総戦闘回数	30	ターン数	7
平均ダメージ	85	NPC残数	—

Tactics

1ターン目は全機で線路に移動し、最も近い永塞3型を攻撃。2ターン目以降は伏特式列車の破壊を最優先に行う。放っておくとグレネードによる範囲攻撃で、大ダメージを受けてしまうためだ。伏特式列車を破壊した後は、近くにいる敵を順番に1機ずつ撃破。54式兵車の武器はキャノンなので、隣接して攻撃すれば、反撃を受けない。

MISSION 22
福台トンネル（ターミナルエリア）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

奇兵0型（グルーヴ）	貫通	SG	—	KN	—
奇兵0型×2	衝撃	SG	—	KN	—
奇兵0型	貫通	SG	—	KN	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	4	平均武器レベル	8
総戦闘回数	25	ターン数	9
平均ダメージ	103	NPC残数	—

Tactics

奇兵0型はこことMISSION 56にしか登場しないWAP。投降や「イジェクトパンチ」による捕獲を試みたい。1ターン目にアタッカーは線路へ移動し、2ターン目にローラーダッシュで突進。敵は全員「ダブルアサルト」を持つため、射程2以上の武器で攻撃する。グループは「アンチDMG40」のスキルも持つので、ミサイルで攻めよう。

MISSION 23
海底油田



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

レクソンM4F	衝撃	RF	—	—	—
レクソンM4F	貫通	RF	—	—	—

Enemy Units

永塞3型×3	貫通	SG	—	—	—
永塞3型×2	炎熱	SG	—	—	—
アーバレン20×2	衝撃	MG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	8
総戦闘回数	30	ターン数	7
平均ダメージ	95	NPC残数	1

Tactics

アーバレン20に近い側にアタッカー2機を配置し、遠い側にガンナー2機を配置する。1ターン目は対貫通の永塞3型を攻撃。アタッカーは永塞3型の命中率を下げるため、高所からの攻撃を心がける。このとき、アーバレン20の射程内に入らないことが重要だ。アーバレン20への攻撃はガンナーに任せ、アタッカーは永塞3型に専念する。

MISSION 24
宜章



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

54式兵車×2	貫通	CN	—	—	—
59式輸送車×2	衝撃	—	GR	—	—
歩兵×4	—	RF	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

上帝1型（ラン）	衝撃	RF	—	—	—
武徳3型	貫通	—	MS	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	8	平均武器レベル	8
総戦闘回数	50	ターン数	8
平均ダメージ	65	NPC残数	—

Tactics

グレネードを装備したガンナー2機を前方に、ほかの2機を後方に配置。序盤はスタート地点の近くからガンナーのグレネードを使い、まとめて敵を攻撃する。54式兵車を破壊したらアタッカーは前進し、59式輸送車を撃破。敵を3機倒すとランを含む増援、快速反応部隊が出現。初期配置の敵部隊をせん滅してから迎撃しよう。

Intermission

Guangzhou
広州

メールの送受信

桐生悠一から桐生宛のメールを受信。引き続き、返信を行おう。

イベント

華通団本部でホアンと会話をすると、シミュレーター用マップ「台北市郊外」を入手。



Guangzhou
広州

セットアップ

ショップではHP4レベル、属性等2レベルの改造が可能。また、スキルを6つまでセットできるコンピュータが販売される。発生率や連鎖率を変化させるタイプもあるので、用途に応じて使い分けよう。「Bodyブレイク」など単発で強力なスキルをセットする場合は発生率重視、「ズームI」など多数のスキルをセットする場合は連鎖率重視のコンピュータがオススメ。なお、次の戦闘はグレネード必須。ガンナー2機の装備をグレネードに変えておく。

フォーラムの更新

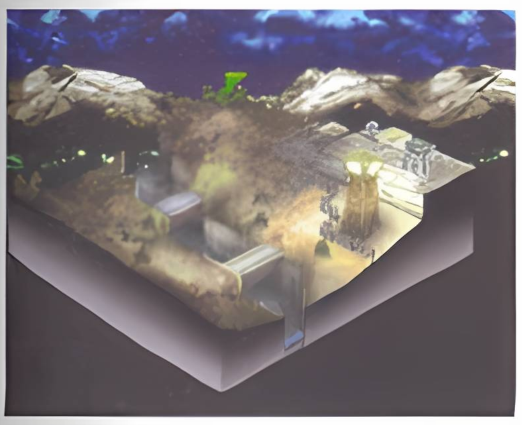
広州ショップで主人と会話すると依武帝重工公司、繁華街でいいことなしのコランと会話すると大漢中政府公開のフォーラムアドレスを入手できる。

メールの送受信

スーザンからマーカス宛のメールを受信。返信を行うことで、次のメールを受信できるようになる。

エマ編

MISSION 25-A
梧州駐留基地A



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

武循3型×2	貫通	PB	—	—	—
上帝1型（ラン）	衝撃	RF	—	—	—
上帝1型×3	衝撃	RF	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

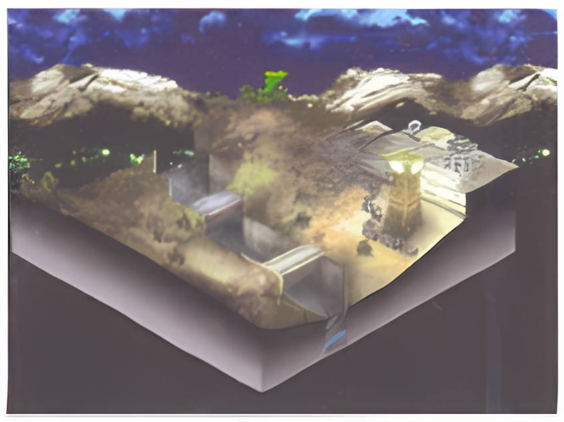
Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	8
総戦闘回数	30	ターン数	6
平均ダメージ	60	NPC残数	—

Tactics

敵の武器は全て貫通属性のため、属性防御は対貫通にする。まずは正面の武循3型から攻撃。以降、近づいてくる敵を順に撃破していく。その際、シールドでの防御は戦闘回数が増えるので、多用は禁物。反撃して敵にダメージを与えよう。幸い、上帝1型の武器はライフルなので、攻撃力は低めだ。ダメージはアイテムで回復する。

MISSION 25-B
梧州駐留基地B



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

永塞3型×3	貫通	SG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

武循3型	貫通	PB	—	—	—
上帝1型（ラン）	衝撃	RF	—	—	—
73式特兵車	衝撃	CN	—	—	—

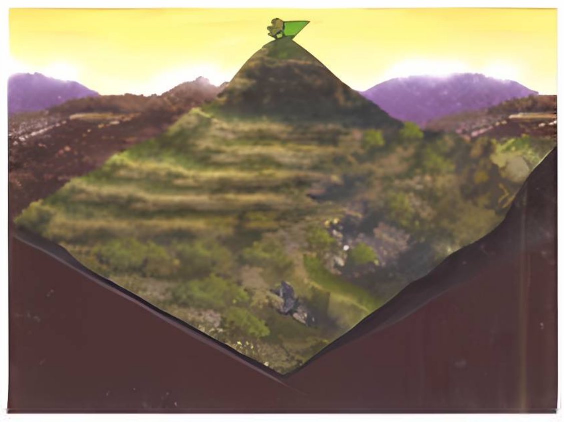
Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	8
総戦闘回数	30	ターン数	8
平均ダメージ	60	NPC残数	—

Tactics

敵の属性防御は大半が貫通のため、ショットガンやナックル、ミサイルなどが有効だ。スタート地点の正面にいる永塞3型は、味方が近づかない限り攻めてこない。先に左側の敵から片付けよう。初期配置の永塞3型を2機倒すと、敵の増援が出現。増援に先制攻撃ができるよう、味方の1人目の攻撃で敵の2機目を破壊するといい。

MISSION 26
龍勝



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

ゲイティ（リィ）	貫通	MG	—	—	—

Enemy Units

冷河1型×2	炎熱	KN	—	—	—
覇王1型（ロザヴィア）	衝撃	MG	—	—	—
覇王1型	衝撃	MG	—	—	—
明天1型×2	炎熱	—	MS	SH	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	8
総戦闘回数	30	ターン数	6
平均ダメージ	60	NPC残数	1

Tactics

冷河1型は脚部、覇王1型は腕部、明天1型はボディの性能が極めて高い。ロザヴィアの機体以外は捕獲できるので、「イジェクトパンチ」などを駆使して入手しよう。1ターン目は近くの冷河1型から破壊し、続いてロザヴィアが乗る覇王1型を攻撃。明天1型はシールドを装備しているので、敵の反撃を誘うために近接攻撃をする。

MISSION 27-A
桂林A



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
ゲイティ（リィ）	—	MG	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

永塞3型×2	衝撃	SG	—	—	—
永塞3型	貫通	SG	—	—	—
永塞3型	炎熱	SG	—	—	—
ジーニアムM0（セロフ）	炎熱	MG	MS	CN	MS GN
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	5	平均武器レベル	9
総戦闘回数	35	ターン数	6
平均ダメージ	85	NPC残数	—

Tactics

序盤はジーニアムM0に攻撃を集中させよう。ジーニアムM0はボディのHPが200未満になると暴走し、ボディのHPが600まで回復。そのあとは敵味方の区別なく攻撃するようになる。これを利用してセーブとロードを繰り返し、敵のみを攻撃させる方法もあるが、早めに倒すほうがいい。ジーニアムM0を破壊したら、残る敵を各個撃破だ。

Guangzhou
広州

メールの送受信

ルオのメールアドレスは、本編で明かされない隠しアドレスの1つだ。MISSION 23の戦闘終了後に、直接メールアドレス(RUO@0899)を入力することで、送信可能となる。桐生悠一から和輝宛に届いたメールにも返信しよう。



さわやかクアンユーと会話

広州飯店街でさわやかクアンユーと会話すると、両虎ソフトのフォーラムアドレスを入手。「製品紹介」で圧縮Qを500でダウンロードできる。

分岐について

MISSION 25はユンの状況で分岐する。仲間にしていればMISSION 25A、してないとMISSION 25-Bに進む。

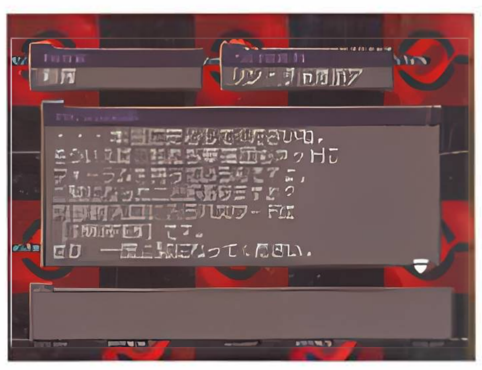
Guangzhou
広州

メールの送受信

リンやルオからのメールが届く。リンのメールを受信すると、華瑞団のフォーラムアドレスを入手。

フォーラムの更新

MISSION 25-Bでユンを仲間にした場合、ここでマネーメイカーとO.C.U.陸防軍情報部のフォーラムアドレスを入手することができる。



MISSION 27-B
桂林B



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon				
ゲイティ(リィ)	—	MG	—	—	—	

NPC Units

—	—	—	—	—	—	

Enemy Units

永寿3型×2	衝撃	SG	—	—	—	
永寿3型×2	貫通	SG	—	—	—	
ジーニアムM0	炎熱	MG	MS	CN	MS	GN
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	

Reinforcements

—	—	—	—	—	—	

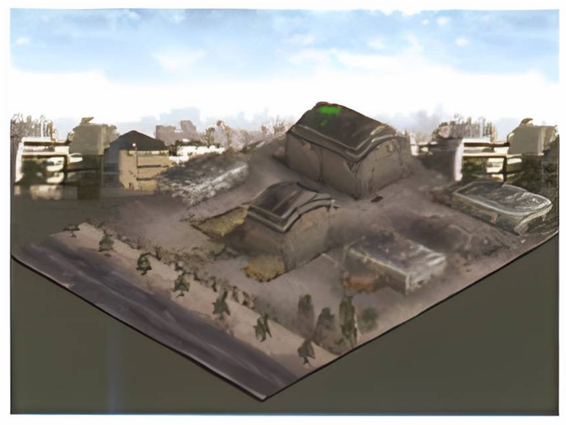
Platinum Ranking

敵排除数	5	平均武器レベル	9
総戦闘回数	35	ターン数	6
平均ダメージ	85	NPC残数	—

Tactics

MISSION 27-Aと同様、ジーニアムM0が出現する。セロフは乗っていないが、ボディのHPが200未満になると暴走、HPが570まで回復する。しかしMISSION 27-Aとは異なり、最初に集中攻撃を仕掛けることができない。まず手前の永寿3型を撃破。その後に、ジーニアムM0を攻撃する。キャノンを装備しているので、近接攻撃がオススメ。

MISSION 28
廈門



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	

NPC Units

—	—	—	—	—	—	

Enemy Units

瞬王1型(ジオール)	貫通	MG	—	—	—	
瞬王1型(ロザヴィア)	貫通	MG	—	—	—	
瞬王1型	貫通	MG	—	—	—	
明天1型×2	衝撃	—	MS	—	—	
明天1型	炎熱	—	MS	—	—	
73式特兵車×2	炎熱	CN	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	

Reinforcements

—	—	—	—	—	—	

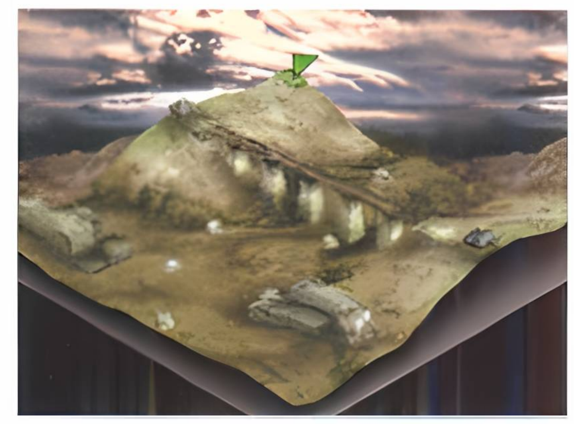
Platinum Ranking

敵排除数	8	平均武器レベル	9
総戦闘回数	50	ターン数	9
平均ダメージ	60	NPC残数	—

Tactics

ジオールとロザヴィアが乗る瞬王1型は、射程範囲内に入らなければ攻撃をしてこない。そこでローラーダッシュを使い、先に明天1型や73式特兵車を撃破。後は時計回りに明天1型と瞬王1型を各個撃破していく。なお、明天1型のボディはガンナー用として非常に優秀だ。まだ入手していない場合は、ここで捕獲しておきたい。

MISSION 29
玉屏



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	

NPC Units

—	—	—	—	—	—	

Enemy Units

グリレゼクス(ルドルフ)	衝撃	RF	—	—	—	
ウィスク(レベッカ)	貫通	—	MS	PB	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	

Reinforcements

天励3型	貫通	SG	—	—	—	
天励3型×2	炎熱	SG	—	—	—	
上帝1型(リュウ)	衝撃	RF	—	—	—	

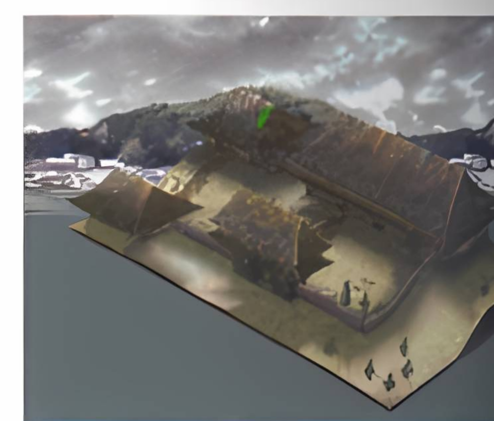
Platinum Ranking

敵排除数	3	平均武器レベル	10
総戦闘回数	35	ターン数	7
平均ダメージ	80	NPC残数	—

Tactics

初期配置のどちらか1機を破壊すると、味方のフェイズ終了時に敵増援が出現し、残る1機が撤退する。2機共破壊した場合、その時点で敵増援が出現する。1機に攻撃を集中して撃破し、1機残して増援を出現させよう。増援出現後は、橋の後ろに隠れて上帝1型の攻撃を防ぎ、向かってくる天励3型を迎撃。最後に上帝1型を倒す。

MISSION 30
仏山錦香池



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon				
—	—	—	—	—	—	

NPC Units

—	—	—	—	—	—	

Enemy Units

グリレゼクス(ルドルフ)	衝撃	RF	—	—	—	
ウィスク(レベッカ)	炎熱	—	GR	—	—	
エージェント×4	—	GU	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	

Reinforcements

ラオベフィーア(グレゴリ)	衝撃	KN	—	—	—	
ビーネドライ(ハタリ)	貫通	MG	—	—	—	
ウィスク(エミリオ)	炎熱	—	GR	—	—	

Platinum Ranking

敵排除数	9	平均武器レベル	10
総戦闘回数	65	ターン数	15
平均ダメージ	70	NPC残数	—

Tactics

壁を破壊し、敵の中心にアタッカーを突入させる。ホセ(またはリィ)は家の中へ入れて、敵から遠ざけよう。2ターン目以降はウィスクを集中攻撃。ウィスクもしくはグリレゼクスを破壊すると敵増援が出現。ホセの場合は味方スタート地点から最も遠く、リィの場合は近くに現れる。グレネード装備のウィスクを優先して撃破する。

Intermission

Guangzhou
広州

セットアップ

ショップではHP5レベル、属性部2レベルの改造が可能。ただし、WAPや武器などに新たな品は追加されない。

イベント

広州繁華街には太った男、山田超司が潜伏。会話後、日本警察にメールを送ると報奨金を受け取ることができる。

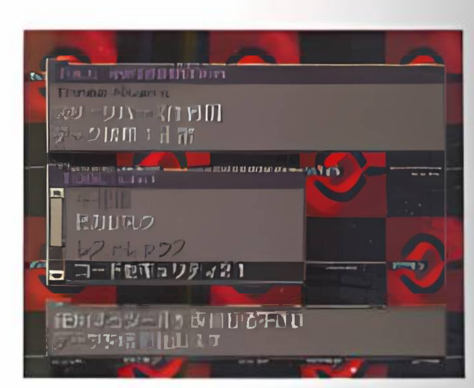
メールの送受信

ここでは、メールの送受信が非常に多い。シビルからデニス宛のメール「あいかわらず忙しい」に対しては「いや、別にかまわ」を永定へ行く前に送信しておく必要がある。遅れると以降の返信が途絶えてしまう。永定から戻るとシビルから「ノーマン・ベイツ」のメールが届く。「DNA」で返信すれば、以降のメールが続く。他にもユエやスーザンからメールがあるので、返信をしておくこと。また、ユンをMISSION 12-Aで仲間にしている場合、ウェンからの依頼メールを受信する。大漢中の両虎ソフトフォーラムのサーバーに「CLOT」でアクセスし、秘密資料1を読んだ後、ウェンにメールを送信しよう。ユンをMISSION 25で仲間にした場合は、MISSION 44で同内容のメールを受信する。

Guangzhou
広州

メールの送受信

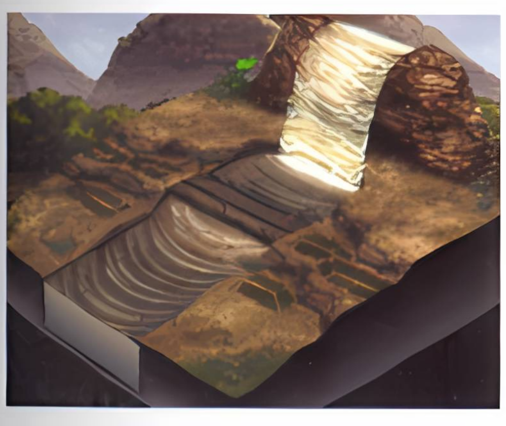
シビルからのメールに対する返答は3種類あるが、「問題解明」で返信することでアドバイスが継続。他の返信をすると以降のメールが途絶える。また、スーザンからのメールを受信すると、古沢慎一の情報を入手。日本警察にメールを送信することで報奨金を得られる。他にもMISSION 12-Aを通過している場合、ハッタからユンへ依頼メールが届く。ロースパイト(オーストラリア/その他)で画像データ(東南アジアのGNP比較)をダウンロード。これを圧縮Qで解凍し、ピカレスクで画像に変換。スリーリバーズというデータになるので、コードセキュリティー21で暗号化してメールに添付する。ウーのプレゼントメールについてはP.423参照。





エマ編

MISSION 31
黄果樹



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Unit	属性	Weapon			
メタンヴァンツァー（リニー）	衝撃	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Weapon			
ウィスク（エミリオ）	炎熱	—	MS	—	—
太塔4型（グレゴリ）	衝撃	CN	GR	—	—
太塔4型（ハタリ）	貫通	CN	GR	—	—
59式輸送車×2	衝撃	—	GR	—	—
歩兵×3	—	RF	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	8	平均武器レベル	10
総戦闘回数	45	ターン数	10
平均ダメージ	95	NPC残数	—

Tactics

味方の属性防御を対炎熱にして出撃する。1ターン目は59式輸送車にミサイルを撃ち込んで終了。2ターン目でアタッカーはローラーダッシュを使い、一気に懐へ飛び込んで攻める。このとき、同時に2機以上飛び込まないこと。グレネードを複数のWAPで受けないようにするためだ。ウィスクや太塔4型に対しても、同じ要領で戦うといい。

MISSION 32
哮天雷関（上層）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Weapon			
武徳3型（ジオール）	貫通	PB	—	—	—
武徳3型（ロヲヴィア）	貫通	PB	—	—	—
武徳3型×2	衝撃	PB	—	—	—
上帝1型×2	衝撃	RF	—	—	—
100mm砲×2	衝撃	CN	—	—	—
雲雀42型×2	炎熱	—	MS	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

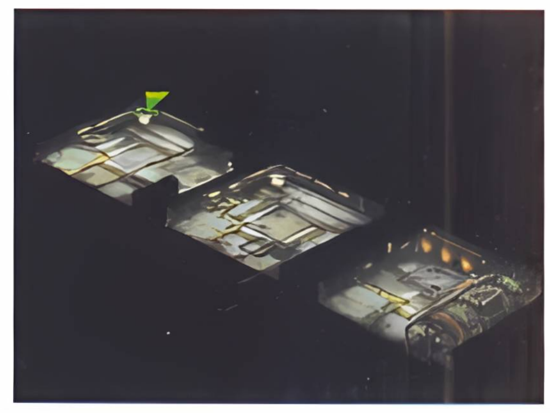
Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	9
総戦闘回数	70	ターン数	11
平均ダメージ	75	NPC残数	—

Tactics

敵WAPを全て破壊すればクリアとなる。100mm砲や雲雀42型は破壊しなくてもいいが、倒すとRANKINGにボーナスを得られる。属性防御は全機対貫通にしておくこと。まず味方は後退して、敵が近づいてくるのを待つ。武徳3型の攻撃はシールドで防ぎ、射程外から攻撃。以後も敵は2機ずつで近づいてくるので、各個に撃破すればＯＫ。

MISSION 33
哮天雷関（第一層）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Weapon			
上帝1型×2	貫通	RF	—	—	—
上帝1型×2	炎熱	RF	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

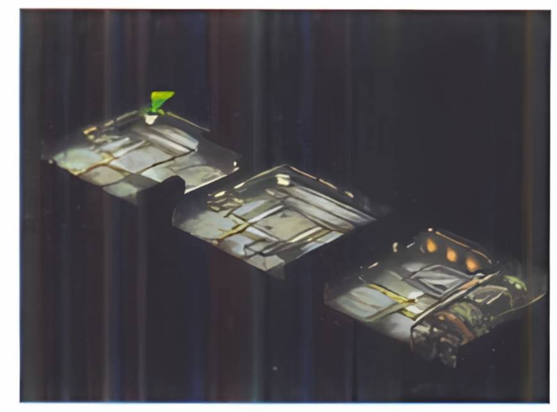
Platinum Ranking

敵排除数	4	平均武器レベル	9
総戦闘回数	25	ターン数	5
平均ダメージ	100	NPC残数	—

Tactics

敵が装備する武器は全てライフルのため、対貫通に設定しておく。対炎熱の上帝1型には、「Legブレイク」のスキルがある。そのため、率先して倒したい。「Legブレイク」を発動させないため、先にガンナーで攻撃。その上で接近戦を挑むといい。レッグを壊される可能性を考慮し、バックパックにリバースLowを準備しておくこと。

MISSION 34
哮天雷関（第二層）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Weapon			
鉄騎4型（ラン）	貫通	FL	—	—	—
上帝1型	貫通	RF	—	—	—
上帝1型×2	衝撃	RF	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	4	平均武器レベル	9
総戦闘回数	30	ターン数	6
平均ダメージ	100	NPC残数	—

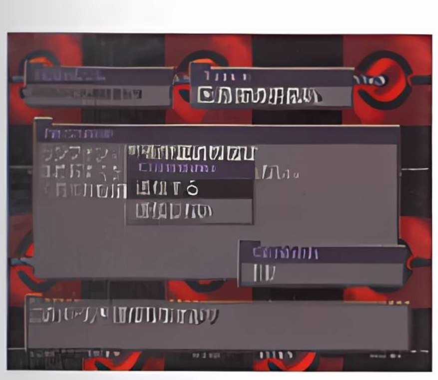
Tactics

全機を対貫通防御にして出撃。ランを残すと、武器の火力とスキルで味方の被害が大きくなる。ゆえに最初に狙うのはランが乗る鉄騎4型だ。火炎放射器の射程は2マスなので、ショットガンやマシンガンで射程外から攻撃する。ランを撃破したあとは、「Legブレイク」を所持する上帝1型を狙う。残る上帝1型は最後に各個撃破だ。

Guangzhou
広州

メールの送受信

ホセ（リィ）宛に、ランフォンからのメールが送られてくる。返答は「医務室の手伝い」が、よりよい結果を得られる。



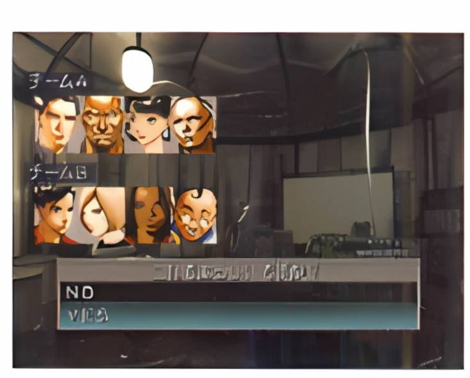
Guangzhou
広州

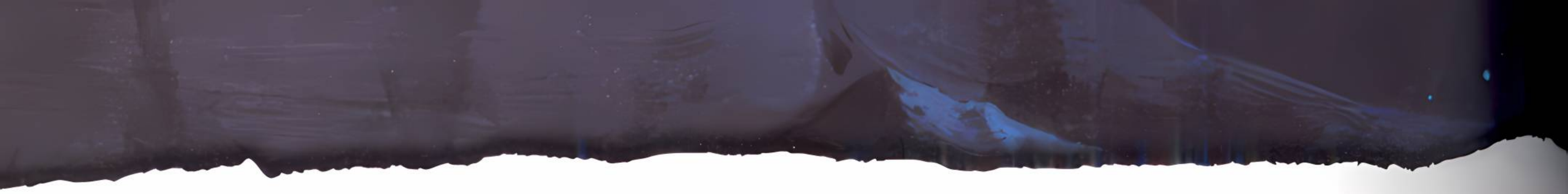
分岐について

哮天雷関では、部隊を2つに分けて行動する。デニスの部隊はMISSION 32を、和輝の部隊はMISSION 33からMISSION 35を担当することになる。和輝の部隊には主力を3名、デニスの部隊には残りの3名を選ぶ。新しくWAPの購入や改造などを行う必要はない。

メールの送受信

和輝、エマ、リニー宛にメールが届く。バリラー総帥のメールを読むと、ルイスコンツェルンのフォーラムアドレスを入手。バリラー総帥やリシアンのメールには返信が可能だ。





MISSION 35
哮天雷関（第一層）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

—	—	— — — —

Enemy Units

武徳3型×2	貫通	RB — — —
武徳3型×2	衝撃	RB — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

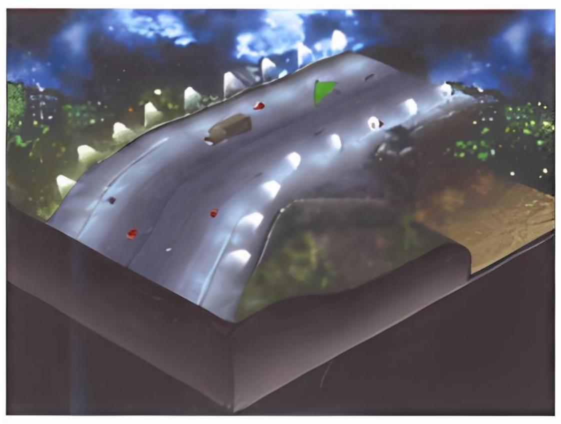
Platinum Ranking

敵排除数	4	平均武器レベル	9
総戦闘回数	25	ターン数	5
平均ダメージ	100	NPC残数	5

Tactics

11ターン以内に敵を全滅させるとクリアという、時間制限つきのミッションだ。敵の総数は4機と少ないものの、HPが多いため厳しい戦いとなる。敵の攻撃には反撃し、戦闘回数や時間の節約を心がけること。敵WAPの武器は全てパイルバンカーなので、属性防御は対貫通。先に「Legブレイク」のスキルを所持する武徳3型を攻撃する。

MISSION 36
武漢長江大橋



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

—	—	— — — —

Enemy Units

天動3型×2	衝撃	KN — — —
来迎1型×3	貫通	— MS — —
BT02クアラベ×4	衝撃	CN — — —
尼龍1型（ツァオ）	貫通	KN — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

Platinum Ranking

敵排除数	10	平均武器レベル	12
総戦闘回数	60	ターン数	10
平均ダメージ	80	NPC残数	—

Tactics

属性防御は対炎熱がオススメだ。アサルト以外のWAPは、遠距離攻撃を防ぐためにシールドを装備。まずは近くのBT02クアラベから攻撃。武器はキャノンなので、接近すれば反撃を受けずに済む。尼龍1型は武器が格闘用なので、マシンガンやショットガンで射程外から攻撃するといい。攻撃力は高いため、シールドでの防御を推奨する。

MISSION 37
武漢補給基地



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

レクソンM4F（ジュウン）	炎熱	RF — — —
レクソンM4F	炎熱	RF — — —

Enemy Units

来迎1型×2	衝撃	— MS — —
来迎1型×3	貫通	— MS — —
42式複装銃×3	炎熱	MG — — —
太塔4型（シュイ）	衝撃	CN GR — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

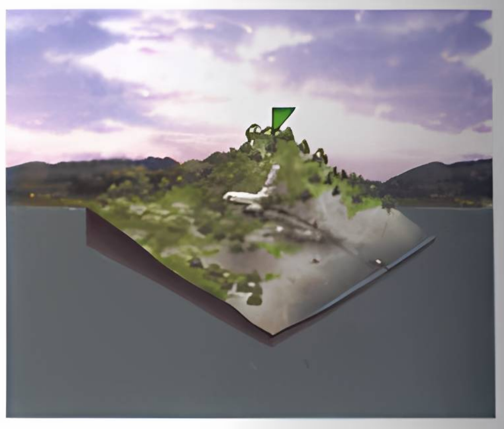
Platinum Ranking

敵排除数	9	平均武器レベル	12
総戦闘回数	60	ターン数	11
平均ダメージ	110	NPC残数	—

Tactics

属性防御は対炎熱に設定。序盤に42式複装銃を破壊。3ターン目終了時に橋が完成するので、アタッカーとアサルトは左右両端から進撃する。ガンナーは後方からミサイルで援護の形をとる。これは太塔4型のグレネードを、複数で受けないようにするためだ。アタッカーは来迎1型を、アサルトは太塔4型を優先的に狙うといい。

MISSION 38
ボーヤン湖



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

—	—	— — — —

Enemy Units

パイロット×5	—	GU — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

Platinum Ranking

敵排除数	5	平均武器レベル	13
総戦闘回数	25	ターン数	5
平均ダメージ	3	NPC残数	—

Tactics

銃によるダメージは4で固定。つまり味方は5回、敵は3回の攻撃を受けると倒れることになる。敵の頭数を減らすために攻撃を集中。逆に味方の頭数を減らさないために、ダメージを分散させることが肝要だ。アイテムによる回復はできないので、HPの残量に気を配りながら戦闘を行うこと。残りHPの多い味方から先に攻撃させよう。

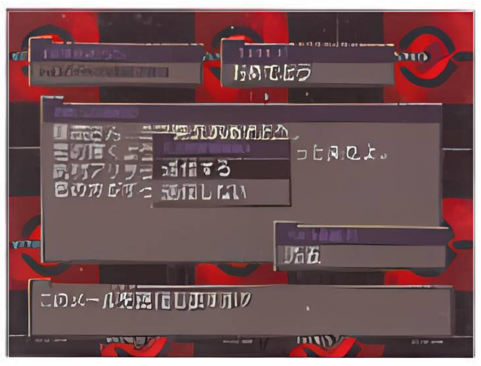
Hengyang
衡陽

メールの送受信

水城舟穂高(HODAKA@0700)にメールを送信できる。これは、スクウェアやルオと同様、ゲーム中で一切公開されていない隠しアドレスだ。他にも如雨やリニー宛にメールが届く。

フォーラムの更新

帝北大学でミス帝北に選ばれた水城舟穂高の壁紙をダウンロードできる。



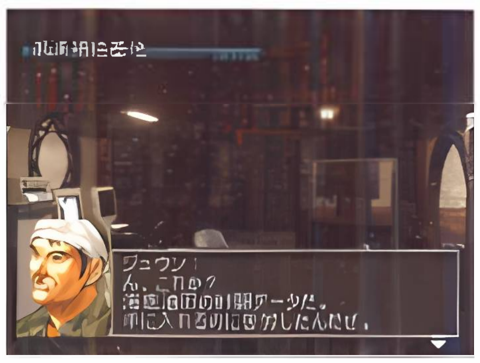
Wuhan
武漢

イベント

武漢補給基地でジュウンと会話すると、シミュレーター用マップ「海上油田プラント」を入手。

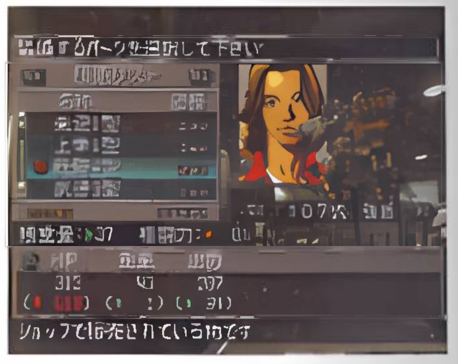
フォーラムの更新

武漢ショップの羅洲団兵士から上海開訊公司のフォーラムアドレスを入手。



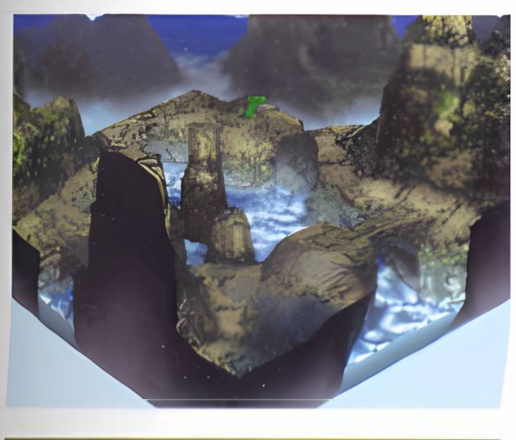
セットアップ

ショップではHP6レベル、属性3レベルまで改造可能。鉄帥4型のボディは、アタッカーにオススメだ。上帝一型は腕部の命中率が最も高いので、武器を持つ側の腕部に適している。



エマ編

MISSION 39
双山



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

Enemy Units

Unit	属性	Weapon
永塞3型×2	衝撃	SG — SH —
来迎1型×2	貫通	— MS — —
気旋6型×3	—	MG MS — MS
歩兵×2	—	RF — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

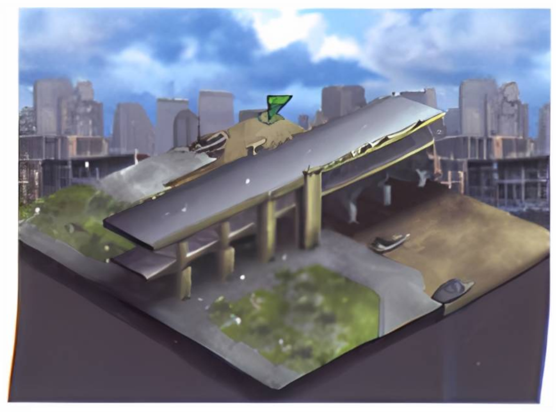
Platinum Ranking

敵排除数	9	平均武器レベル	9
総戦闘回数	40	ターン数	11
平均ダメージ	100	NPC残数	—

Tactics

スタート地点から時計回りに移動する。まず先にガンナーで気旋6型を破壊。アサルトやアタッカーは、ローラーダッシュを駆使して永塞3型に接近。永塞3型はシールドを装備しているので、射程範囲内から攻撃しよう。回復アイテムを使いながら、積極的に反撃。ガンナーは気旋6型を破壊したら、来迎1型にターゲットを変更するといい。

MISSION 40
南京長江大橋



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

Enemy Units

Unit	属性	Weapon
ラオペフィーア(グレゴリ)	炎熱	KN — SH —
ビーネドライ(ハタリ)	衝撃	MG — — —
ウィスク(エミリオ)	衝撃	— GR — —
20式装甲車×2	衝撃	MG — — —
20式装甲車	貫通	MG — — —
20式装甲車	炎熱	MG — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	13
総戦闘回数	35	ターン数	10
平均ダメージ	120	NPC残数	—

Tactics

奥にいるウィスクを最優先で攻撃。先にガンナーの攻撃でHPを削り、移動力の高いアサルトやアタッカーの射撃で攻める。その際、分散して移動すること。固まって移動すると、グレネードにより被害が大きくなる。ラオペフィーアの攻撃はシールドで防御し、射程外から反撃する。あとはビーネドライ、20式装甲車の順に各個撃破だ。

MISSION 41
黄山（農村）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

Enemy Units

Unit	属性	Weapon
来迎1型×2	貫通	— MS — —
来迎1型	炎熱	— MS — —
20式装甲車×2	衝撃	MG — — —
気旋6型	炎熱	MG MS — MS
59式輸送車	衝撃	— GR — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

Unit	属性	Weapon
歩兵×2	—	RF — — —

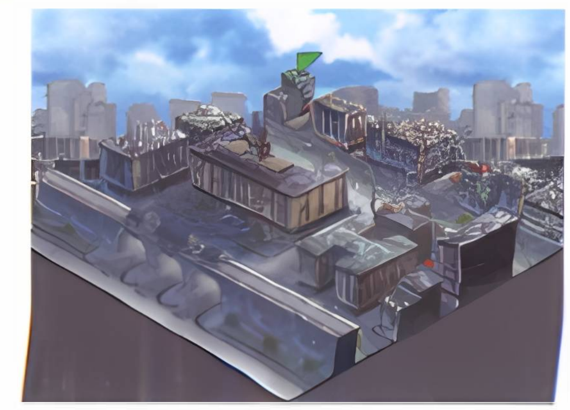
Platinum Ranking

敵排除数	9	平均武器レベル	9
総戦闘回数	35	ターン数	7
平均ダメージ	90	NPC残数	—

Tactics

まずは近くの20式装甲車に集中攻撃。以降は時計回りに進軍し、1機ずつ倒していく。水上にいる気旋6型は、ガンナーのミサイルで撃破。1ターン目の敵フェイズ開始時に、59式輸送車から歩兵が2人出現する。来迎1型や20式装甲車をせん滅したら、ミサイルのみで59式輸送車を破壊。その後、アサルトやアタッカーで歩兵を倒す。

MISSION 42
南京市政府



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

Unit	属性	Weapon
上凪5型K(ジョウ)	貫通	MG — — —
上凪5型K（スゥ）	貫通	MG — — —

Enemy Units

Unit	属性	Weapon
永塞3型	衝撃	SH — — —
永塞3型	貫通	SH — — —
兆竜4型	衝撃	MG MS — MS
兆竜4型	貫通	MG MS — MS
54式兵車	貫通	CN — — —
54式兵車	炎熱	CN — — —
歩兵×2	—	RF — — —

Reinforcements

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

Platinum Ranking

敵排除数	8	平均武器レベル	13
総戦闘回数	30	ターン数	6
平均ダメージ	65	NPC残数	—

Tactics

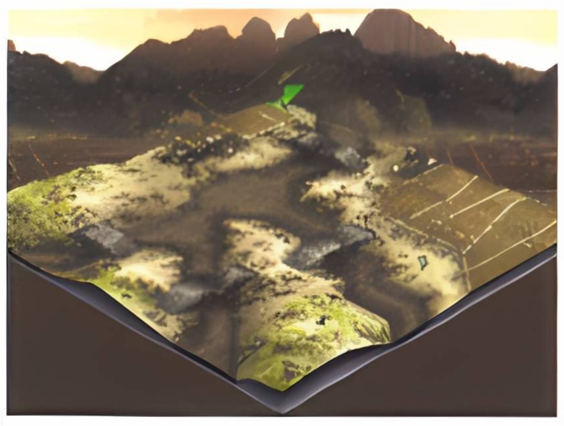
4ターン目終了時に、NPCの上凪5型Kが撤退。それまでに2機とも破壊されると敗北となる。初期配置は右側にアタッカー2機、左側にガンナー2機で開始。アタッカーはビルに上って兆竜4型を攻撃。兆竜4型を破壊後、そのまま永塞3型を狙う。左側のガンナーは、前方の54式兵車と兆竜4型を攻撃。後は合流して各個撃破だ。

Nanchang
南昌

セットアップ

MISSION 39からMISSION 44まで部隊を和輝とエマの2つに分けて進む。どちらの部隊にも戦力が必要なので、シミュレーターで、キャラクターの育成をしておくといいだろう。和輝の部隊は近接攻撃を重視、エマの部隊は遠距離攻撃を重視してメンバーを選ぶといい。WAPは使い回せるので、新たに購入する必要はない。

MISSION 43
黄山（農村）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

来迎１型	衝撃	SH	—	—	—
来迎１型	貫通	SH	—	—	—
20式装甲車×2	衝撃	MG	—	—	—
20式装甲車	貫通	MG	—	—	—
気旋６型	炎熱	MG	MS	—	MS
59式輸送車	炎熱	—	GR	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

歩兵×2	—	RF	—	—	—

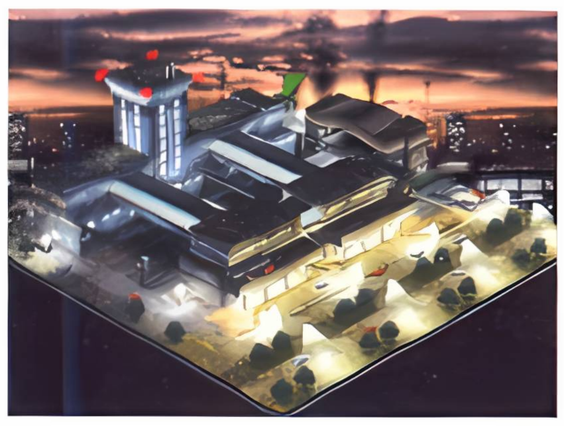
Platinum Ranking

敵排除数	9	平均武器レベル	13
総戦闘回数	40	ターン数	7
平均ダメージ	100	NPC残数	—

Tactics

まずは来迎１型を狙う。ただし、シールドを装備しているため、ミサイルによる攻撃は有効ではない。アサルトやアタッカーのローラーダッシュで、距離を詰めて戦うといい。奥にいる59式輸送車のグレネードは射程が３～６マスと短いため、攻撃がこちらに届くことはない。来迎１型を落としたら、あとは各個撃破を心がけて進むこと。

MISSION 44
新上海空港



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

グリレゼクス(ルドルフ)	貫通	RF	—	—	—
ウィスク(レベッカ)	炎熱	—	MS	PB	—
20式装甲車	衝撃	MG	—	—	—
20式装甲車	貫通	MG	—	—	—
20式装甲車	炎熱	MG	—	—	—
伏特式列車	衝撃	CN	MS	—	GR
伏特式列車	貫通	CN	MS	—	GR
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	14
総戦闘回数	40	ターン数	6
平均ダメージ	85	NPC残数	—

Tactics

１ターン目はウィスクに攻撃を集中。パイルバンカーを装備しているので、２マス以上離れて攻撃する。１ターン目の敵フェイズにグリレゼクスは後方へ下がる。無理に追わず、先に伏特式列車を撃破するといい。20式装甲車を攻撃するときは、建物に上がって狙うこと。伏特式列車を撃破後、最後に残ったグリレゼクスを攻めれば終了だ。

MISSION 45
ラーブヌイ大使館（前）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

伏特式列車	—	CN	MS	—	GR

Enemy Units

武徳３型	貫通	PB	—	PB	—
武徳３型	炎熱	PB	—	PB	—
上帝１型	衝撃	RF	—	—	—
上帝１型	貫通	RF	—	—	—
上帝１型	炎熱	RF	—	—	—
塁虎１型	衝撃	KN	MS	—	—
塁虎１型	貫通	KN	MS	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	14
総戦闘回数	45	ターン数	8
平均ダメージ	95	NPC残数	—

Tactics

まずは最寄の上帝１型２機に攻撃を集中。アサルトやアタッカーは、建物に上って攻撃するといい。２機の上帝１型を倒したら、次は塁虎１型を狙う。奥にいる武徳３型や上帝１型は、こちらから近づかない限りは動かない。建物の影から時計回りに攻め、２機の塁虎１型を破壊した後に、奥の武徳３型や上帝１型を各個撃破すること。

MISSION 46
ラーブヌイ大使館（内部）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

武徳３型×3	貫通	PB	—	PB	—
上帝１型×2	衝撃	RF	—	—	—
上帝１型	貫通	RF	—	—	—
リアルナンバー×2	—	RF	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

上帝１型(リュウ)	貫通	MG	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	8	平均武器レベル	14
総戦闘回数	65	ターン数	15
平均ダメージ	65	NPC残数	—

Tactics

敵の武器が貫通属性で統一されているため、属性防御は対貫通に設定。１ターン目は近くにいる上帝１型を攻撃。撃破後、奥へと進み、敵を各個に倒していく。なお、ライフルを持つリアルナンバー２名はWAPで潜入できない地形の上にいるため、せん滅しづらい。ライフルの射程外まで下がり、おびきよせて叩くのが得策だ。

Intermission

Nanjing
南京

フォーラムの更新

南京酒家で愛国のリュカと会話をするとアミイカのフォーラムアドレスを入手。また、アミイカのBBS3を読むことで、両虎ソフトのフォーラムアドレスを入手できる。アミイカでは恋文同士などのソフトウェアをダウンロード可能だ。



メールの送受信

シビルからデニス宛にメールが届く。返信を忘れずに行おう。また、ユンをMISSION 25で仲間にしていた場合、ハッタやウェンから依頼メールが届く。依頼のクリア方法はP.386を参照。



embassy of Ravnui
ラーブヌイ大使館

メールの送受信

リニー宛にバリラー閣下からのメールが届く。

セットアップ

MISSION 46開始からMISSION 48終了まで、エマが離脱。彼女を主力として育ててきた場合は、他のメンバーを選ぶ必要がある。選定に迷うようなら、ガンナーとしての能力に優れているリニーがオススメだ。



House
冠帝の家

メールの送受信

ホセもしくはリィからランフォンへ、尧五からルオ(RUO@0899)へメールを送信できる。

エマ編

MISSION 47
塩城ミサイル基地跡



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

冷河1型×2	貫通	KN	—	—	—
瞬王1型×2	衝撃	MG	—	—	—
54式兵車×4	貫通	CN	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	8	平均武器レベル	14
総戦闘回数	55	ターン数	11
平均ダメージ	90	NPC残数	—

Tactics

属性防御は対貫通に設定。1ターン目は味方を左側に移動させる。味方を結集して、イマジナリーナンバー部隊に対応するためだ。敵は冷河1型、瞬王1型、54式兵車の順番で破壊する。なお、冷河1型の格闘攻撃はシールドで防御し、攻撃する際は必ず2マス離れて行う。瞬王1型は「スナイプBody」を持つ方から破壊すること。

Vacant Yanchong Missile Base
塩城ミサイル基地跡

メールの送受信

和輝とエマ宛に、それぞれメールが届く。内容は、遺伝子研究所やM.I.D.A.S.研究技術に関するパスワードである。

MISSION 48
塩城ミサイル基地跡（内部）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

冷河1型×3	貫通	KN	—	—	—
瞬王1型×2	衝撃	MG	—	—	—
瞬王1型（ルカーヴ）	貫通	MG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

上帝1型（リュウ）	貫通	RF	—	—	—

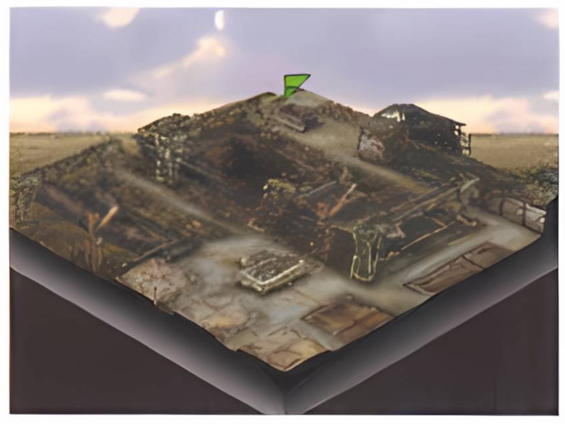
Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	15
総戦闘回数	45	ターン数	11
平均ダメージ	115	NPC残数	—

Tactics

属性防御は対貫通がいい。冷河1型の攻撃はシールドで防御し、2マス離れた位置から攻撃。瞬王1型は反撃でHPを削っていくといい。ルカーヴが搭乗する瞬王1型を破壊すると、上帝1型に乗ったリュウが出現。点滅地点にリュウが到達するとゲームオーバーになる。ルカーヴを倒す前に、あらかじめ奥へ味方を何機か配置しておくこと。

MISSION 49
連雲港



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

グラップルM1	衝撃	KN	—	—	—
グラップルM1×2	貫通	KN	—	—	—
グラップルM1	炎熱	KN	—	—	—
レクソンM4F×2	衝撃	RF	—	—	—
レクソンM4F	貫通	RF	—	—	—
レクソンM4F	炎熱	RF	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	8	平均武器レベル	15
総戦闘回数	50	ターン数	8
平均ダメージ	65	NPC残数	—

Tactics

属性防御を対衝撃に変更。総戦闘回数が少なめに設定されているので、反撃を多く狙いたい。受けたダメージはアイテムで早めに回復すること。まずは近くにいる敵から順次攻撃。敵を1機でも破壊すると、左奥にいる敵が移動を開始する。グラップルM1には段差を利用して、高所からの攻撃が有効。レクソンM4Fには距離を詰めて攻める。

Scrapyard Dock
解体場ドック

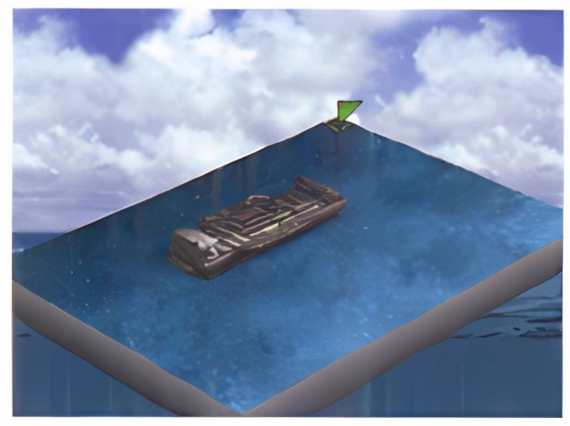
メールの送受信

和輝とユンにメールが届く。ただし、ユンに届くのは、MISSION 12で仲間にした場合のみだ。

セットアップ

ヤンと会話をすることで、ショップを利用できる。HP7レベル、属性4レベルと最高値まで改造が可能だ。武器はライフルやミサイルなどの遠距離武器を装備すること。MISSION 50の敵にショットガンやマシンガンでは攻撃が届かないためだ。

MISSION 50
日本領海



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

MMG3号艇×2	衝撃	MG	MS	—	—
MMG3号艇	貫通	MG	MS	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

MMG3号艇×2	衝撃	MG	MS	—	—
オーシャンハーン	貫通	MG	MS	—	MS
オーシャンハーン	炎熱	MG	MS	—	MS

Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	16
総戦闘回数	35	ターン数	10
平均ダメージ	70	NPC残数	—

Tactics

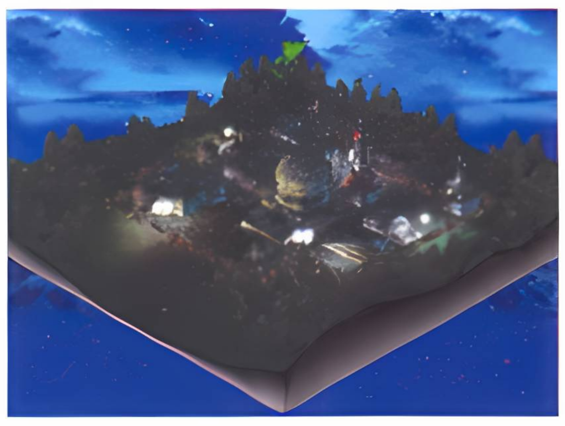
5×2マスの狭い範囲内で戦う。9ターンが終了するまで耐えればクリア。敵を全滅させても無限に増援が現れるため、クリアとはならない。属性防御は全員対炎熱にする。また、シールドと遠距離武器の装備は必要不可欠だ。初期配置のMMG3号艇を全滅させるとオーシャンハーンが出現。以後、MMG3号機とオーシャンハーンが交互に現れる。

Sasebo Base Office
佐世保基地攻防室

メールの送受信

和輝、エマ、ホセもしくはリィ、マーカスの4人にメールが届く。メールを受信後、リシアンとスーザン宛にメールを送信可能。

MISSION 51
多良岳測候所



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

キャセルM2	貫通	KN	—	SH	—
キャセルM2	炎熱	KN	—	SH	—
111式春陽（黒井）	貫通	RF	—	—	—
111式春陽×2	衝撃	RF	—	—	—
111式春陽	貫通	RF	—	—	—
111式春陽	炎熱	RF	—	—	—
112式法春	衝撃	BM	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

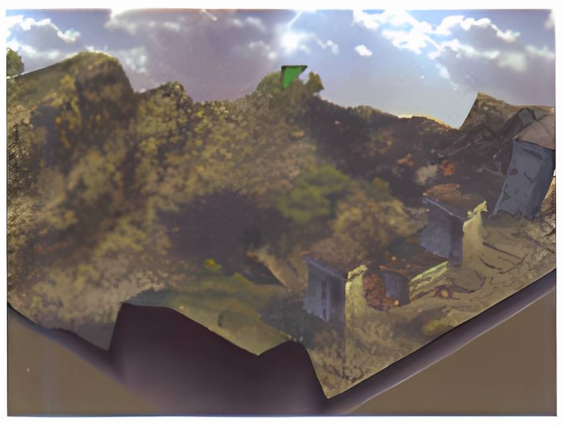
Platinum Ranking

敵排除数	8	平均武器レベル	16
総戦闘回数	55	ターン数	12
平均ダメージ	110	NPC残数	—

Tactics

プラチナを35個以上取得している場合、敵として112式法春が登場。弱粒子砲というビーム兵器を装備しており、その威力は絶大だ。放置していると被害が大きくなるので、最初に112式法春を攻めること。まず強粒子砲で攻撃させ、シールドで防御。APを消費させたところを一気に攻め込む。あとは残った敵を、各個撃破していけばいい。

MISSION 52
酒天童子山



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

110式陣陽	衝撃	MG	—	SH	—
110式陣陽	貫通	MG	—	SH	—
110式陣陽（田中）	炎熱	MG	—	SH	—
109式炎陽	衝撃	—	MS	—	—
109式炎陽	貫通	—	MS	—	—
109式炎陽	炎熱	—	MS	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	16
総戦闘回数	40	ターン数	6
平均ダメージ	100	NPC残数	—

Tactics

アサルトやアタッカーは対貫通、ガンナーは対炎熱に属性防御を設定。ガンナーはシールドを装備していない109式炎陽を攻撃。アサルトやアタッカーは、110式陣陽の射程内に入って攻撃と反撃を行う。目標ターン数が少なめに設定されているため、プラチナを狙う場合は積極的に反撃を行い、ターンごとのダメージ量を増やしたい。

MISSION 53
長浜町



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

キャセルM2×2	炎熱	KN	—	—	—
111式春陽	衝撃	RF	—	—	—
111式春陽×2	貫通	RF	—	—	—
109式炎陽	衝撃	—	MS	—	—
109式炎陽	貫通	—	MS	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	16
総戦闘回数	45	ターン数	8
平均ダメージ	60	NPC残数	—

Tactics

属性防御を対貫通に設定して出撃。まずは110式炎陽を狙う。続いて111式春陽、キャセルM2の順に攻撃。キャセルM2に対しては、2マス以上離れていれば反撃を受けることはない。射程が長い敵から優先して攻撃しよう。また、攻撃は建物の上から行うのがセオリー。敵の命中率を下げ、味方の命中率を上げるため、常に高所に位置すること。

MISSION 54
阿蘇山



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

09式装甲車×2	衝撃	MG	—	—	—
09式装甲車	貫通	MG	—	—	—
BT02クアラベ	衝撃	CN	—	—	—
BT02クアラベ×3	貫通	CN	—	—	—
セキダアンティ	炎熱	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	8	平均武器レベル	16
総戦闘回数	40	ターン数	6
平均ダメージ	60	NPC残数	—

Tactics

亮五の部隊に選んだ4人で出撃。敵の攻撃は全て貫通属性なので、属性防御は対貫通を選ぶ。まずはBT02クアラベを攻撃。武器がキャノンのため、隣接して攻撃すれば反撃を受けずに済む。BT02クアラベを全て破壊したのち、09式装甲車を撃破。セキダアンティは武器を一切装備していないため、最後まで残しておいてOKだ。

Intermission

Taradake meteorological observatory
多良岳測候所

フォーラムの更新

イントレピッドスチュピッドでメレディンM1の型紙をダウンロード可能。

メールの送受信

リニー宛に、バリラー総帥からメールが届く。

イベント

ロースバイトにあるネット電話に「555XKR224」と入力。会話終了後に112式法春と強粒子砲を入手。112式法春はパーツ個々の性能が突出して高く、得られるスキルも強力だ。とくに「Bodyブレイク」はプラチナ入手のために必須なので、早めに習得したい。





Kumamoto
熊本

フォーラムの更新

熊本基地作戦室で滝口と会話すると、霧島重工特車事業部社外秘のフォーラムアドレスを入手。データベースのパスワードは「SYUNYOU」だ。

メールの送受信

和輝とデニス宛にメールが届く。シビルからのメールを受信後、日本警察宛に「加勝和海の情報」を送信可能。

セットアップ

熊本ショップには最強の武器が揃っている。ただし、強力な武器は重量が重い。片方の腕部を軽いパーツにするなど、全体的なバランスを見直そう。

Kumamoto
熊本

イベント

熊本基地作戦室で滝口と会話すると、南京政府のマップがシミュレーターに追加される。

セットアップ

部隊を和輝と亮五の2つに分割。亮五の部隊はMISSION 54、和輝の部隊はMISSION 55を担当する。亮五のミッションは敵が弱いので和輝に主力を集めよう。

エマ編

MISSION 55
大牟田市



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

111式豺狼（黒井）	衝撃	RF	—	—	—
111式豺狼×2	衝撃	RF	—	—	—
09式装甲車	貫通	MG	—	—	—
09式装甲車	炎熱	MG	—	—	—
オーシャンハーン	衝撃	MG	MS	—	MS
オーシャンハーン	貫通	MG	MS	—	MS
オーシャンハーン	炎熱	MG	MS	—	MS
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	8	平均武器レベル	16
総戦闘回数	45	ターン数	7
平均ダメージ	95	NPC残数	—

Tactics

属性防御は対貫通に設定。まずは手前にいる111式豺狼3機を建物の上から攻撃し、各個に撃破。このとき、「包囲射撃」のスキルを持つ敵を最後に倒すこと。豺狼を破壊したあとはオーシャンハーンを狙う。アタッカーやアサルトは、建物の上から攻撃することで命中率の低下を防ごう。09式装甲車を攻撃するのは最後でいい。

MISSION 56
三角港造船所



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

天動3型×2	炎熱	KN	—	—	—
奇兵0型	衝撃	SG	—	KN	—
奇兵0型	貫通	KN	—	SG	—
青花魚1型	衝撃	MG	MS	—	—
青花魚1型	貫通	MG	MS	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

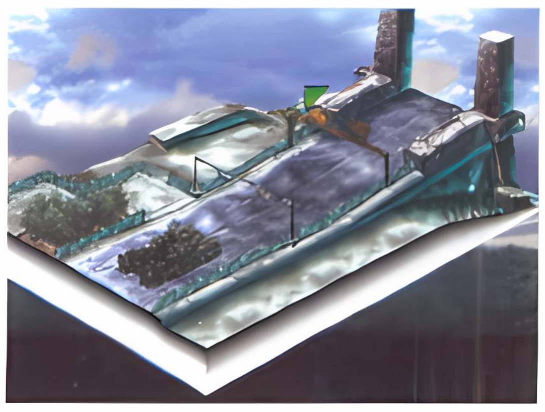
Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	16
総戦闘回数	40	ターン数	6
平均ダメージ	110	NPC残数	—

Tactics

属性防御は対衝撃。初期配置は奇兵0型から近い側にアタッカーやアサルト、遠い側にガンナーを置く。まずは手前にいる青花魚1型を集中攻撃。奥にいる青花魚1型の射程に入らないよう、離れた位置から攻撃すること。青花魚1型を破壊したあとは、奇兵0型を攻撃。奥の天動3型は、建物に登って攻撃すれば反撃を受けない。

MISSION 57
沖縄連絡橋



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

永塞3型×2	衝撃	SG	—	—	—
来迎1型×2	貫通	—	GR	—	—
20式装甲車×2	貫通	MG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	16
総戦闘回数	25	ターン数	5
平均ダメージ	150	NPC残数	—

Tactics

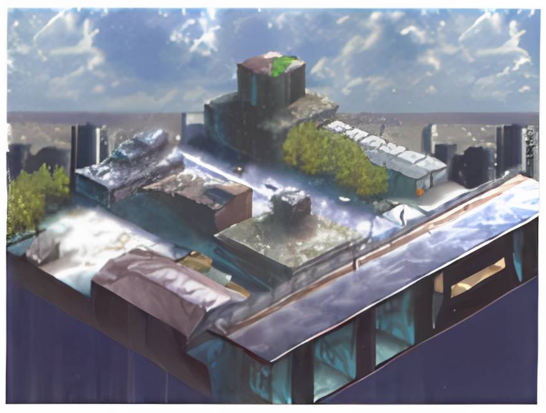
アタッカーは永塞3型を攻撃。属性防御は対衝撃に設定し、アイテムで回復する。アサルトとガンナーは20式装甲車を狙う。このとき、グレネードの範囲に入るのはアサルトのみ。属性防御は対炎熱に設定。20式装甲車を破壊後、アサルトはローラーダッシュで来迎1型を狙う。ガンナーは後方から、ミサイルで来迎1型を攻撃しよう。

Zukeran Base Operations Room
瑞慶覧基地作戦室

メールの送受信

亮五やリニー宛にメールが届く。また、桐生悠一宛にメールを送信可能。

MISSION 58
沖縄海洋都市（上層部）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

永塞3型×2	衝撃	MG	—	—	—
永塞3型	貫通	MG	—	—	—
克西1型	貫通	MG	MS	—	MS
克西1型（ジオール）	炎熱	MG	MS	—	MS
克黒0型（ルカーヴ）	炎熱	BM	—	CN	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

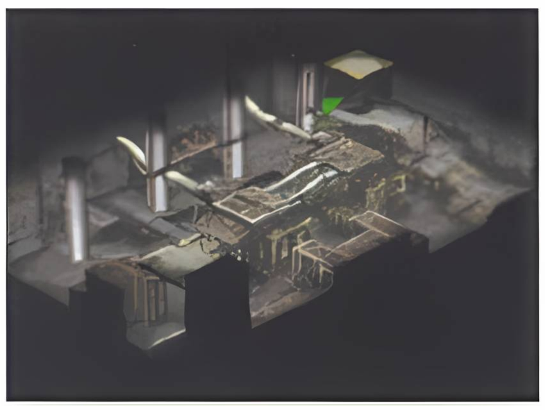
敵排除数	5	平均武器レベル	17
総戦闘回数	35	ターン数	7
平均ダメージ	140	NPC残数	—

Tactics

属性防御は対貫通を推奨。ガンナーは対炎熱がいい。まずは手前にいる克西1型を、建物の上から攻撃。敵の攻撃命中率を下げて戦う。永塞3型も同様に、建物の上から攻撃するといい。なお、克黒0型に乗って登場するルカーヴは、1ターン目終了時に撤退してしまう。それまでに攻撃することはできないため、対応する必要はない。



MISSION 59
沖縄海洋都市（中層部）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

天動3型×3	炎熱	KN	—	—	—
永密3型×3	衝撃	SG	—	SH	—
ブレノス×3	貫通	RF	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

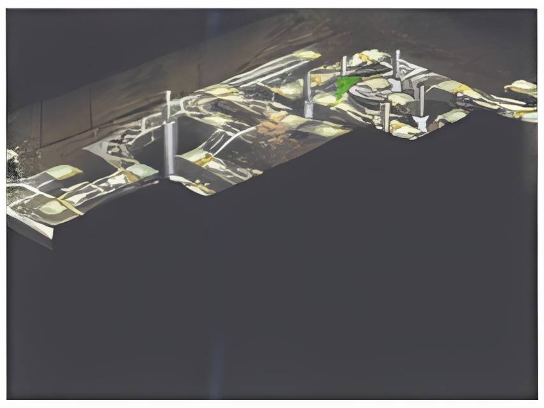
Platinum Ranking

敵排除数	9	平均武器レベル	19
総戦闘回数	40	ターン数	7
平均ダメージ	70	NPC残数	—

Tactics

属性防御は対衝撃がいい。まずは初期配置付近で、近づいてくる敵を各個撃破。ガンナーはブレノスを狙う。永密3型はシールドを装備しているので、ショットガンの射程3マス内から攻撃。2マス以上離れるか、段差を利用して反撃されないよう天動3型を攻撃する。近づいてくる敵を全て撃破したら、近くにいる敵を各個に狙おう。

MISSION 60
沖縄海洋都市（ユニット室）



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

天動3型	衝撃	KN	—	—	—
天動3型	貫通	KN	—	—	—
天動3型	炎熱	KN	—	—	—
永密3型	衝撃	SG	—	—	—
永密3型	貫通	SG	—	—	—
闘王1型（ジオール）	炎熱	MG	—	SH	—
来迎1型	衝撃	—	MS	—	—
来迎1型	炎熱	—	MS	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	8	平均武器レベル	19
総戦闘回数	30	ターン数	10
平均ダメージ	110	NPC残数	—

Tactics

各ターンで一部の床が上下するため、移動が困難なマップだ。ガンナーは来迎1型を攻撃。天動3型の攻撃はシールドで防ぎ、2マス以上離れた位置で戦う。後は各個に撃破して進むといい。総戦闘回数30回で戦闘を終わらせるのは、通常のプレイでは困難だ。プラチナを狙う場合は、「Bodyブレイク」と中断セーブが必須となるだろう。

Okinawa Ocean City
沖縄海洋都市

セットアップ

部隊を和輝と亮五の2つに分割。和輝の部隊はMISSION 60、亮五の部隊はMISSION 61を担当する。どちらも難易度は高い。全員のAPを高めて突破しよう。

MISSION 61
沖縄海洋都市（湾岸施設）



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

永密3型×2	貫通	MG	—	—	—
54式兵車	衝撃	CN	—	—	—
54式兵車	炎熱	CN	—	—	—
克西1型	衝撃	MG	MS	—	MS
克西1型	貫通	MG	MS	—	MS
青花魚1型	炎熱	MG	MS	—	MS
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	19
総戦闘回数	30	ターン数	12
平均ダメージ	140	NPC残数	—

Tactics

アサルトやアタッカーは対貫通に、ガンナーは対炎熱に設定。1ターン目は青花魚1型や克西1型が装備しているミサイルの射程外に移動し、敵の永密3型が近づいてくるのを待つ。永密3型を撃破後は、近くにいる克西1型を攻撃。この際も、ミサイルの射程を考慮して移動すること。後は近づいてくる敵を、順に各個撃破すればいい。

MISSION 62
沖縄海洋都市（最下層動力室）



Map Data

Player Units

WAP	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

克西1型×2	衝撃	MG	MS	—	MS
克西1型	貫通	MG	MS	—	MS
克西1型	炎熱	MG	MS	—	MS
克黒0型（ルカーヴ）	炎熱	BM	—	CN	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	5	平均武器レベル	19
総戦闘回数	60	ターン数	8
平均ダメージ	70	NPC残数	—

Tactics

属性防御はMISSION 61と同様、対貫通と対炎熱設定でＯＫ。まずは手前にいる対貫通の克西1型から攻撃する。その際、奥にいる克黒0型の攻撃を受けないよう、中央の機械で射線をさえぎるといい。全ての克西1型を排除したら、克黒0型を狙う。盾を出してビームによる攻撃をシールドで防ぎ、APを消費させた上で一斉に攻撃する。

エマ編

MISSION 63

国際会議場



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

レクソンM4F×2	衝撃	MG	—	SH	—
レクソンM4F×2	貫通	MG	—	SH	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

[illegible]除数	4	平均武器レベル	21
総戦闘回数	25	ターン数	4
平均ダメージ	200	NPC残数	—

Tactics

敵はマシンガンを装備しているので、属性防御は対貫通にする。シールドを装備しているので、ガンナーとして育てていたメンバーにもショットガンやマシンガンを装備させておこう。スキルもそれに合わせて「ダブルアサルト」や「ズームI」などに変更すること。シールドを使わせないように敵の射程内で攻撃し、1機ずつ倒すといい。

MISSION Completed 1

本編は、セットアップや改造をどのように行ってもクリア可能なバランスで成り立っている。極端な話、単純に初期WAPを改造して武器を交換するだけでもクリアは可能だ。ただし、プラチナを目指したいというのであれば話は変わる。プラチナを目指すのであれば、戦闘のムダを極力排除する必要がある。ターン数や戦闘回数を減らすことが重要だ。そのために必要なのが、スキルである。スキルの中で、プラチナを取るために必要なのが「Bodyブレイク」だ。このスキルが発動すれば、問答無用で敵を破壊できる。「Bodyブレイク」とスキル発動率大アップのコンピュータを組み合わせれば、ほとんどのミッションでプラチナを入手可能だ。



MISSION Completed 2

本編をクリアすると、ラストスキルファイルというセーブデータが作成される。これは、クリア時の習得スキルを所持した状態で最初からプレイできるというもの。つまりラストスキルファイルとは、繰り返しプレイする際のボーナスといえるものだ。前述の「Bodyブレイク」は、通常のプレイでは112式法呑入手後でなければ得られない。だがラストスキルファイルを用いれば、COM5を購入できるミッションから使用可能となるのだ。ただし、「Bodyブレイク」は発動率大アップのコンピュータと組み合わせて初めて威力を発揮するものだ。コンピュータ入手前であれば、「ダブルアサルト」や「ズームI」など、通常のスキルの方が有効である。



FRONT MISSION 3 Episode of Arisa Simple Advance Chart

冒頭の選択で亮五の仕事に付き合わないと、アリサを主軸としたストーリーが進む。エマ編では敵として対立した大漢中軍や呉龍が仲間となり、華蓮団やパープルヘイズが敵に回ることになる。アリサ編はミッション総数が58とエマ編に比べて少なく、細かな分岐も存在しない。仲間になる人物も固定であり、ストーリーが進めば自然と部隊に加わる仕組みになっている。また、仲間が分かれて行動する状況も少ない。そのため、全体的な難易度はエマ編に比べて低く抑えられている。

Summary of Story

和輝たちは大漢中軍所属のリュウ・ハイフォンとともに大漢中へ渡り、華蓮団と戦いながらルカーヴの行方を追っていく。エマ編で仲間となったパープルヘイズは敵対勢力であり、幾度となく和輝の前に立ち塞がる。華蓮団との戦いを潜り抜け、目的地である大使館へと到達した一行。だが、そこで和輝たちはリュウに裏切られてしまう。彼はバール直近の部下であったのだ。M.I.D.A.S.製作のカギとなるエマやアリサを取り込もうとしたバールであったが、ルカーヴの反逆により命を落としてしまう。リュウは、ルカーヴに対して復讐を誓う。その後、メイヤーの説得により、クーデター騒動が発生した日本へと帰国。沖縄に隠されたM.I.D.A.S.を奪還すべく、父である武村伊佐夫と共に、和輝たち一行はルカーヴとの最後の戦いに挑む。



濡れ衣を着せられ、指名手配犯になった和輝と亮五は、リュウと共に大漢中へ向かう。



エマ編で共に仲間として戦ったデニスたち。アリサ編では敵として戦うことになる。

Chart Start

- **M00** 沖縄試験場
- 日防軍研究室
- **分岐** 亮五の仕事に付き合う？
  - 付き合う➡エマ編
  - 付き合わない➡アリサ編
- 日防軍研宿舎
- ショッピングモール
- 日防軍研究室
- **M01** 日防軍横須賀基地（WAP倉庫前）
- 横須賀基地保安室
- 横須賀基地研究施設
- **M02** 日防軍横須賀基地（研究施設前）
- 横須賀基地ハンガー
- **M03** 日防軍横須賀基地（東岸倉庫前）
- 横須賀三春町倉庫
- **M04** 横須賀火力発電所（変圧エリア）
- **M05** 横須賀火力発電所（タンクエリア）
- 潜水艦乗員室

Story Guide

謎の爆発事故

亮五の誘いを断り、部屋に戻った和輝は１通のメールを受け取る。それは妹のアリサからの連絡であった。彼女は今日から日防軍横須賀基地で働くことになったという。

亮五の仕事が終わったあと、小沢から横須賀へWAPを運ぶための作業を依頼される。亮五と共に日防軍横須賀基地へと移動した和輝は、そこで謎の爆発事故を確認。基地内にはアリサがいると考えて暴走した和輝は、警告を無視して日防軍兵士のWAPを攻撃してしまう。霧島重工の新型WAPと日防軍の旧型WAPでは性能差が歴然であり、和輝と亮五は日防軍兵士を退けることに成功する。しかし、そこに特殊部隊である機動強襲群が現れ、戦闘は中断。和輝と亮五はその場で逮捕、横須賀基地内に連行されてしまう。

IN 亮五

パープルヘイズ

保安室へ連行され、衛兵に詰問される和輝と亮五。亮五はこの場を乗り切るため、和輝の父親である武村伊佐夫が日防軍技術士官であり、横須賀基地にいることを衛兵に伝える。

伊佐夫の計らいで無事に釈放された和輝と亮五だったが、外部からU.S.N.製のWAPが横須賀基地へ入っていくのを見た和輝は、再び基地への潜入を試みる。

基地の奥で和輝と亮五は、アリサが乗るイグチライラスと、U.S.N.のエージェントであるパープルヘイズを同時に発見。アリサが敵に襲われると感じた和輝は、近くにあったWAPに乗り込み、パープルヘイズに戦いを挑む。

IN アリサ、リュウ

リュウ・ハイフォン

パープルヘイズとの戦闘を機動強襲群に目撃された和輝たちは、大漢中のエージェントであるリュウ・ハイフォンに救われ、九死に一生を得る。彼はWAPの脚部にホバーを装備し、海を渡って横須賀基地から脱出を試みるという。しかし脱出の直前に港で日防軍の追撃を受ける。日防軍を退けた一行は、アリサから横須賀基地で起きた爆発事故の真相を聞く。話によると、日防軍が極秘に研究を進めていた新型爆弾の事故であるとのこと。さらにリュウの口から新たな情報が飛び出す。

U.S.N.軍の研究所から盗まれた新型兵器、それがM.I.D.A.S.という新型爆弾であった。その爆弾を盗んだのが日防軍であり、今回の爆発事件はM.I.D.A.S.によるものであるという。和輝はアリサの安全を第一に考え、リュウと共に行くことにした。

- 大漢中軍潜水艦艦橋
- M06 秦野IDDN基地
- M07 足柄サービスエリア
- IN 美穂
- M08 沼津港
- 潜水艦艦橋
- 潜水艦乗員室
- 反政府軍本部
- 反政府軍乗員室
- ダバオショップ
- 反政府軍本部
- M09 パナイ島（ジャングル）
- M10 対空ミサイル基地
- M11 ネグロス島海岸線
- M12 ネグロス要塞（ジャングル）
- M13 ネグロス要塞（内部）
- ネグロス島司令部
- 潜水艦艦橋
- M14 ダハト・アガス（WAP格納庫）
- M15 ダハト・アガス（通路）
- IN ファム

国外脱出

M.I.D.A.S.の行方を追うリュウは、和輝たちに自分の仕事の手伝いを依頼する。真実を暴き、逆に日防軍を糾弾するべきと語るリュウの言葉を受け、和輝は依頼を承諾。彼と共にM.I.D.A.S.を追跡することになる。M.I.D.A.S.の行方を追うリュウは、ルカーヴとアリサの助言によりIDDN基地を襲撃。飛行記録を入手してM.I.D.A.S.の行方を捕捉する。

その道中、検問で1人の婦警と遭遇。新条美穂と名乗るその女性は、M.I.D.A.S.の秘密を知ってしまったために日防軍から追われる身になったという。リュウは彼女を疑いながらも、他の3人の合意により、行動を共にすることとなる。

フィリピン自由主義党

M.I.D.A.S.がフィリピンへ運びこまれたことを飛行記録から割り出した一行は、フィリピン反政府軍本部へ向かった。フィリピン反政府軍は、裏で大漢中が全面的にバックアップを行っており、その関係でリュウは司令官であるバマラムと顔が利くのである。

リュウはパナイ島を経由し、ネグロス島へ侵攻する作戦を提案。バマラムはこの作戦を了承する。対空ミサイルを破壊した一行はそのままネグロス島へと上陸した。

- M16 ダハト・アガス（フライトデッキ）
- M17 ダハト・アガス（機関室）
- ミンドロ島野営地
- 仮設ハンガー
- M18 O.C.U.タール基地（正面）
- M19 O.C.U.タール基地（通信施設）
- M20 O.C.U.タール基地（ヘリポート）
- OUT アリサ
- M21 O.C.U.タール基地（弾薬庫前）
- IN アリサ
- バタンガス市街
- バタンガス酒場
- M22 バタンガス市
- M23 雪山
- 基隆基地
- 台北市酒場
- 台北ショップ
- M24 台北近郊
- 基隆基地
- 台北ショップ
- M25 福台トンネル（入り口）

ダハト・アガス

ネグロス要塞を撃破し、航空部隊の使用を可能にした一行は、引き続き海上要塞ダハト・アガスの攻略に着手する。魚雷にWAPを搭載し、海上要塞ダハト・アガスに撃ち込むという作戦で内部へ侵入。機関室を破壊し、要塞の足止めを成功させる。

M.I.D.A.S.追撃

ダハト・アガスを攻略し、バタンガスへの侵攻が可能となった。だが和輝たち一行は、本隊とは別行動を取る。バタンガスを迂回し、M.I.D.A.S.が輸送されたタール基地を直接襲撃するという。

上陸作戦が開始されれば、敵軍は戦力をバタンガスへ集中させる。その隙を突くという作戦だ。だが同時刻、U.S.N.軍の特殊部隊パープルヘイズも、M.I.D.A.S.奪取のためにタール基地へと上陸していた。

バタンガス消滅

和輝たちが追跡したM.I.D.A.S.はバタンガス市上空で爆発。大漢中軍とバタンガス市を飲み込み、消滅させてしまう。その光景を目撃した一行は、言葉を失う。そんな中、彼等はバタンガス市でエマと名乗る女性と出会う。彼女はM.I.D.A.S.を作り上げた科学者であり、アリサの姉でもある。アリサはM.I.D.A.S.を作ったエマを激しく非難するのであった。

台湾上陸

大漢中軍および反政府軍がM.I.D.A.S.で壊滅した。後ろ盾をなくしたリュウたちは、一刻も早く大漢中へ戻る必要があった。そこでリュウは大漢中に行き、ラーブヌイ大使を頼るよう和輝たちに説く。アリサの安全を考えた和輝は、その話を承諾。ファムの助力により輸送機を得た一行は、フィリピン国外へ脱出する。

華蓮団

輸送機で台湾上空へ到達した一行だが、華蓮団の襲撃を受けて不時着。これを撃破したのち、台北市でU.S.N.大使館のクレイに助力を要請する。

彼によると、F.I.A.は華蓮団と結託してアリサを確保。それができない場合は全員を抹殺する考えとのこと。一行は福台トンネルを経由し、急ぎ大漢中本土へと渡ることにした。



- **M26** 福台トンネル(ターミナル)
- 福州海軍基地
- **M27** 臨川
- 万安補給基地
- **M28** 遂川
- 万安補給基地
- 万安酒場
- 万安空き家
- **M29** 中岡
- 哮天雷関司令室
- **M30** 哮天雷関(衡山近郊)
- **M31** 衡山
- 哮天雷関医務室
- 哮天雷関乗員室
- **M32** 哮天雷関(航空機格納庫)
- 哮天雷関独房
- **M33** 哮天雷関(ヴァンツァー格納庫)
- 武漢補給基地
- **M34** 漢口空港

大漢中上陸

福台トンネルを抜け大漢中に上陸した一行は、福州海軍基地に到着。先へ進もうとするも、華蓮団の活動が活発になり、目的地の上海に進むのが困難な状況だという。そこで移動要塞である哮天雷関に乗り、上海を目指すルートを選択する。

哮天雷関がある長沙へ向かう途中、哮天雷関所属の快速反応部隊と遭遇。そこでは快速反応部隊が、華蓮団の輸送部隊をせん滅していた。快速反応部隊が去ったあと、援軍として到着した華蓮団と遭遇した和輝たちは、華蓮団と交戦状態になる。このまま長沙へ進むのは厳しいと判断した一行は、近くにある補給基地へ移動した。

万安補給基地へたどり着くと、そこで快速反応部隊と再び遭遇。リュウが上層部の命令を受けたため、快速反応部隊の手助けを行うことにした。

哮天雷関

快速反応部隊が探しているのは、ウェイ・チェンイというジャーナリストであった。万安酒場で偶然ウェイを発見した和輝たちは、ウェイから「大漢中軍と手を切れ」と忠告を受ける。彼は大漢中軍が裏で行っている事を公表しようとして、軍に命を狙われているというのだ。この情報が公表されれば、現国家主席のジエは失脚するという。

ウェイを見逃した和輝たちは大漢中軍の装甲列車を使い、哮天雷関を目指す。しかし、道中またも華蓮団の襲撃を受けてしまう。この襲撃を退けた一行は、呉龍の助けによって哮天雷関へとたどり着いた。だが哮天雷関でも、華蓮団による攻撃を受ける。

敵を追って奥へと進んだ快速反応部隊が、華蓮団の本拠地を発見。和輝たち一行は彼らと合流し、共闘することになる。

反乱

華蓮団の本拠地を発見した大漢中軍は、本部を完全に制圧。そこで華蓮団のリーダー、ミン・コォワンを発見する。コォワンを処刑するという大漢中軍の言い分を見逃せない和輝たちは、美穂が立案したコォワン救出作戦を実行。コォワンをランに託し、哮天雷関から脱出させることに成功した。

その後、武漢に到着した一行は、輸送機を使い上海へ飛ぼうとする。だがその輸送機の発着場でイマジナリーナンバーであるイヴァンを発見。華蓮団と共に行動する彼と戦闘になる。

和輝たちはこの攻撃を退け、上海にあるラーブヌイ大使館へたどり着いた。しかし和輝はリュウや周囲の様子に違和感を覚える。リュウに呼びだされ、アリサと共に奥へ通される和輝。そこで和輝たちは、リュウとバールの口から真実を知ることになる。アリサたちを捕らえ、和輝を殺すよう指示したバールであったが、ルカーヴがバールに対して反旗を翻す。バールは射殺され、ジエ主席も死亡。その混乱に乗じて、和輝たちはラーブヌイ大使館を脱出。呉龍の援護を受け、一行は上海から撤退する。

- ラーブヌイ大使館ロビー
- ラーブヌイ大使館客室
- ラーブヌイ大使館執務室
- **M35** ラーブヌイ大使館(屋内)
- **M36** ラーブヌイ大使館(屋外)
- 海軍基地司令室
- 海軍基地宿舎
- **M37** 上海動物園跡
- 海軍基地司令室
- ウェンの部屋
- 冠雷事務所
- 海軍基地司令室
- **M38** 南京市政府
- 海軍基地司令室
- 海軍基地宿舎
- 海軍基地司令室
- **M39** 広島森林公園
- 海田基地作戦室
- **M40** 広島海田埠頭

ルカーヴ追跡

バールの元からエマを救出した和輝たちであったが、ルカーヴからのメールを受けたエマは、1人深夜の公園へ向かう。そしてエマは、ルカーヴと共に和輝たちの元を去ってしまった。ルカーヴの足取りを追うべく、和輝たちは呉龍にスペンダーであるウェンを紹介してもらう。

OUT リュウ

南京防衛

ウェンは和輝たちに、F.A.I.のエージェントであるソン・グァンレイという人物を紹介。彼の住居である冠雷事務所へ向かった一行は、荒らされている彼の部屋でグァンレイを発見。グァンレイは死の間際、ルカーヴがU.S.N.艦隊にいる事を告げる。

同時刻、華蓮団は武漢を制圧し、南京への侵攻を開始。イマジナリーナンバー部隊も同様に南京を攻撃しているという。敵の目標がアリサであると知った和輝は、イマジナリーナンバーの暴動を止めるべく南京へと向かう。

だが南京では民間人が多く残されていた。民間人への被害を気にして戦えない和輝。そこへランが現れ、輸送機で民間人を保護。和輝たちはイマジナリーナンバーの撃退に成功する。ランの助力により、民間人への被害は最小限に食い止められたのだ。

日本への帰還

海軍基地司令室でリュウと再会。彼は1人でルカーヴとの決着をつけるという。その頃、太平洋上でU.S.N.艦隊の空母が爆発事故を起こし、座礁したという報を受ける。同時に、エマとルカーヴが死亡したという発表がU.S.N.から出されていた。悲しみにくれるアリサを元気づけるため、和輝はアリサと2人で東方明珠塔へと出かける。そこで怪しげな女性が和輝たちに声をかけてきた。彼女の名はメイヤー・エドワード。C.I.S.U.のエージェントだという。彼女は日本でクーデターが発生したと言ってきた。しかもその首謀者は武村伊佐夫だと言うのだ。クーデターの真実を探るため、メイヤーは和輝に手伝ってほしいと頼む。さらにメイヤーの発言により、美穂が日防軍情報部のスパイであることが明らかとなる。だが彼女もまた、M.I.D.A.S.を止めたいと思う側の人間であり、その思いを受け止めた和輝たちは彼女を許すことにした。

IN リュウ、ラン、メイヤー

救援要請

クーデター軍がM.I.D.A.S.を持っており、ルカーヴとエマがこのクーデターの計画に大きく関わっている。2人が日本にいるとわかった和輝たちは、リュウや呉龍と共に日本へと向かった。日本へ到着すると、陸路で伊佐夫がいる呉を目指す。その道中、無線で五木からの救援要請をキャッチ。助けに行くという和輝に対し、呉龍は先に呉を目指して行ってしまう。

- 呉海軍基地士官室
- 呉海軍基地病室
- 呉海軍基地宿舎
- 呉海軍基地士官室
- 日防軍潜水艦艦橋
- M41 名古屋下水処理場(手前)
- M42 名古屋下水処理場(奥)
- 前線司令部
- M43 名古屋化学工場
- 日防軍潜水艦艦橋
- M44 仙台国道(多賀城聖大橋)
- 前線司令部
- M45 阿武隈川河川敷
- M46 郡山高層都市
- M47 郡山高層都市(内部)
- M48 郡山インターチェンジ
- 前線司令部
- M49 千葉県富山町
- 相馬ヶ原基地作戦室

伊佐夫の決意

五木を救出した一行は、彼が所属する海田基地へと移動した。和輝たちは戦いへの決断を迫るも、海田基地司令の喜多島は責任を取ることを恐れ、何も行動を起こさない。そんな中、イマジナリーナンバー部隊が海田基地を急襲。見回りに出ていた五木は死亡し、盛中尉も重傷を負ってしまう。

敵のせん滅に成功した一行は、呉海軍基地へと移動。そこで、武村伊佐夫と対面する。彼は、幕僚本部にいる佐々木参謀長がクーデターの真の指揮者であると語る。さらに佐々木はルカーヴと手を組み、M.I.D.A.S.の量産を計画しているというのだ。

戦いに踏み切れない伊佐夫であったが、ルドルフの言葉を受けて戦いを決意。呉龍を傭兵として雇い入れる。

合流

潜水艦で名古屋に上陸した和輝たちは、下水処理施設から化学工場に侵入。敵の妨害を退け、磯貝指令の救出に成功する。磯貝は伊佐夫たちに協力できないと断るも、クーデター側にも加担しないと明言。これにより、クーデター側の動きを制限することに成功する。

磯貝を救出した後、和輝たちは伊佐夫たちの部隊と合流すべく、仙台へと向かった。同時刻、伊佐夫たちの部隊は仙台でイマジナリーナンバーの奇襲を受けていた。伊佐夫は己を囮にし、部隊を福島へ移動させるよう呉龍に命令する。

ルドルフからその報を受けた和輝たち一行は、伊佐夫を救うため、急ぎ仙台へと向かう。

制圧作戦

和輝たちの奮戦により、イマジナリーナンバー部隊は撤退。呉龍は第6師団との合流に成功する。和輝たちも福島へと向かった。だが敵はこちらの動きに合わせて、相馬ヶ原の第12師団を動員。郡山市に本部を置き、阿武隈川近くまで侵攻してきているという。そこで伊佐夫は、師団本隊が敵部隊を押さえている間に、和輝たちで敵の本部を制圧するという作戦を立案。和輝たちは本部を制圧すべく、郡山へと向かう。

郡山本部ではCWDSという対WAP用のジャミング装置を装備した特殊車両が、一行の前に立ち塞がった。和輝たちはこの特殊車両を破壊し、前線本部の制圧に成功。逃げ出した敵の司令官の金井を追撃する。

しかし金井は第1師団に合流すると言い残し、部下を置いて逃げ出してしまう。残存兵を倒していくと、第12師団の野中部隊長が投降を申し出た。

首相救出

野中中佐は伊佐夫に、全ての責任は自分にあり、部下にはないと語る。伊佐夫は、この戦いを終わらせるため、協力して欲しいと頼むのであった。野中はこの頼みを承諾。第12師団による協力を伊佐夫に約束する。

第12師団の協力を得た一行は、首都を押さえる佐々木への対応策を練る。佐々木に捕らえられた首相を救出し、国会を動かせば、クーデター軍を首都から排除できると画策。

怪我から復帰した盛中尉の捜索により、首相が軟禁されている場所が判明した。千葉県富山町にある保養地に監禁されていると伝えられた一行は、首相救出へ向かう。

- 幕僚本部作戦室
- 熊本基地作戦室
- M50 阿蘇山(兵器試験場)
- M51 阿蘇山麓
- M52 三角港造船所
- 熊本基地作戦室
- 端慶覧基地作戦室
- M53 沖縄連絡橋
- M54 沖縄海洋都市(中層部)
- M55 沖縄海洋都市(上層部)
- M56 沖縄海洋都市(伝導ユニット室)
- M57 沖縄海洋都市(最下層)
- M58 沖縄海洋都市(湾岸施設)
- End

クーデター鎮圧

首相の救出に成功した伊佐夫は首相に対し、国会を再開するという声明を出すように依頼する。今回のクーデターについて、国民の前で話すことで、クーデター軍を壊滅に追いやる考えだ。この発表により、クーデターの首謀者である佐々木参謀長は捕らえられた。だが投降したクーデター軍の中にルカーヴと黒井の姿がない。黒井は部下を連れて阿蘇方面へ向かったという。しかし、ルカーヴとエマの行方は不明。和輝たちはまず、黒井を追うことにした。

阿蘇山にある霧島重工の兵器テスト場。そこにある実験中の機動兵器を黒井が手に入れるつもりだと考えた和輝は、一路阿蘇山へと歩を進める。そこで黒井からルカーヴの居場所が三角港にいると突き止めた一行は、急ぎ三角港へ進む。三角港でルカーヴを追い詰めた和輝たちであったが、あと一歩の所で取り逃がしてしまう。

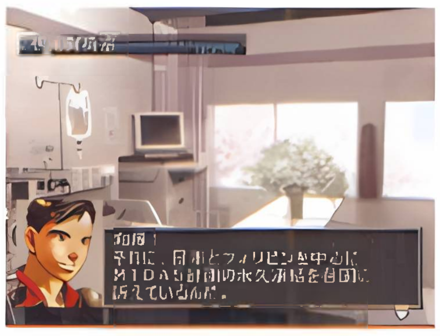
沖縄最終決戦

熊本基地へ戻った一行は、イマジナリーナンバー部隊が沖縄海洋都市に上陸を開始したとの報を受ける。沖縄へ到着した和輝たちは、M.I.D.A.S.が配置されている海洋都市の最下層へと急ぐ。ルカーヴとの最後の決着をつけるために。

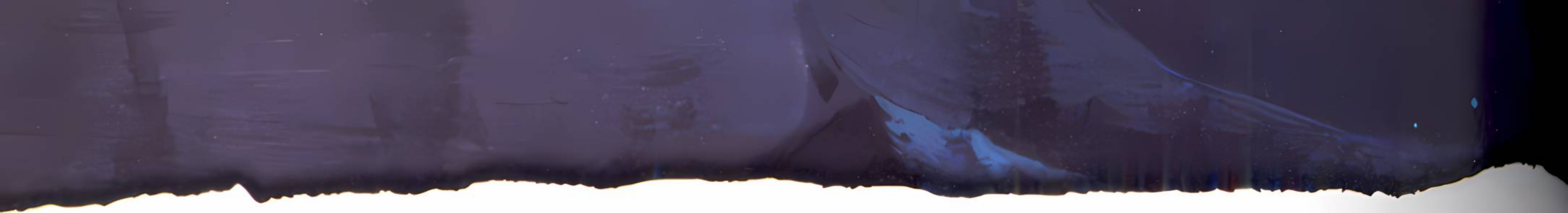
Epilogue

新たなる決意 -Determination-

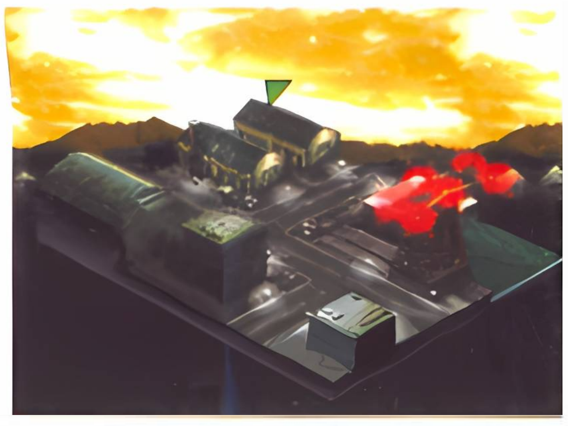
M.I.D.A.S.は失われた。だがこれで終わりではない。これからが始まりなのだと和輝は語る。あの悲劇を繰り返さないようにしなければならない。それが、この悲劇を生き残ったものたちの義務である、と。窓から桜の花が見えた。それは暖かな春の知らせであるともに、エマやアリサの元に、平穏な日々が戻ってきた証でもあった。







MISSION 01
日防軍横須賀基地（WAP倉庫前）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
111式 瑯陽（和輝）	—	SG — KN —
111式 瑯陽（亮五）	—	MG — — —

NPC Units

—	—	— — — —

Enemy Units

110式 陣陽×2	—	MG — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

Platinum Ranking

敵排除数	2	平均武器レベル	1
総戦闘回数	7	ターン数	3
平均ダメージ	70	NPC残数	—

Tactics

和輝はアサルト、亮五はアタッカーのWAPに搭乗して戦う。1ターン目は2機とも敵の方へ3マスずつ移動して終了。この際、攻撃は仕掛けないこと。APを温存し、敵の攻撃に対して反撃を行うためだ。2ターン目以降は2マス離れた位置から攻撃するといい。敵のマシンガンは攻撃によるAP消費が大きいため、反撃を受けない。

MISSION 02
日防軍横須賀基地（研究施設前）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
ゼニスレヴ（和輝）	—	KN — SG —
107式 弧雁（亮五）	—	MG — — —

NPC Units

ライラス（アリサ）	—	— — — —

Enemy Units

レクソンM4F（エミール）	—	RF — — —
グラップルM1（ジョー）	—	PB — — —
レクソンM4F（シンディ）	—	RF — — —
グラップルM1（ガストール）	—	PB — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

Platinum Ranking

敵排除数	0	平均武器レベル	1
総戦闘回数	10	ターン数	4
平均ダメージ	70	NPC残数	—

Tactics

3ターン終了まで防戦すればクリアとなる。そのため、無理に戦闘をする必要は全くない。こちらからは攻撃をせず、アイテムによる回復を行う。特にボディのHPは優先的に回復すること。なお、アリサが乗るイグチライラスを破壊されても、敗北にも減点にもならない。そのため、クリアするという観点でいえば、無視してOK。

MISSION 03
日防軍横須賀基地（東岸倉庫前）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
メレディンM1（アリサ）	—	— MS — —
上帝1型（リュウ）	—	RF — — —

NPC Units

—	—	— — — —

Enemy Units

キャセルM2×2	—	KN — — —
110式 陣陽×2	—	MG — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

オーシャンハーン	—	MG MS MS —

Platinum Ranking

敵排除数	4	平均武器レベル	1
総戦闘回数	25	ターン数	6
平均ダメージ	70	NPC残数	—

Tactics

プラチナを取るには総戦闘回数を30回前後に抑える必要がある。1ターン目は和輝を3マス前進させて終了。110式陣陽の攻撃に反撃する。敵WAPの武器を持つ腕部を破壊したら、他の敵を狙うといい。2ターン目以降はHPの減った敵を優先的に撃破。5ターン目開始時に敵増援としてオーシャンハーンが出現。ミサイルで攻撃しよう。

Intermission

J.D.F.Lab
日防軍研究所

フォーラムの更新

小池と会話をして、篠島重工特殊事業部のフォーラムアドレスを入手する。ほかにも篠島重工や沖縄開発庁海洋都市開発部のアドレスなどを入手可能だ。メールは、スクウェア(SQUARE@0730)宛に送信することができる。

Yokosuka Base Security Room
横須賀基地保安室

フォーラムの更新

JBNNの特捜部をパスワード「YAMS」で閲覧可能。また、FILE 8341G1を読むことで、公安調査庁のフォーラムアドレスを入手できる。

Yokosuka Miharucho Warehouse
横須賀三春町倉庫

フォーラムの更新

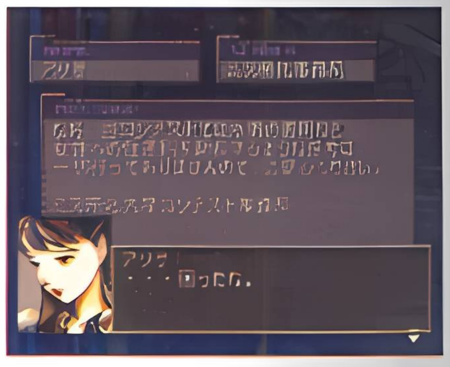
日防軍の組織でパスワード「JDF SMAP」を入力すると日防軍組織図をダウンロードできる。

メールの送受信

アリサ宛にミス帝北事務局からノミネートの連絡が届く。エマ編では水城舟智高が優勝するが、アリサ編ではアリサを優勝させることも可能。詳しくはP.403を参照のこと。

セットアップ

横須賀三春町倉庫で、機体のセットアップが可能。キャセルM2など移動力の高い脚部を装備させると攻略に役立つ。捕獲した場合もセットアップでパーツを変更する。また、アイテムを収納できるバックパックをゼニスレヴから上帝1型に付け替えておこう。



各項目の内容

Map Data
戦場マップに配置されているユニット、もしくは追加出現するユニットのデータ

Player Unit
初期配置されている、プレイヤーが操作できるユニット、及び仲間になる（自由に出撃を選べるようになる）タイミングを表す。Unitはユニット名（パイロット名）、属性はユニットの属性防御、WeaponはWAPの場合、左から左手、左肩、右手、右肩の装備武器、それ以外のユニットは装備武器を順番に表す

NPC Unit
味方だがプレイヤーが操作できず、自動的に行動するユニット、もしくはパイロットが乗っていない無人のユニット

Enemy Unit
初期配置されている敵ユニット。×は出現数。その他はPlayer Unitと同様

Reinforcements
条件が揃うと、増援で現れる敵ユニット

Platinum Ranking
戦闘評価の基準値。最高評価はプラチナとなり、90%の達成率で獲得できる。敵排除数は、倒した敵の数。総戦闘回数は、攻撃や防御を行った総数。平均ダメージは、プレイヤーユニットが受けたダメージの平均値。平均武器レベルは、戦闘に使用した武器レベルの平均値。ターン数は、経過したターンの総数。NPC残数は、ミッションクリア時に残っているNPCの総数。全ての数値は、このミッション内でのみ適用される

Tactics
ミッションの特徴や仕掛け、クリアするための戦術などを解説

Intermission
インターミッションの行動指針を中心に解説。フォーラムアドレスの入手タイミングやメール受信タイミングはもちろん、セットアップに必要となるショップの改造時期等も掲載

アリサ編

MISSION 04
横須賀火力発電所（変圧エリア）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

アンティ×2	—	—	—	—	—

Enemy Units

ハーンイーガー×3	—	MG	MS	MS	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

110式陣陽×3	—	MG	—	—	—

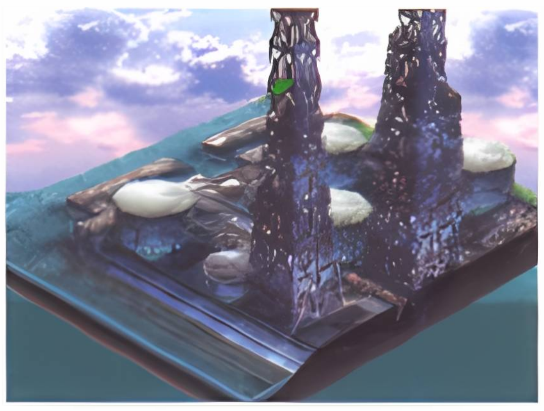
Platinum Ranking

敵排除数	3	平均武器レベル	2
総戦闘回数	25	ターン数	6
平均ダメージ	45	NPC残数	—

Tactics

敵はハーンイーガー３機。このうちの２機は攻撃をしてこないので、攻撃をしてくる１機を狙って撃破する。２ターン目終了時に敵増援として110式陣陽３機が出現。ハーンイーガーを優先して破壊すること。その際、和輝は110式陣陽の近くに移動し、110式陣陽の攻撃を受ける囮にする。亮五はHPの少ない敵WAPを優先的に攻めること。

MISSION 05
横須賀火力発電所（タンクエリア）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

110式 陣陽（黒井）	—	MG	—	—	—
109式 炎陽	—	—	MS	—	—
09式装甲車×2	—	MG	—	—	—
110式陣陽×2	—	MG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

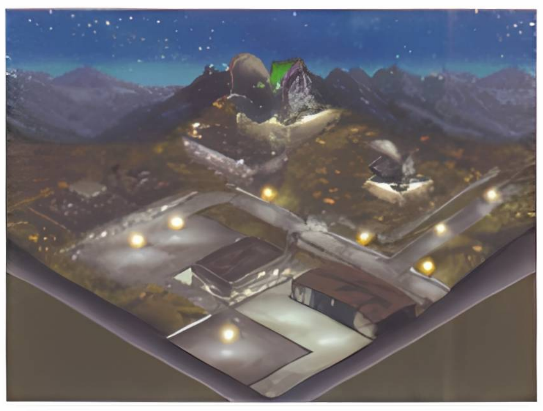
Platinum Ranking

敵排除数	5	平均武器レベル	2
総戦闘回数	35	ターン数	6
平均ダメージ	45	NPC残数	—

Tactics

勝利条件は「敵パイロットの全滅もしくは投降」と表示されるが、実際は敵を５機破壊した時点でクリアとなる。１ターン目は黒井が乗る110式陣陽を攻撃。ミサイル攻撃の後、和輝は接近して１マスの距離から攻撃。これで亮五やリュウは反撃を受けずに攻撃できる。黒井を倒したら近くの110式陣陽を集中攻撃。残る敵を各個に撃破だ。

MISSION 06
秦野IDDN基地



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

アンティ×2	—	—	—	—	—

Enemy Units

キャセルM2	—	KN	—	—	—
BT02クアラベ×3	—	CN	—	—	—
09式装甲車	—	MG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	5	平均武器レベル	3
総戦闘回数	30	ターン数	5
平均ダメージ	45	NPC残数	—

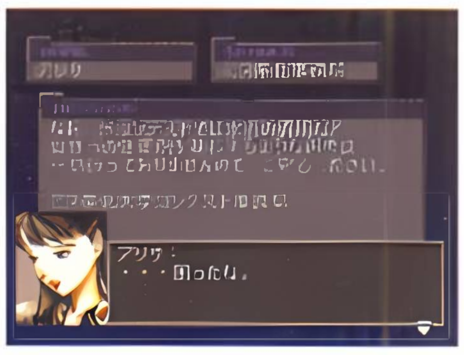
Tactics

１ターン目は、アリサと亮五で09式装甲車を攻撃。和輝は奥のBT02クアラベを攻める。リュウはキャセルM2が近づくまで待機。２ターン目以降はBT02クアラベを各個に撃破する。装備している武器がキャノンのため、隣接して攻撃すれば反撃を受けない。近づいてきたキャセルM2に対しては、２マス以上離れた位置から攻撃すること。

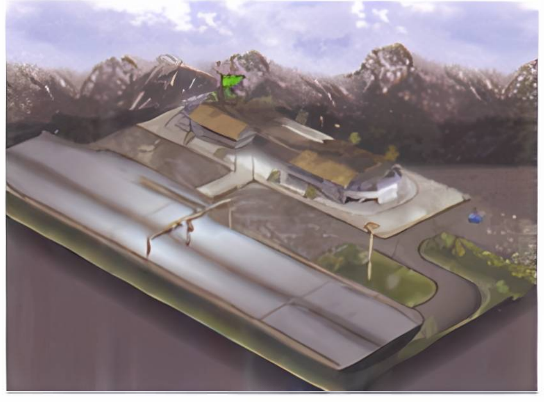
Hatano IDDN Base
秦野IDDN基地

フォーラムの更新

O.C.U.陸防軍情報部にアクセスするとC.I.U.のフォーラムアドレスを入手。また、C.I.U.のフォーラムでは燕飛団のフォーラムアドレスを得られる。アドレス入手の詳細はP411-419を参照。



MISSION 07
足柄サービスエリア



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

アンティ×2	—	—	—	—	—
01式 輸送車	—	—	—	—	—
108式 強襲（発砲）	—	SH	—	MG	—

Enemy Units

ハーンイーガー×5	—	MG	MS	MS	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	5	平均武器レベル	3
総戦闘回数	20	ターン数	5
平均ダメージ	45	NPC残数	1

Tactics

敵が高所にいるため、ショットガンやマシンガンの命中率は著しく落ちる。そこでガンナー以外は全機、高速道路に上ってハーンイーガーを狙うといい。高低差が減り、命中率の減少も抑えられる。ミサイルは命中率が下がらないので、初期配置から移動せずに攻撃。ミサイルの攻撃後、ショットガンやマシンガンでとどめを刺す。

Ashigara S.A.
足柄サービスエリア

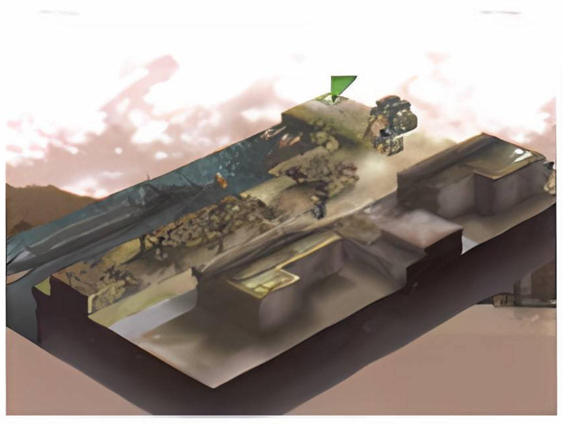
フォーラムの更新

日本中のスペンダーが集まるフォーラム、アーマードキンカクジでは、各種ソフトウェアや機密情報をダウンロードできる。BBSでも活発なやりとりがされており、ネットワークコンピューティングシステムがその俎上に上げられている。アドレスも入手可能だ。ネットワークコンピューティングシステムから千里眼をダウンロードし、日防軍組織図を解析すると、日防軍情報部のアドレスを入手できる。

メールの送受信

アーマードキンカクジのスペンダーから和輝宛にメールが届く。このメールを読むことで、アーマードキンカクジのフォーラムアドレスを入手する。

MISSION 08
沼津港



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
108式 張鷲（美穂）	—	RD	—	SG	—

NPC Units

アンティ×2	—	—	—	—	—

Enemy Units

ハーンイーガー×3	—	MG	MS	MS	—
109式 炎陽×2	—	—	MS	—	—
09式装甲車	—	MG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

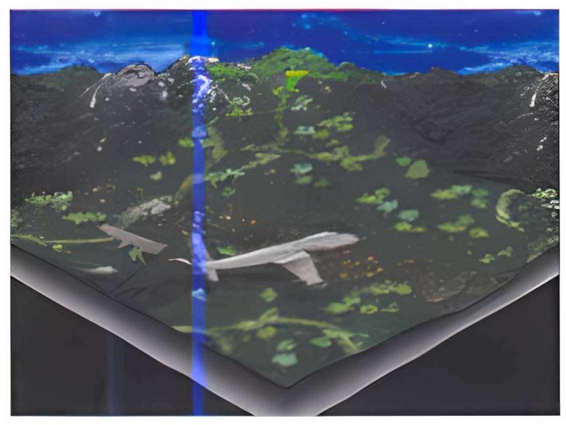
Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	3
総戦闘回数	25	ターン数	5
平均ダメージ	55	NPC残数	—

Tactics

リュウと交代で美穂を出撃させる。1ターン目はミサイルで海側のハーンイーガーを攻撃し、他の3機は移動せずに終了する。最寄のハーンイーガーは、4ターン目まで攻撃してこないので無視してかまわない。2ターン目以降は、近づいてきた09式装甲車とハーンイーガーを各個撃破。その後は奥にいる109式炎陽を順に攻撃だ。

MISSION 09
バナイ島



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

110式 陣陽×2	—	MG	—	—	—
キャセルM2×2	—	RD	—	—	—
ジーニ×2	—	—	MS	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	4
総戦闘回数	30	ターン数	7
平均ダメージ	50	NPC残数	—

Tactics

レッグを全員ホバータイプに換装。ミッションが始まったら、ミサイルでジーニを攻撃。アタッカーやアサルトは水上で待機し、110式陣陽の攻撃に対して反撃する。また、水上で待機することにより、キャセルM2の攻撃を受けない。なお、8ターン目終了時までジーニを残しておくと本隊へ連絡されてしまい、MISSION 10で敵が増える。

MISSION 10
対空ミサイル基地



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

キャセルM2×2	—	RD	—	—	—
ジーニ×2	—	—	MS	—	—
アーバレン20×3	—	MG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

110式 陣陽×2	—	MG	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	4
総戦闘回数	25	ターン数	5
平均ダメージ	70	NPC残数	—

Tactics

MISSION 09で本隊に連絡されている場合、初期配置の敵に110式陣陽2機が追加される。1ターン目はジーニがいる側のアーバレン20を攻撃。その際、反対側にいるアーバレン20の射程に入らないように移動する。同時に、近くにいるキャセルM2を、2マス以上離れた位置から攻撃。キャセルM2撃破後は、奥へ進みジーニを各個に倒していく。

MISSION 11
ネグロス島海岸線



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

110式 陣陽×3	—	MG	—	—	—
BT02クアラベ×3	—	CN	—	—	—
40mm高射砲×3	—	CN	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	9	平均武器レベル	4
総戦闘回数	44	ターン数	8
平均ダメージ	35	NPC残数	—

Tactics

属性防御は対貫通に設定。ガンナーを前に、アサルトやアタッカーを後ろに配置する。まずはガンナーのミサイルで左のBT02クアラベを狙う。これを撃破するまで前に出ないこと。撃破後は近づいてくる110式陣陽を倒す。後は左から順に敵を各個撃破すればいい。キャノンを装備する敵には隣接したマスから攻撃しよう。

Davao
ダバオ

フォーラムの更新

MISSION 08終了時のインターミッションで、日本警察フォーラムの「今後の予定」から交通安全ポスターの壁紙をダウンロードできる。これは、このインターミッションの限定配信だ。日本警察では、「ごあいさつ」を読むとイグチのフォーラムアドレスを入手。「尋ね人・指名手配」で高橋一志、桐原聡美、牛久由久、岸路史の情報を確認しておくと、以降どこかで会える。また、潜水艦艦橋のオペレーターから大漢中人民軍、反政府軍本部のオペレーターからフィリピン自由主義党、反政府軍本部のパマラムからフィリピン軍、ダバオ酒場のサリアからジェイドメタル＝ライマン、ダバオショップの主人からパベールのフォーラムアドレスを入手できる。なお、ダウンロードできるデータも豊富にある。国土交通省の東京湾でシミュレーターマップの新湾岸ブリッジ、イグチの事業内容でシミュレーターの訓練モード、パベールのソフトウェア部門でシミュレーターの実戦モードとレストレックスをダウンロード可能だ。

セットアップ

ダバオショップでは武器の購入やWAPの改造が可能。以後は和輝をアサルト、亮五をアタッカー、アリサと美穂をガンナーとして育成するのがいい。アタッカーにはキャセルM2のレッグやアーム、ガンナーにはメレディンM1のボディがオススメだ。

メールの送受信

和輝、亮五、美穂宛にそれぞれメールが届く。また、小池英一と長谷川希理子にはメールを送信できる。

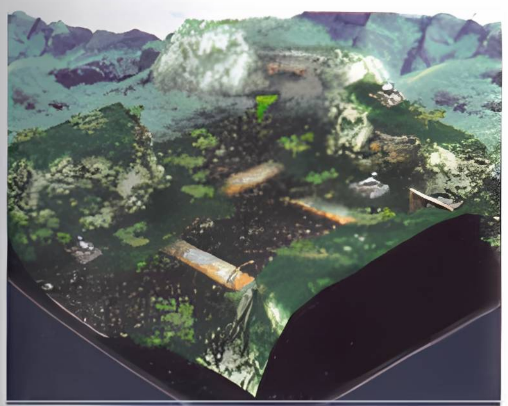
Negros coastline
ネグロス島海岸線

メールの送受信

和輝と亮五宛にメールが届く。明生浩一からのメールには返信が可能。以後のメールを受け取るために、必ず返信しておこう。

アリサ編

MISSION 12
ネグロス要塞（ジャングル）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Weapon			
110式 陣陽×5	—	MG	—	—	—
40mm高射砲×3	—	CN	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	8	平均武器レベル	4
総戦闘回数	45	ターン数	7
平均ダメージ	45	NPC残数	—

Tactics

MISSION 11と同様、属性防御は対貫通にする。1ターン目は近くの110式陣陽と40mm高射砲を攻撃。この際、川の向こう岸にいる40mm高射砲の射程6マス内に入らないことが重要となる。その後は橋を渡らず、近づいてくる110式陣陽を各個撃破。残る40mm高射砲2門は、110式陣陽を破壊した後に、アタッカーとアサルトで攻撃する。

MISSION 13
ネグロス要塞（内部）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Weapon			
110式 陣陽×2	—	MG	—	—	—
キャセルM2×2	—	KN	—	—	—
ジーニ	—	—	MS	—	—
ブレノス×2	—	RF	—	—	—
ジーニ（マナロ）	—	—	MS	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

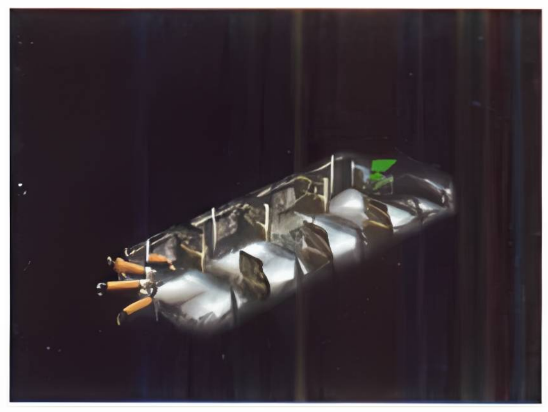
Platinum Ranking

敵排除数	8	平均武器レベル	5
総戦闘回数	50	ターン数	8
平均ダメージ	50	NPC残数	—

Tactics

序盤は前に出ず、スタート地点で近づいてくる敵を待ち受ける。1ターン目、ガンナーは移動してブレノスを攻撃。ミサイルが2発当たれば破壊できる。アサルトやアタッカーはガンナーの前に配置。近づいてくる敵を全て倒したら、アサルトとアタッカーはローラーダッシュでジーニの近くへ移動。後は残る敵を各個撃破していく。

MISSION 14
ダガト・アハス（WAP格納庫）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Unit	属性	Weapon			
110式 陣陽×6	—	MG	—	SH	—

Enemy Units

Unit	属性	Weapon			
ヴァンツァー兵×6	—	GU	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

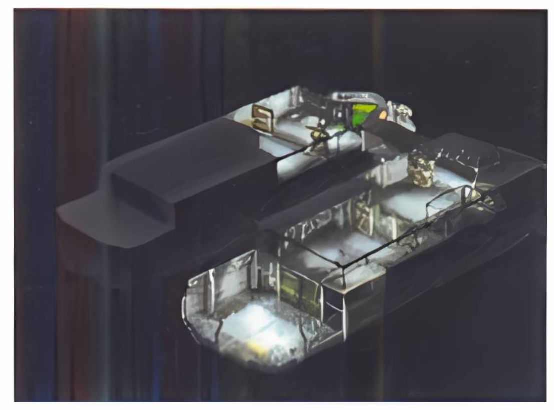
Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	5
総戦闘回数	20	ターン数	4
平均ダメージ	50	NPC残数	—

Tactics

110式陣陽に敵パイロットを乗せないことを最優先に行動する。アリサと美穂のガンナー2名は、手前の110式陣陽に隣接してWAPを乗り換えよう。すると敵パイロットは、こちらが乗り捨てたWAPを奪おうとする。後は近い敵から順番に倒せばＯＫ。110式陣陽はマシンガンを装備しているので、敵パイロットを攻撃するのに適任だ。

MISSION 15
ダガト・アハス（通路）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
ゼロス（ファム）	—	—	—	—	—

NPC Units

Unit	属性	Weapon			
氷竜3型（ビトエフ）	貫通	SG	—	—	MS

Enemy Units

Unit	属性	Weapon			
110式 陣陽×2	—	MG	—	—	—
キャセルM2	—	KN	—	—	—
歩兵	—	RF	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	4	平均武器レベル	5
総戦闘回数	15	ターン数	11
平均ダメージ	65	NPC残数	1

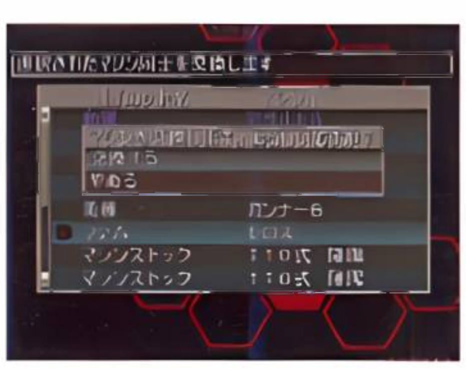
Tactics

1ターン目、リュウは110式陣陽にミサイルで攻撃。ファムはエレベーターで上へ。2ターン目は110式陣陽が最初にいた位置へファムを移動。スイッチを押してエレベーターを下げる。リュウをエレベーターに乗せた後、3ターン目にビトエフがエレベーターに乗るので、4ターン目に一緒に上へ。その後は壁を破壊して先に進む。

Negros H.Q.
ネグロス島司令部

セットアップ

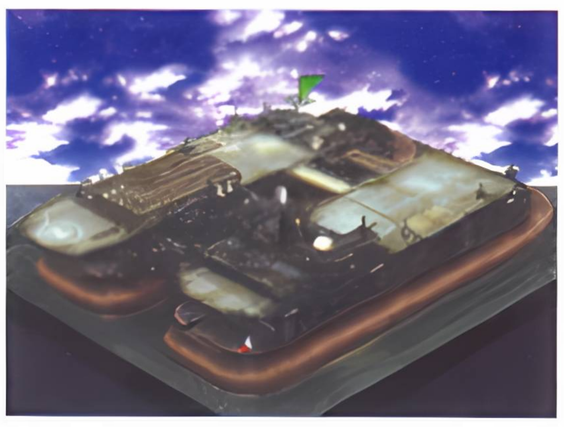
MISSION 14～17で、部隊を2つに分割。偶数ミッションは和輝・亮五・アリサ・美穂、奇数ミッションはリュウ・ファム・ビトエフ(NPC)が担当する。インターミッションで乗り換えが可能なので、リュウとファムのWAPはそれぞれアリサと和輝のWAPと交換しよう。



メールの送受信

美穂宛に盧思之からメールが届くが、返信の必要はない。盧はMISSION 40の広島海田埠頭で登場する。

MISSION 16
ダガト・アハス（フライトデッキ）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

110式 陣陽×2	衝撃	RF	—	—	—
キャセルM2	貫通	RD	—	—	—
ハーンイーガーP×2	炎熱	MG	MS	MS	—
歩兵	—	RF	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

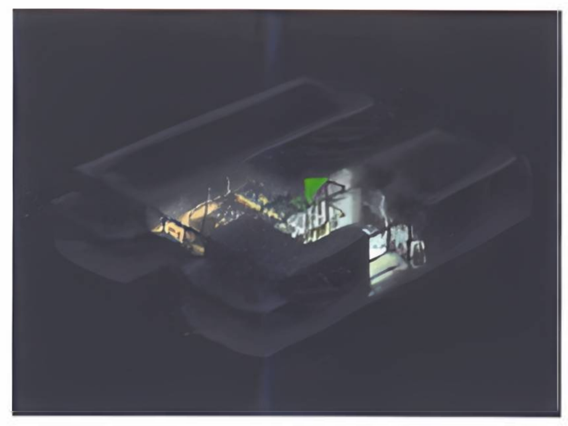
Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	5
総戦闘回数	35	ターン数	6
平均ダメージ	60	NPC残数	—

Tactics

最初に中央の橋を渡って敵WAPに向かうと、密集した敵から集中攻撃を受けてしまう。そのため、まず先にフィリピン軍歩兵を攻めるのがベスト。その際、ガンナーは奥にいるハーンイーガーPを攻撃するといい。なお、キャセルM2には2マス以上離れて攻撃すること。後は残っている110式陣陽とハーンイーガーPを各個に撃破だ。

MISSION 17
ダガト・アハス（機関室）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

永霰3型（ピトエフ）	貫通	SG	—	—	—

Enemy Units

110式 陣陽×3	—	MG	—	—	—
歩兵×2	—	RF	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	5	平均武器レベル	5
総戦闘回数	15	ターン数	7
平均ダメージ	55	NPC残数	1

Tactics

セットアップでリュウとファムの乗るWAPをガンナーとアサルトに変更しておく。1ターン目、リュウはミサイルで110式陣陽を攻撃。ファムはエレベーターに乗り、110式陣陽を攻撃した後に上る。2ターン目以降はファムが上の敵を、リュウは下から敵WAPをミサイルで狙う。下に残るフィリピン軍歩兵は、ピトエフにまかせるといい。

MISSION 18
O.C.U.タール基地（正面）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

永霰3型（ピトエフ）	貫通	SG	—	—	—

Enemy Units

110式 陣陽×2	貫通	MG	—	—	—
ジーニ×3	炎熱	—	MS	—	—
BT02クアラベ×2	衝撃	CN	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

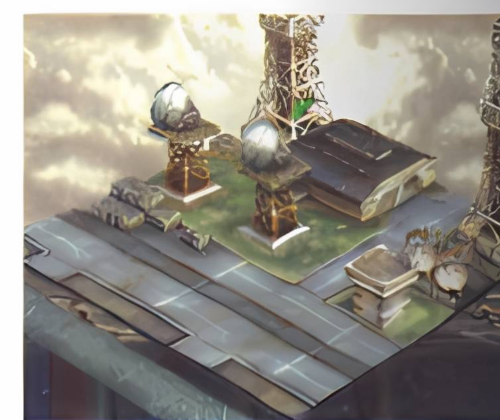
Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	5
総戦闘回数	30	ターン数	5
平均ダメージ	80	NPC残数	—

Tactics

MISSION 18～21は、美穂に代わってファムを出撃させる。すると、ピトエフも同時に出撃するため、戦力が充実する。ファムには美穂が使っていたWAPを流用。まずは建物に上り、高所から最寄の110式陣陽を攻撃だ。これを排除したのち、奥にいるジーニを優先して倒す。後は向かってくる110式陣陽やBT02クアラベを撃破する。

MISSION 19
O.C.U.タール基地（通信施設）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

永霰3型（ピトエフ）	貫通	SG	—	—	—

Enemy Units

レクソンM4F（シンディ）	貫通	RF	—	—	—
レクソンM4F（デニス）	炎熱	RF	—	—	—
グラップルM1（ガストール）	衝撃	KN	—	—	—
グラップルM1（ジョー）	貫通	KN	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	4	平均武器レベル	5
総戦闘回数	25	ターン数	5
平均ダメージ	70	NPC残数	—

Tactics

攻撃目標はレクソンM4Fを優先。レクソンM4Fはチャフを持つため、ミサイルによる攻撃は不発に終わることも多い。マシンガンやショットガンで攻撃するのが得策だ。また、グラップルM1はこちらのガンナーを狙ってくる。その場合はガンナーをローラーダッシュで左右に移動。グラップルM1から逃れつつ、ミサイルを撃ち込む。

Intermission

Mindoro
ミンドロ島

セットアップ

ショップではHP2レベル、属性等1レベルの改造が可能。武器も新しいものが揃っているので、このタイミングで買い換えておく。

メールの送受信

リュウ宛にマイク・デービスからメールが届く。



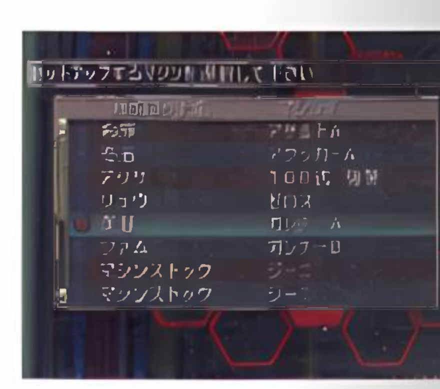
O.C.U. Taal Base
O.C.U.タール基地

フォーラムの更新

F.A.I.のフォーラムからU.S.N.特殊放射線研究所のフォーラムアドレス、U.S.N.特殊放射線研究所のフォーラムからサイナミックソフトとイントレピッドスチュピッドのアドレスを入手可能。また、サイナミックソフトの「ドライバー紹介」を読むと、ディアブルアビオニクスのフォーラムアドレスを入手できる。さらにサイナミックソフトやイントレピッドスチュピッドでは、壁紙やソフトウェアのダウンロードが行える。ただし、M.I.D.A.S.制御に関するプログラムは、エマ編でしかダウンロードできず、アリサ編では入手不可能だ。

セットアップ

アリサが部隊から離脱する。そのため、ガンナーとして別のキャラクターを補充する必要がある。WAPは残っているので、アリサが乗っていたWAPに美穂を乗せよう。



アリサ編

MISSION 20
O.C.U.タール基地（ヘリポート）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

永塞3型(ピトエフ)	貫通	SG — — —

Enemy Units

110式 陣陽×2	貫通	SG — — —
ハーンイーガー×3	炎熱	MG MS MS —
40mm高射砲×3	衝撃	CN — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

Platinum Ranking

敵撃破数	8	平均武器レベル	5
総戦闘回数	20	ターン数	8
平均ダメージ	100	NPC残数	—

Tactics

今回の戦闘はアリサが出撃できない。そのため、インターミッションで美穂をアリサの代わりにガンナーとして準備しておく必要がある。アタッカーやアサルトは110式陣陽を、ガンナーはハーンイーガーを攻撃。110式陣陽を破壊したら、アタッカーやアサルトは40mm高射砲を狙う。隣接して攻撃すれば、反撃を受けずにすむ。

MISSION 21
O.C.U.タール基地（弾薬庫前）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

永塞3型(ピトエフ)	貫通	SG — — —

Enemy Units

110式 陣陽×3	貫通	MG — SH —
ハーンイーガー	炎熱	MG MS MS —
BT02クアラベ×2	衝撃	CN — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

Platinum Ranking

敵撃破数	6	平均武器レベル	6
総戦闘回数	40	ターン数	7
平均ダメージ	80	NPC残数	—

Tactics

最初にホセが乗る110式陣陽を攻撃。まずアサルトとアタッカーで近接攻撃を仕掛ける。ホセの最大APは17なので、2回の反撃で残りAPが1となり、シールドが使えなくなる。そこをガンナーでさらに畳み掛けよう。他の110式陣陽も同様に攻める。APが7以下でシールドを使える場合は、ハーンイーガーやBT02クアラベを狙うといい。

MISSION 22
バタンガス市



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

—	—	— — — —

Enemy Units

ジーニアムM0(セロフ)	炎熱	MG MS CN MS GR
キャセルM2×2	貫通	KN — — —
110式 陣陽×2	衝撃	MG — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

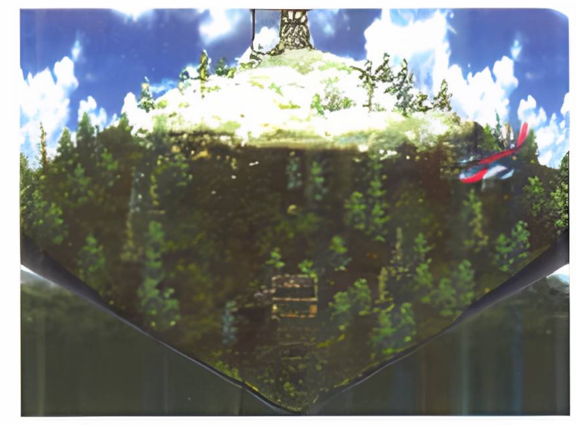
Platinum Ranking

敵撃破数	5	平均武器レベル	6
総戦闘回数	25	ターン数	4
平均ダメージ	65	NPC残数	—

Tactics

まずは全機で建物に上り、ガンナーは110式陣陽を攻撃。近づく敵を排除後、アタッカーやアサルトはローラーダッシュでジーニアムM0に接近し、攻撃を仕掛ける。ジーニアムM0はボディのHPが200未満になると暴走。ボディのHPが500まで回復し、敵味方を区別できなくなる。ジーニアムM0を破壊すればクリアとなるので、集中攻撃だ。

MISSION 23
雪山



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

—	—	— — — —

Enemy Units

レクソンM4F(ハッタ)	衝撃	RF — — —
レクソンM4F×2	炎熱	RF — — —
グラップルM1×2	貫通	PB — — —
太塔4型K	衝撃	GR CN — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

Platinum Ranking

敵撃破数	6	平均武器レベル	7
総戦闘回数	25	ターン数	5
平均ダメージ	40	NPC残数	—

Tactics

1ターン目は近くにいるグラップルM1を攻撃。その際、レクソンM4Fから7マスの範囲に自機が入らないようにすること。7マス以内に入ると、レクソンM4Fが動き出してしまうためだ。また、グレネードを撃たせずに太塔4型を破壊することが重要となる。最も簡単な方法は、太塔4型をガンナー2機のミサイル攻撃で破壊することだ。

Batangas
バタンガス

フォーラムの更新

バタンガス酒場で冷静なコランと話すことで、DCNのフォーラムアドレスを入手できる。

メールの送受信

兆五と美鵬窓にメールが届く。長谷川希望子からのメールには返信可能だ。

Taipei
台北

フォーラムの更新

台北市酒家で危ないチェンと会話すると、マネーメイカーのフォーラムアドレスを入手。

メールの送受信

和嶋窓に桐生悠一からメールが届く。返信が可能なので、送っておこう。

イベント

台北市酒家でクレイ大使と会話すると、シミュレーターマップのタール基地弾薬庫前を入手。

セットアップ

台北市ショップではHP 3レベル、属性等2レベルの改造が可能。コンピュータもスキルを6ブロック分セットできるものが販売されるので購入する。



MISSION 24
台北近郊



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

—	—	— — — —

Enemy Units

レクソンM4F（デニス）	衝撃	RF — — —
レクソンM4F（シンディ）	炎熱	RF — — —
グラップルM1（ガストール）	貫通	KN — — —
グラップルM1（ジョー）	貫通	KN — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

Platinum Ranking

敵排除数	4	平均武器レベル	8
総戦闘回数	15	ターン数	5
平均ダメージ	80	NPC残数	—

Tactics

グラップルM1の攻撃力が突出して高いので、属性防御は対衝撃を推奨。反撃は狙わず、シールドで防御するといい。攻撃の際は、2マス以上離れた位置から攻撃する。また、レクソンM4Fはライフルを装備しているため、アタッカーやアサルトの射程外から攻撃される。レクソンM4Fに対して反撃できる位置まで接近して戦おう。

MISSION 25
福台トンネル（入り口）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

伏特式列車	—	MS GR CN —

Enemy Units

レクソンM4F×2	衝撃	RF — — —
レクソンM4F×2	炎熱	RF — — —
グラップルM1（マーカス）	貫通	MG — — —
グラップルM1×2	貫通	MG — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

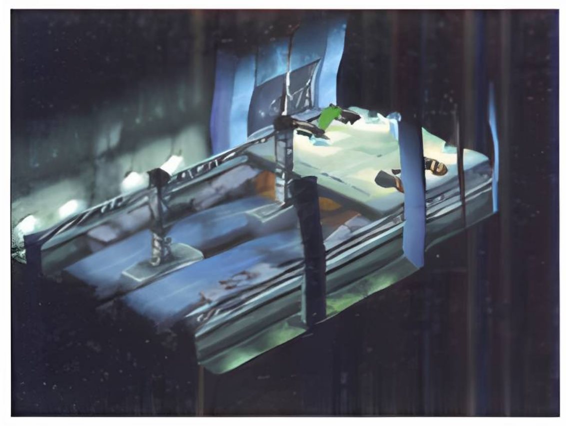
Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	8
総戦闘回数	30	ターン数	5
平均ダメージ	60	NPC残数	—

Tactics

敵はライフルとマシンガンを装備しているため、属性防御は対貫通に設定。まずはレクソンM4Fを優先的に狙う。アサルトやアタッカーは、必ず反撃できる位置で待機すること。グラップルM1の攻撃はシールドで防ぐといい。レクソンM4Fを倒した後に、グラップルM1を各個に撃破する。接近せずに、2マス以上離れて攻撃すること。

MISSION 26
福台トンネル（ターミナル）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

伏特式列車	—	— — — —

Enemy Units

レクソンM4F×2	衝撃	RF — — —
レクソンM4F×2	炎熱	RF — — —
グラップルM1×2	貫通	MG — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	8
総戦闘回数	40	ターン数	8
平均ダメージ	80	NPC残数	—

Tactics

属性防御は対貫通のままでOK。ただし、グラップルM1が攻撃力の高いマシンガンを装備しているため、優先して倒すこと。このマシンガンは最終ミッションに登場する武器と同等の品であり、現時点では破格の攻撃力を持つ。しかし、武器レベルが低くスキルもないので必要以上に恐れることはない。レクソンM4Fは高所から攻めよう。

MISSION 27
臨川



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

—	—	— — — —

Enemy Units

レクソンM4F（ウォベン）	炎熱	RF — — —
レクソンM4F×2	炎熱	RF — — —
上風5型K	炎熱	MG — — —
グラップルM1×2	貫通	RD — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	8
総戦闘回数	25	ターン数	6
平均ダメージ	60	NPC残数	—

Tactics

属性防御は対貫通に設定。まず、全体的に部隊を下げ、敵が近づいてくるのを待つ。向かってくるグラップルM1とレクソンM4Fを順番に撃破。グラップルM1の攻撃はシールドで防ぎ、2マス以上離れて攻撃しよう。レクソンM4Fには射程内に入り込んで反撃するといい。近づいてきた敵をすべて排除したら、奥の敵を倒しに向かう。

Intermission

Taipei
台北

メールの送受信

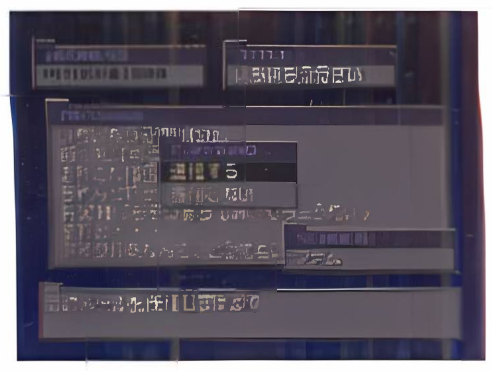
亮五宛に神宮寺醇からメールが届く。返信などは特に必要ない。



Fuzhou
福州

メールの送受信

和輝とファム宛にメールが届く。メールを受信後、周生悠一とビトエフ宛にメールを送信可能。また、ビトエフのメールを受信すると、ルイスコンツェルンのフォーラムアドレスを入手。



Wan'an
万安

フォーラムの更新

万安酒場のスーリンが大漢日報、万安ショップの主人が鉄武帝重工公司のフォーラムアドレスを教えてくれる。

メールの送受信

リュウ宛にマネーメイカーからメールが届く。このメールにはウィルスが仕込まれており、受信すると必ずマネーメイカーのフォーラムへ進むことになる。削除するには、マネーメイカーが販売するワクチンの購入が必要だ。

イベント

万安補給基地でコウと会話すると、シミュレーターマップの台北市郊外を入手できる。

アリサ編

MISSION 28
退川



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

—	—	— — — —

Enemy Units

グラップルM1(ユエ)	貫通	KN — — —
レクソンM4F	衝撃	RF — — —
20式装甲車×5	炎熱	MG — — —
グラップルM1	貫通	KN — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

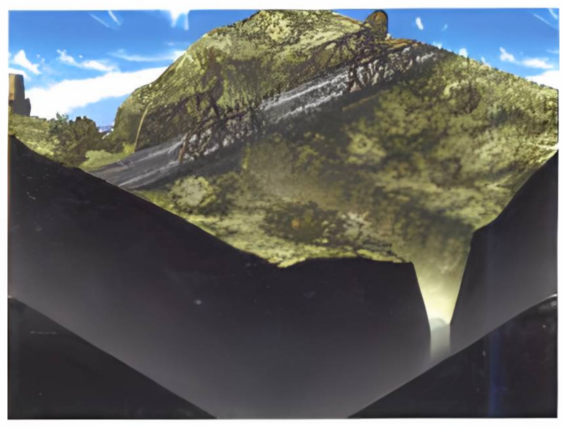
Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	8
総戦闘回数	40	ターン数	5
平均ダメージ	85	NPC残数	—

Tactics

ユエが搭乗するグラップルM1を破壊すればクリア。20式装甲車は属性防御が対炎熱のため、アサルトやアタッカーで攻めるのが得策だ。ガンナーはレクソンM4Fを優先的に狙うといい。グラップルM1は、アサルトやアタッカーおよびガンナーの攻撃を組み合わせて攻める。なお、7機以上を破壊した場合はボーナスポイントが加わる。

MISSION 29
中岡



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

伏特式列車	—	MS GR CN —

Enemy Units

レクソンM4F(ジュウン)	炎熱	RF — — —
レクソンM4F×2	炎熱	RF — — —
上風5型K×3	炎熱	MG — — —
グラップルM1×2	貫通	KN — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

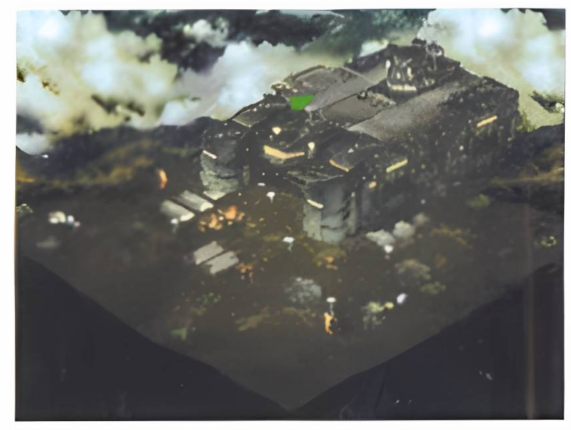
Platinum Ranking

敵排除数	8	平均武器レベル	9
総戦闘回数	35	ターン数	10
平均ダメージ	50	NPC残数	—

Tactics

アサルトの属性防御は対衝撃、それ以外は対貫通にしておく。まずは近づいてきたグラップルM1に攻撃を集中。1マスの距離で戦えるのは1機だけなので、アサルトで迎撃するといい。ただし受けるダメージは大きいため、後方からアイテムでHPを回復すること。橋の上の3機をせん滅したら、後は近い敵から各個に撃破していけばいい。

MISSION 30
哮天雷関（衡山近郊）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

雲雀42型×2	貫通	MS — — —
100mm砲×4	—	CN — — —

Enemy Units

グラップルM1×3	貫通	FL — — —
レクソンM4F×3	炎熱	RF — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

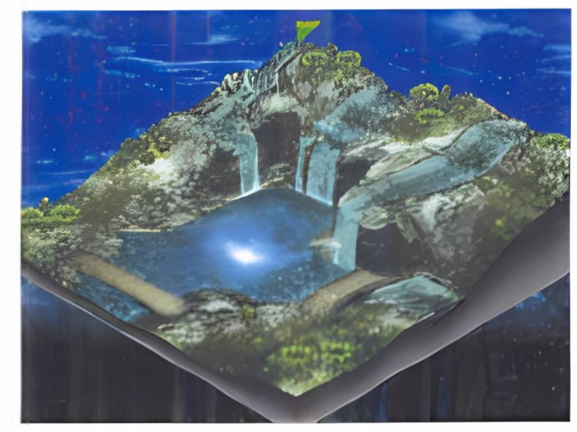
Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	10
総戦闘回数	25	ターン数	6
平均ダメージ	30	NPC残数	—

Tactics

属性防御は対炎熱を推奨。1ターン目は後方に下がり、ガンナーの攻撃のみにとどめる。2ターン目以降は、グラップルM1を優先的に攻撃。反撃される場合は射程外から、反撃されない場合は1マスの位置から攻めるといい。なお、グラップルM1の攻撃は必ずシールドで防御すること。レクソンM4Fには反撃でダメージを与えるのが得策だ。

MISSION 31
衡山



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

—	—	— — — —

Enemy Units

グラップルM1×3	貫通	KN — — —
レクソンM4F×3	炎熱	RF — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	10
総戦闘回数	35	ターン数	7
平均ダメージ	70	NPC残数	—

Tactics

アサルトは対衝撃、他は対貫通に属性防御を設定。戦闘はスタート地点周辺で行う。まず、グラップルM1を近くまで引き付けて攻撃を集中。レクソンM4Fは、グラップルM1を撃破した後にローラーダッシュで近づいて攻撃する。戦闘の際、グラップルM1には2マス以上離れて、レクソンM4Fには接近して攻撃すること。

セットアップ

万安補給基地にあるショップではHP3レベル、属性等3レベルまでの改造が可能。武器の品揃えも充実しているので、ここで一通り購入して戦力を整えておくといい。



Wan'an
万安

フォーラムの更新

万安補給基地の兵士から大漢中政府公報、万安小屋のウェイから大漢中人民倶楽部のフォーラムアドレスを入手。

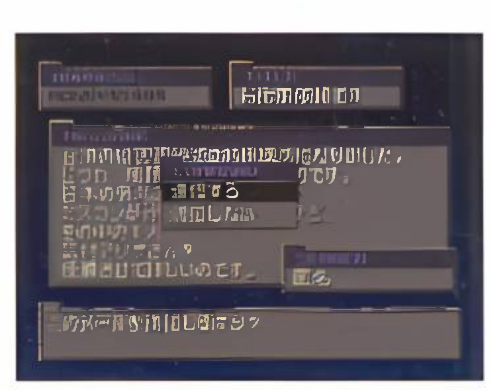
メールの送受信

アリサ宛に、蜘蛛団のリン・チャオホアからのメールが届く。

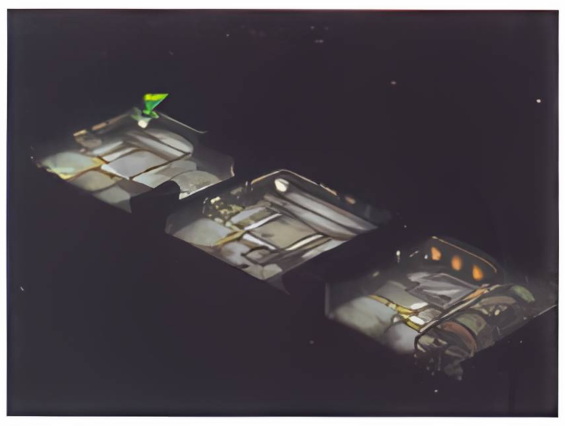
XiaoTianLeiGuan
哮天雷関

メールの送受信

ここではアリサとリュウ宛にメールが届く。また、水城舟穏高からのメールを受信後、マネーメイカーへメールを送信可能となる。ここで報奨金500を添付すると、アリサがミス南北に選ばれる。アリサの画像はアリサ編でなくては見ることができないため、必ず添付するようにしよう。



MISSION 32
哮天雷閣（航空機格納庫）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

—	—	— — — —

Enemy Units

武徳3型×2	炎熱	RF — — —
上帝1型×3	貫通	KN — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

Platinum Ranking

敵排除数	5	平均武器レベル	10
総戦闘回数	27	ターン数	6
平均ダメージ	85	NPC残数	—

Tactics

和輝、亮五、ファムの3人で出撃。セットアップでファムをガンナーに乗せ替えておくこと。ライフルの攻撃に対して反撃を狙うので、属性防御は対貫通に設定。上帝1型の攻撃はシールドで防ぎ、2マス以上離れた上で攻撃。武徳3型のHPは反撃で削る。なお、敵パイロットはコンピュータなので、気絶などのステータス障害は発生しない。

MISSION 33
哮天雷閣（ヴァンツァー格納庫）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

鉄騎4型（ラン）	—	FL — — —

Enemy Units

武徳3型×2	炎熱	RF — — —
上帝1型×4	貫通	KN — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

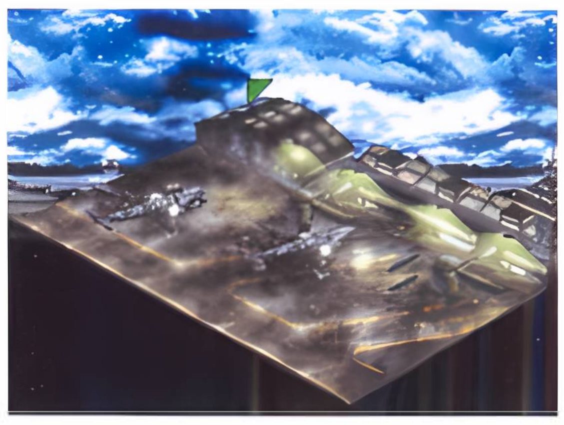
Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	11
総戦闘回数	25	ターン数	6
平均ダメージ	85	NPC残数	1

Tactics

和輝、亮五、ファム、アリサの4人で出撃。セットアップでアリサのWAPをガンナーに変更しておく。属性防御は対貫通でいい。このマップはランの搭乗する鉄騎4型が破壊されると敗北となる。そのため、リペアやリバースLowでHPを回復しながら戦う必要がある。上帝1型を優先的に攻撃し、ランへのダメージを減らそう。

MISSION 34
漢口空港



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

—	—	— — — —

Enemy Units

冷河1型（イヴァン）	炎熱	PB — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

天動3型×2	炎熱	FL — — —
来迎1型×2	衝撃	— MS — —
上風5型	貫通	MG — — —
上風5型（ジョウ）	貫通	MG — — —
上風5型（スゥ）	貫通	MG — — —

Platinum Ranking

敵排除数	1	平均武器レベル	12
総戦闘回数	40	ターン数	10
平均ダメージ	65	NPC残数	—

Tactics

イヴァンが搭乗する冷河1型を破壊すればクリア。そのため、イヴァンを集中攻撃するのが最も簡単な攻略法となる。1ターン目の敵フェイズに敵の増援が出現するが、倒す必要がないため、攻撃をしなくても問題はない。ただ、破壊することでボーナスポイントを得られるため、ガンナーで上風5型を撃墜しておきたい。

MISSION 35
ラーブヌイ大使館（屋内）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

エマ	—	GU — — —

Enemy Units

覇王1型（ロザヴィア）	貫通	MG — — —
覇王1型	貫通	MG — — —
冷河1型	炎熱	KN — — —
イマジナリーナンバー×3	—	RF — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	12
総戦闘回数	20	ターン数	7
平均ダメージ	70	NPC残数	—

Tactics

エマが倒されるとゲームオーバーとなる。エマの移動力は最大2なので、ガンナーを使って移動を阻止しよう。まずは手前にいるイマジナリーナンバーをアサルトとアタッカーで倒し、奥にいる覇王1型を攻める。ガンナーはエマの移動ルートを塞ぎながらミサイルで攻撃。後は冷河1型、イマジナリーナンバー、覇王1型の順で撃破する。

Intermission

XiaoTianLeiGuan
哮天雷閣

メールの送受信

リュウとファム宛にメールが届く。ファム宛のメールを受信後、バリラー農園のフォーラムアドレスを入手。また、バリラー総帥宛にメールを送れる。

Wuhan
武漢

フォーラムの更新

武漢ショップの主人から上海鉄鋼公司のフォーラムアドレスを入手。

イベント

日本警察のフォーラムで「尋ね人・指名手配」の高槻一志を確認していると、武漢酒場にてやくざな男として登場。話しかけた後、日本警察宛にメールを送ると報奨金を受け取れる。

Wuhan
武漢

フォーラムの更新

F.A.I.の開発者用「IAF001」、F.A.I.国際情報の4を読むと、ラーブヌイ国営科学研究所のフォーラムアドレスを入手。また、帝北大学でミス帝北が決定。マネーメイカーを通じて工作をした場合はアリサが、していない場合は水城舟穂高が優勝する。また、ミス帝北大の壁紙をダウンロード可能だ。



メールの送受信

亮五宛に長谷川奈里子からメールが届く。また、ミス帝北で水城舟穂高が優勝した場合は、「HODAKA@0700」宛にメールを送信できる。

セットアップ

MISSION 35～38の間、リュウが離脱。主力として使っていた場合は、他のキャラクターを選ぶ必要がある。

アリサ編

MISSION 36
ラーブヌイ大使館（屋外）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

冷河1型(ルカーヴ)	炎熱	RF	—	—	—
冷河1型×2	炎熱	RF	—	—	—
明天1型×4	衝撃	MG	MS	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

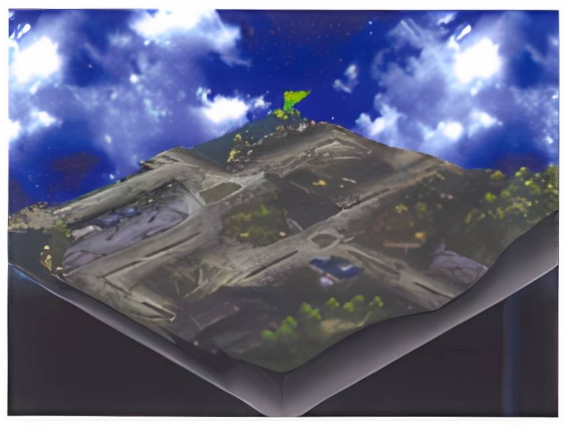
Platinum Ranking

敵排除数	1	平均武器レベル	12
総戦闘回数	45	ターン数	7
平均ダメージ	45	NPC残数	—

Tactics

勝利条件にルカーヴ機の撃破と表示されるが、実際にはルカーヴ機のボディのHPを250以下にするだけでクリアとなる。よってクリアするためには、ルカーヴが搭乗する冷河１型への集中攻撃が最短ルートになる。ただし、冷河１型や明天１型を一切入手できないため、機体とプラチナ評価のどちらが必要か、あらかじめ決めておくこと。

MISSION 37
上海動物園跡



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

ラオベフィーア(グレゴリ)	衝撃	KN	—	—	—
ビーネドライ(ハタリ)	貫通	MG	—	—	—

Enemy Units

覇王1型×2	貫通	MG	—	SH	—
覇王1型	炎熱	MG	—	SH	—
太塔4型×2	衝撃	GR	CN	—	—
太塔4型	炎熱	GR	CN	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

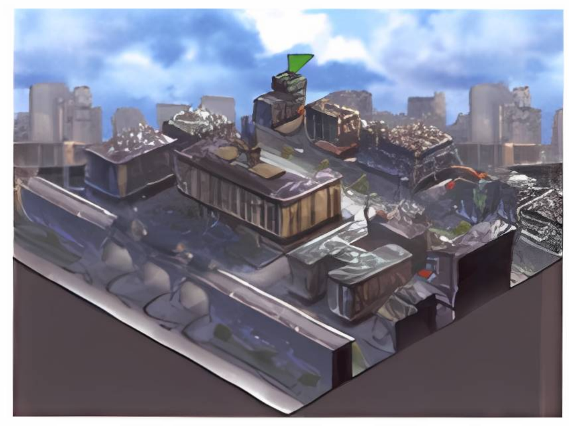
Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	12
総戦闘回数	20	ターン数	8
平均ダメージ	105	NPC残数	2

Tactics

属性防御は対貫通に設定。まずガンナーは、初期配置で最も近い太塔４型をミサイルで攻撃。アタッカーとアサルトはグレネードの射程に入らないよう、敵から遠ざける。覇王１型は、太塔４型を破壊するまで反撃のみにとどめること。NPCは自由に攻撃させる。後は太塔４型を近い順に撃破。グレネードを受けないよう散開しよう。

MISSION 38
南京市政府



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

上風5型（ラン）	貫通	MG	—	—	—

Enemy Units

冷河1型	貫通	KN	—	—	—
冷河1型	炎熱	KN	—	—	—
覇王1型	衝撃	MG	—	—	—
覇王1型×2	貫通	MG	—	—	—
覇王1型	炎熱	MG	—	—	—
黒洞3型	炎熱	BM	CN	KN	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

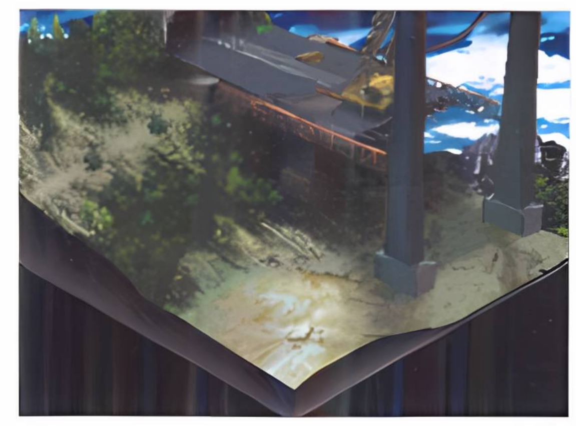
Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	12
総戦闘回数	35	ターン数	9
平均ダメージ	45	NPC残数	—

Tactics

ランが倒されるとゲームオーバーになるため、守りながら進む。黒洞３型がいる場所を前方と見た場合、ランが乗る上風５型はマップの左端を前進する。そこで進路上にいる敵を優先的に破壊。上風５型に回復アイテムが有効なので、ダメージを受けたらリペアで回復する。黒洞３型の攻撃はシールドで防ぎ、APがなくなったら狙い撃つ。

MISSION 39
広島森林公園



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
鉄騎4型（ラン）	—	FL	—	—	—
109式 炎陽（メイヤー）	—	—	MS	—	—

NPC Units

110式 陣陽（五木）	炎熱	MG	—	SH	—

Enemy Units

110式 陣陽×3	貫通	MG	—	—	—
109式 炎陽×2	炎熱	—	—	—	MS
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	5	平均武器レベル	13
総戦闘回数	20	ターン数	5
平均ダメージ	85	NPC残数	—

Tactics

五木が破壊されるとゲームオーバーになるが、シールドを装備しているため、まず倒されることはない。地形的には高所から攻めるので、非常に有利な状況で戦闘を進められる。まずは最奥の109式炎陽を攻撃。ガンナーで斜面の木を破壊し、進攻ルートを確保してからアサルトやアタッカーで攻める。その後は各個撃破していけばＯＫ。

Shanghai
上海

フォーラムの更新

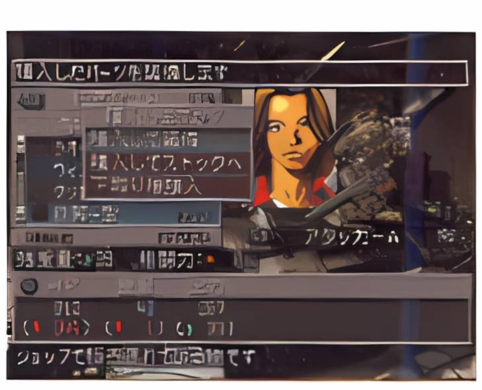
上海酒場のムーアンからセンター、上海ショップの主人からシュネッケのフォーラムアドレスを入手。

メールの送受信

ファム宛にビトエフからメールが届く。ビトエフ宛に返信も可能なので、受信したら送っておこう。

セットアップ

ショップではHP４レベル、属性防３レベルの改造が可能。ガンナーにはウィスクの、アタッカーには鉄騎４型のボディを購入しよう。どちらもフル改造で強力な性能を発揮する逸品だ。



Naval Base
海軍基地

フォーラムの更新

海軍基地司令室のレベッカからU.S.N.海軍、上海酒場のチャオからアミイカのフォーラムアドレスを入手できる。アミイカのBBS3を読み、両虎ソフトのフォーラムアドレスを確認しておこう。また、アミイカや両虎ソフトでは、各種ソフトウェアやデータをダウンロード可能だ。

メールの送受信

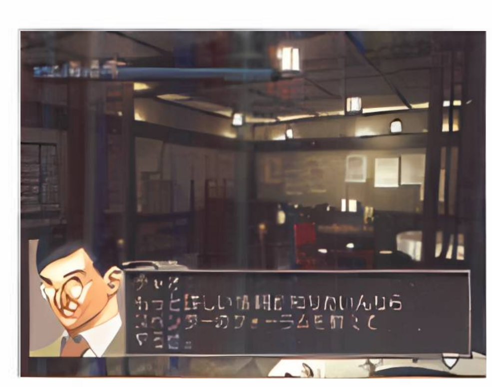
和輝、リュウ、奨懇、ランの４人宛にメールが届く。返信の必要はないが、受信だけはしておくこと。

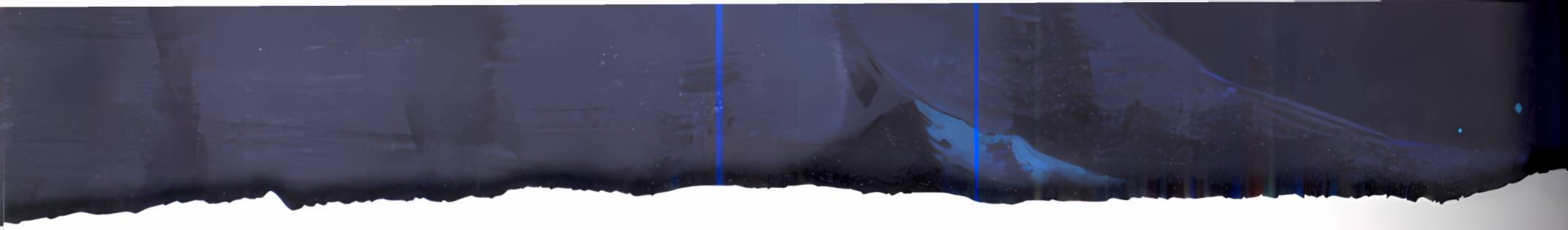
イベント

海軍基地司令室のオペレーターから、シミュレーターマップの海上油田プラントを入手。

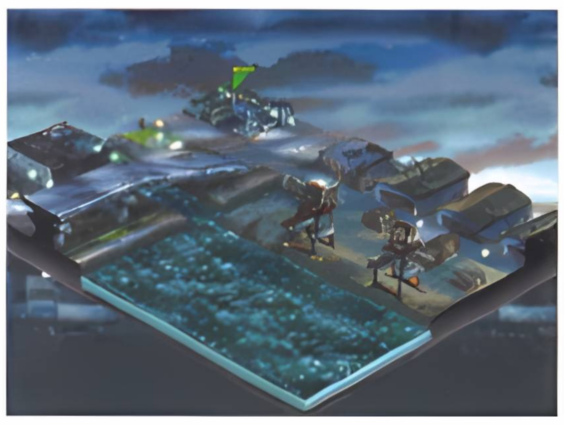
セットアップ

ランとメイヤーが仲間に加わるが、以後の戦闘において部隊が分割したりメンバーが離脱したりすることはない。よって、クリアするだけであれば上記２名を無理に育成する必要はない。主力メンバーの武器レベルが上がってしまい、プラチナの入手が困難な場合に、他のパイロットと入れ替えて使う。





MISSION 40
広島海田埠頭



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

PAW2ブロウブ（盛）	炎熱	MG	—	—	—
PAW2ブロウブ×2	貫通	MG	—	—	—

Enemy Units

厳王1型×3	貫通	MG	—	—	—
109式 炎陽×2	貫通	—	MS	—	—
39式雷号艇×2	炎熱	CN	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

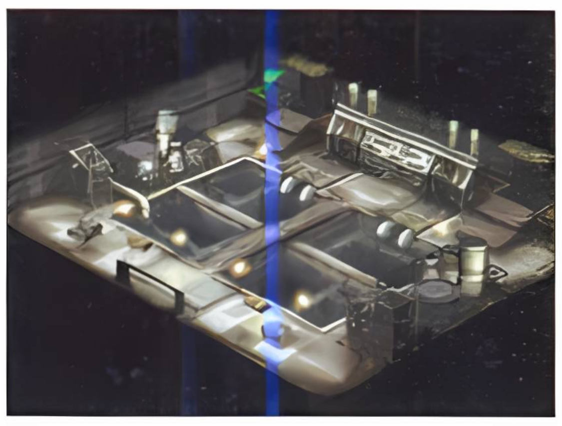
Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	13
総戦闘回数	30	ターン数	5
平均ダメージ	60	NPC残数	1

Tactics

属性防御は対貫通に設定。まずは厳王１型を狙う。ガンナーはミサイルで攻撃し、アタッカーとアサルトはNPCの後方で待機。以後、HPが減っている順に厳王１型を攻撃し、撃破していく。厳王１型を破壊後は、109式炎陽を倒しに向かうこと。海上の39式雷号艇はNPCにまかせ、HPが減った所をガンナーのミサイルでとどめを刺すといい。

MISSION 41
名古屋下水処理場（手前）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

111式 春陽×2	衝撃	MG	—	—	—
109式 炎陽×2	炎熱	—	MS	—	—
05シ式機動車×2	貫通	RF	RF	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

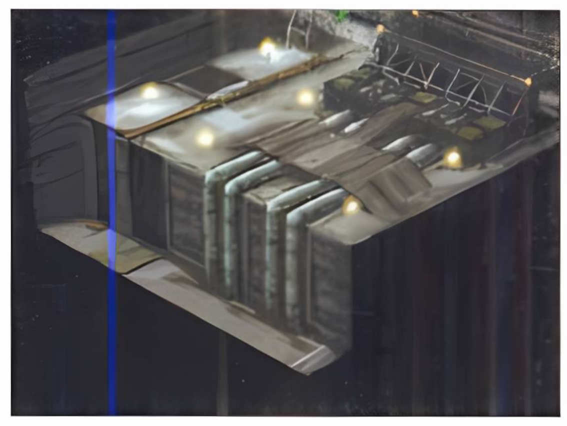
Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	14
総戦闘回数	30	ターン数	7
平均ダメージ	80	NPC残数	—

Tactics

属性防御は対貫通を推奨。１ターン目、アサルトとアタッカーをローラーダッシュで奥へ進められる位置で待機。ガンナー２機は橋を渡らず、ミサイルで109式炎陽を攻撃する。２ターン目、アサルトとアタッカーはローラーダッシュで橋を渡り、奥にいる109式炎陽に攻撃を集中。後は111式春陽、05シ式機動車の順に各個撃破していく。

MISSION 42
名古屋下水処理場（奥）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

111式 春陽×3	炎熱	MG	—	—	—
キャセルM2	貫通	KN	—	—	—
109式 炎陽×2	衝撃	—	MS	—	—
ヴァンツァー兵×2	—	GU	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	8	平均武器レベル	14
総戦闘回数	35	ターン数	12
平均ダメージ	115	NPC残数	—

Tactics

属性防御は対貫通でＯＫ。１ターン目はその場で待機。２ターン目に、近づいてきた110式春陽１機を撃破する。その後、アサルトやアタッカーはヴァンツァー兵を倒しに向かう。その後は109式炎陽のミサイルの射程に入らないように注意して、ヴァンツァー兵や111式春陽、キャセルM2を順番に各個撃破。109式炎陽は最後に倒そう。

MISSION 43
名古屋化学工場



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

111式 春陽×2	貫通	MG	—	SH	—
05シ式機動車×2	炎熱	RF	RF	—	—
8式支援車（後期）	衝撃	MS	MG	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

厳王1型×2	炎熱	SG	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	15
総戦闘回数	45	ターン数	11
平均ダメージ	135	NPC残数	—

Tactics

まず８式支援車がいる方へ味方全機を移動。同時に８式支援車を撃破し、敵の囲みを突破する。その後、05シ式機動車および111式春陽を各個に倒していく。初期配置の敵をせん滅すると、敵増援として厳王１型が２機出現。先制攻撃ができるように、プレイヤーフェイズの１機目で初期配置の敵を全滅させるようにすること。

Intermission

Naval Base
海軍基地

フォーラムの更新

ロースパイトで、ソフトウェアや各種データをダウンロード可能。

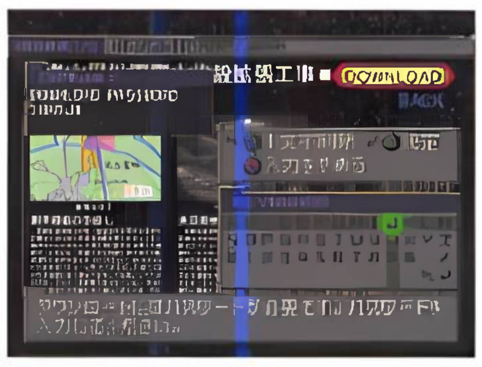
メールの送受信

和輝・弥五・ファム・メイヤーの４人宛にそれぞれメールが届く。小池悠一のメールを受信すると霧島重工研究開発部社外秘、Ｎ・Ｄ・クックのメールを受信するとロースパイトのフォーラムアドレスを入手。また、ピトエフのメールを受信すると、ウーのお見合い写真の画像データを入手。これをウー「WU@3499」宛に送信すると、添付ファイルとしては最高の95点を得られる。詳細はP.423を参照。

Kure
呉

メールの送受信

弥五と與聡宛にメールが届く。盛忠之のメールに対しては返信が可能なので、送っておこう。また、長谷川希亜子のメールには牛久由久の情報が書かれている。このメールを受信後、匿名で日本警察へメールを送信すれば、報奨金を得ることができる。



セットアップ

呉のショップでは、HP５レベル、属性等３レベルまで改造可能。コンピュータはスキル入手率がアップするものがショップに並ぶ。スキルを覚える際にはぜひ装備させておきたい。なお、MISSION 42では名古屋地下総合下水施設構造図をダウンロードしておかないと、弥五がWAPに乗らずに強制出撃となる。必ずダウンロードしておくこと。

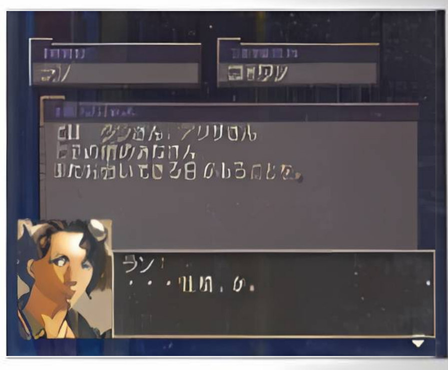
イベント

呉海軍基地士官室の滝口と会話することで、福島建設現場のシミュレータマップを入手。

J.D.F. Submarine Bridge
日防軍潜水艦艦橋

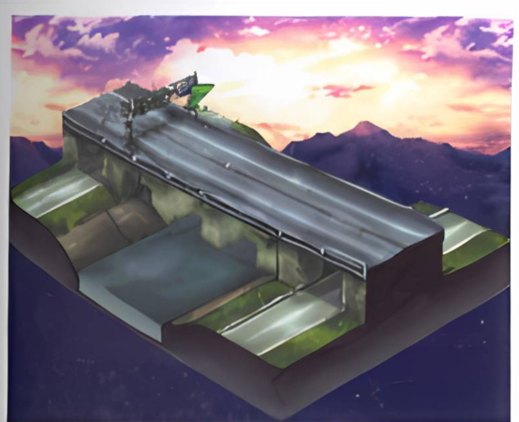
メールの送受信

コォワンからラン宛にメールが届く。返信は特に必要ない。



アリサ編

MISSION 44
仙台国道



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

109式炎陽(伊佐夫)	衝撃	—	MS	—	—

Enemy Units

冷河1型×2	貫通	KN	—	—	—
雨王1型×2	衝撃	MG	—	—	—
オーシャンハーン×2	炎熱	MG	MS	MS	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

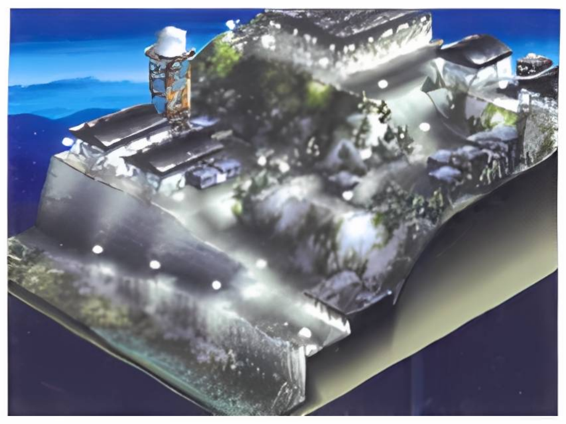
Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	15
総戦闘回数	25	ターン数	8
平均ダメージ	115	NPC残数	—

Tactics

伊佐夫が搭乗する109式炎陽が破壊されると敗北となる。1ターン目は近くのオーシャンハーンを全機で攻撃する。プレイヤーフェイズ終了時、伊佐夫はプレイヤー側に移動するため、無理に前へ出る必要はない。2ターン目は雨王1型が伊佐夫を狙って攻撃してくるので、これを優先して倒す。以後は、近づいてくる敵を各個撃破だ。

MISSION 45
阿武隈川 河川敷



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

キャセルM2×2	貫通	KN	—	—	—
8式支援車×2	炎熱	MS	MG	—	—
09式装甲車×2	衝撃	MG	—	—	—
歩兵	—	RF	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

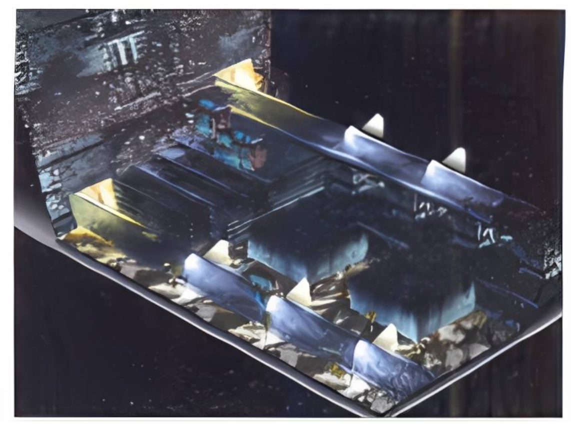
Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	15
総戦闘回数	50	ターン数	12
平均ダメージ	75	NPC残数	—

Tactics

MISSION 45では、ポイント1から3の3箇所で敵のグレネードによる支援攻撃が行われる。攻撃範囲に入ると次のターン終了時に攻撃されるので、次のターンで範囲から出ておくこと。なお、攻撃範囲に入った時点でクレーンドの報告が出る。戦闘では、ローラーダッシュを駆使して敵を1機ずつ撃破。ガンナーは下からミサイルで攻撃する。

MISSION 46
郡山高層都市



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

109式炎陽×2	衝撃	—	MS	—	—
05シ式機動車×3	炎熱	RF	RF	—	—
BT02クアラベ×2	貫通	CN	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

112式法雅×1	炎熱	BM	—	—	—

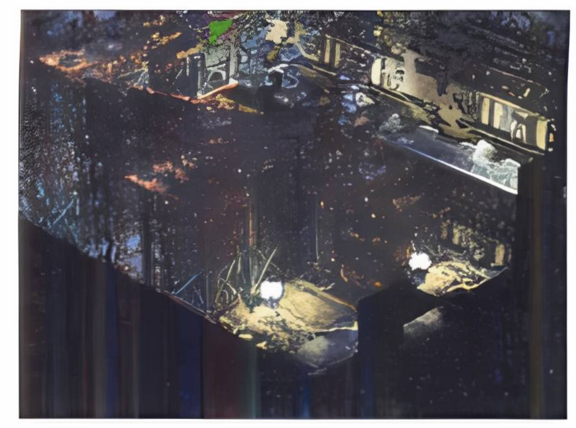
Platinum Ranking

敵排除数	4	平均武器レベル	16
総戦闘回数	45	ターン数	10
平均ダメージ	120	NPC残数	—

Tactics

MISSION 46開始時にプラチナを35以上取得していると、敵に112式法雅が出現。降伏や「イジェクトパンチ」で捕獲できる。まずは全機で112式法雅がいる地点へ移動。ビームをシールドで防いでから破壊する。あとはローラーダッシュを用いて、奥の点滅地点へ全機を移動させよう。なお、条件を満たしていない場合は、109式炎陽が出現。

MISSION 47
郡山高層都市（内部）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

110式陣闘×4	貫通	MG	—	—	—
109式炎陽×2	衝撃	—	MS	—	—
12式装甲車(金井)	炎熱	MG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	16
総戦闘回数	30	ターン数	8
平均ダメージ	101	NPC残数	—

Tactics

属性防御は対貫通を推奨。12式装甲車は奇数ターンにCWDSを使用し、こちらの命中率を半減させる。そこでガンナー2機を初期配置で壁側に置き、ローラーダッシュで一気に奥へと進める。その後、12式装甲車へミサイルで攻撃するといい。12式装甲車を撃破後は109式炎陽を優先して破壊。110式陣闘には反撃でダメージを与えよう。

Fukusima
福島

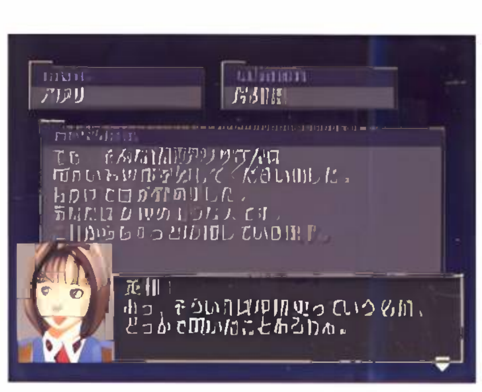
セットアップ

福島のショップでは、HP6レベル、属性防3レベルまで改造可能。武器はグレネードとパイルバンカー以外、最新の品が揃っている。重量との兼ね合いを考慮しながらセットアップしよう。



メールの送受信

日本警察で岸隆志の情報を確認していると、ミス帝北大でアリサが優勝した場合、ドクターKからアリサ宛にメールが送られてくる。このメールに「ありがとう。」で返信すると、岸隆志からのメールが届く。このメールを受信後、日本警察に情報を送信することで報奨金を入手できる。

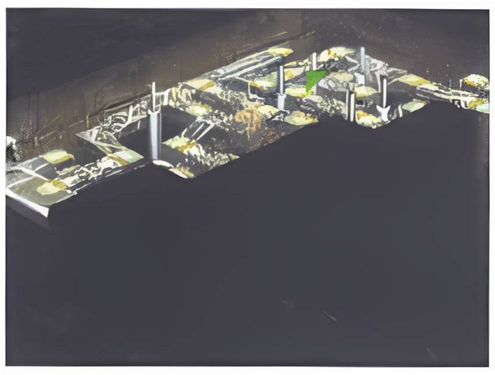


Koriyama
郡山

イベント

ロースバイトにある、ダウンロード電話に「555XKR224」と入力。会話終了後に112式法雅と強殺子砲を入手できる。112式法雅はパーツ個々の性能が突出して高く、得られるスキルも強力。特に「Bodyブレイク」はプラチナ入手に欠かせないスキルなので、早めに習得させておきたい。ちなみに「123A56BC」にかけるとバリラー食堂につながる。

MISSION 56
沖縄海洋都市（伝導ユニット塔）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

冷河1型	貫通	KN	—	—	—
冷河1型×2	炎熱	KN	—	—	—
鋼王1型	衝撃	MG	—	—	—
鋼王1型	貫通	MG	—	—	—
鋼王1型	炎熱	MG	—	—	—
明天1型	衝撃	—	GR	—	—
明天1型	貫通	—	GR	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	8	平均武器レベル	17
総戦闘回数	35	ターン数	13
平均ダメージ	110	NPC残数	—

Tactics

1ターンごとに通路が上下に動く。ただし、脚部を4段階まで改造していれば問題なく通路を移動できるので気にする必要はない。最も恐ろしいのはグレネードを装備する明天1型だ。射程と移動力を合わせて10マス。その外側を移動し、近づいてきたら攻撃を集中させる。ガンナーで明天1型を狙い、左の腕部を破壊すると楽になる。

MISSION 57
沖縄海洋都市（最下層）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

冷河1型	衝撃	SG	—	KN	—
冷河1型	貫通	SG	—	KN	—
冷河1型	炎熱	SG	—	KN	—
鋼王1型×3	衝撃	MG	—	—	—
鋼王1型	貫通	MG	—	—	—
鋼王1型（ロザヴィア）	衝撃	MG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	17
総戦闘回数	55	ターン数	14
平均ダメージ	110	NPC残数	—

Tactics

スタート地点が散っているので、冷河1型に近いほうへ自機を集める。まずは冷河1型を2マス以上離れた位置から攻める。攻撃の際は、必ず高所から狙うこと。後は向かってくる敵を各個に撃破すればいい。なお、敵は各種スナイプ系のスキルを所持している。ダメージがパーツの1箇所に集中するため、回復アイテムは多めに持つこと。

MISSION 58
沖縄海洋都市（港湾施設）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

冷河1型	衝撃	KN	—	—	—
冷河1型	貫通	KN	—	—	—
冷河1型	炎熱	KN	—	—	—
鋼王1型	衝撃	MG	—	SH	—
鋼王1型	貫通	MG	—	SH	—
香魚2型（ルカーヴ）	炎熱	GR	GR	MS	MS
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	19
総戦闘回数	35	ターン数	7
平均ダメージ	110	NPC残数	—

Tactics

属性防御は対貫通。グレネードを装備する香魚2型を最優先で破壊する。ボディのHPが2500と非常に多いため、ブレイク系のスキルを用いるか、スキルを連鎖させて倒したい。香魚2型を破壊した後は、鋼王1型がいる建物の上へ進む。建物の上に自機を配置することで、段差を利用して冷河1型の格闘攻撃を無効にできる。

MISSION Completed

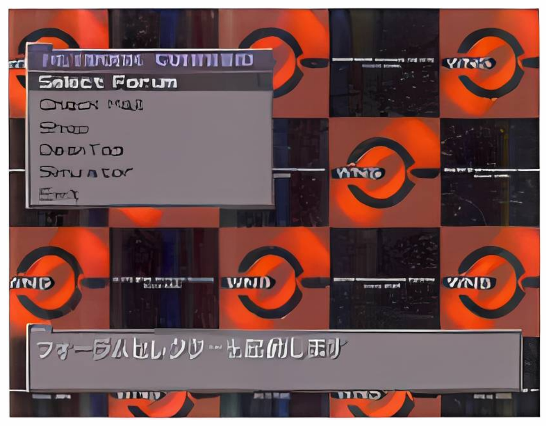
アリサ編はストーリーの分岐がほとんどない。なおかつエマ編とは異なり、メンバー全員を育成する必要もなく、一部の主力メンバーを育成すれば事足りる。エマ編よりも手軽にプレイできて、ミッション数も少ないので、初めてプレイするならアリサ編がオススメだ。逆に繰り返しプレイしたい場合は、複雑に分岐するエマ編のほうがプレイのしがいがある。クリア後の特典はエマ編と同じで、最後にラストスキルファイルという名称のセーブデータを作成することができる。このデータを使えば、今までに覚えたスキルを全て持った状態で最初からプレイが可能だ。112式法春を用いた最強のセットアップの解説はP.391を参照。



TENMOU PERFECT FLAG FLOW

天網と呼ばれるネットワークシステム。ここには、様々な情報やデータが秘められている。本項では、各種データの入手条件やパスワードなど、天網に関する秘密の全てを掲載。また、フォーラムの更新時期やメールの到着時期なども合わせて解析している。

天網は大きく「フォーラム」「メール」「ショップ」「デスクトップ」「シミュレーター」の5つに分類される。フォーラムでは、国や企業及び個人が様々な情報をネットワーク上に公開。情報を集めるのに最適な場所である。メールでは、重要な情報はもちろん、添付ファイルによって各種データを得ることもあるのだ。また、サブイベントのカギとなるメールもあるため、送受信の確認はこまめに行うこと。ショップではネットワークを介してWAPのパーツや武器、アイテム等の購入や改造が可能。ミサイルなどの補充はここで行うことが多い。デスクトップではネットワーク上で入手したデータの解析、壁紙や環境の設定などを行う。特に環境は、自分が使いやすいように設定しておくといい。シミュレーターでは部隊を強化することができる。武器熟練度や金を入手できるので、活用していこう。



Forum

フォーラム

各フォーラムの更新時期や情報、情報閲覧に必要となるパスワード等のデータを掲載。物語の理解を深めるために、フォーラムは必要不可欠な存在だ。本編をプレイするだけでは、和輝たちから見た主観的な立場でしか事件を判断できない。しかし、フォーラムに記された情報を読むことで、客観的な全体像を見渡すことができるためだ。フォーラムで得られる情報は、日常を伝える一般的なニュースから政府高官や軍の上層部しか知りえない極秘情報まで多岐に渡り存在する。これらの情報を知識として得ることで、3rdの世界をより深く知ることができるのだ。

凡・例

冒頭：フォーラム名(英字→50音順)及びフォーラムアドレスとフォーラムカテゴリー
閲覧PW：フォーラム内部を閲覧するための最初のパスワード
閲覧可能タイミング：フォーラムが閲覧できるミッション及び状況
アドレス入手方法：フォーラムアドレスを得るために必要な行動
コンテンツ：閲覧にパスワードが必要となるコンテンツ
パスワード：そのコンテンツを閲覧するために必要なパスワード
入手できるもの：フォーラム内で入手できるデータ
入手タイミング：そのデータが入手できるミッション及び状況。ほとんどが閲覧可能タイミングと同時だが、すぐには入手できない場合もある
入手手順：そのデータを入手できるコンテンツの場所
入手種別：入手できるデータの種類
状態：データの状態。圧縮や暗号化など
使用ツール：状態が正常でないデータを正常にするためのツール
備考：そのコンテンツやデータについての補足説明事項

※フォーラムが更新されるタイミングはP.148を参照のこと

CIU(CIU/GOVERNMENT/AUSTRALIA)
オーストラリア⇒政府
閲覧PW：—

閲覧可能タイミング　エマ編：M12A/M25B（ユンが仲間に加わった直後）　アリサ編：M6（クリア後）

アドレス入手方法　共通：OCU国防軍情報部→情報部ファイルアクセスシステム→4→1を読む
OCU国防軍情報部→情報部ファイルアクセスシステム→4→1を読む

コンテンツ	パスワード	備考
1.OCU REGIONAL GATE	DJV	O.C.U.国内ゲート
1.ES ASIA	FTBTJB	東南アジア情勢
2.JAPAN	KBQBO	日本情報
3.CONGRESS	PDV	O.C.U.中央議会情報
2.SECRET GATE	UFSDFT	秘密情報ゲート
1.MIDAS	TBEJN	M.I.D.A.S.関連情報
2.USN	OTV	U.S.N.関連情報
3.DA HAN ZHONG	AIE	大漢中関連情報

入手できるもの	入手手順	入手種別	備考
崇道団	2.SECRET GATE→2.MIDAS→2.USN AND NOBLE LOTUS	アドレス	フォーラム追加

DCN(DCN/CORPORATION/AUSTRALIA)
オーストラリア⇒企業
閲覧PW：—

閲覧可能タイミング　エマ編：M12A　アリサ編：M21

アドレス入手方法　エマ編：シティ市酒場でミラーと会話　アリサ編：バタンガス酒場でコランと会話

コンテンツ	パスワード	備考
DCN編成局：特殊部(S.I.Team)	DCN09	DCN特殊部情報



F.A.I(FAI/GOVERNMENT/USN)
USN⇒政府
閲覧PW：—

閲覧可能タイミング	エマ編：M10(デニスが仲間に加わった後) アリサ編：M19(クリア後)	アドレス入手方法	エマ編：デニスが仲間に加わる アリサ編：M19でデニス機を破壊

コンテンツ	パスワード	備考
関係者用(Internal)	IAF001	M.I.D.A.S.関連内部情報
関係者用(Internal)	IAF002	F.I.A.個人データベース
F.A.I PERSONAL DATABASE	DENNIS	デニス個人情報
F.A.I PERSONAL DATABASE	LUKAV	ルカーヴ個人情報
F.A.I PERSONAL DATABASE	JOE	ジョー個人情
F.A.I PERSONAL DATABASE	CINDY	シンディ個人情報
F.A.I PERSONAL DATABASE	GASTOR	ガストール個人情報
F.A.I PERSONAL DATABASE	MARCUS	マーカス個人情報

入手できるもの	入手手順	入手種別	備考
USN特殊放射線研究所	関係者用【PW:IAF001】→3.THE ORIGIN OF MIDAS	アドレス	フォーラム追加

JBNN(JBNN/CORPORATION/JAPAN)
日本⇒企業
閲覧PW：—

閲覧可能タイミング	エマ編：M1(亮五の選択肢終了後) アリサ編：M1(亮五の選択肢終了後)	アドレス入手方法	エマ編：— アリサ編：—

コンテンツ	パスワード	備考
特捜部	YAMS	—

入手できるもの	入手手順	入手種別	備考
公安調査庁	編成局→特捜部→File 8341G 1	アドレス	フォーラム追加

OCU軍(OCUF/GOVERNMENT/AUSTRALIA)
オーストラリア⇒政府
閲覧PW：—

閲覧可能タイミング	エマ編：M11(クリア後) アリサ編：M21(クリア後)	アドレス入手方法	エマ編：M11で110式隔壁を破壊 アリサ編：M21でホセ搭乗機を破壊

OCU陸防軍情報部(GDFIA/GOVERNMENT/AUSTRALIA)
オーストラリア⇒政府
閲覧PW：G3F8A

閲覧可能タイミング	エマ編：M12/M26(ユンが仲間に加わった後) アリサ編：M6(クリア後)	アドレス入手方法	エマ編：ユンが仲間に加わる アリサ編：M6クリア

コンテンツ	パスワード	備考
1.MIDAS	M8D0S	M.I.D.A.S.関連情報
2.JDF	J1D2F3	日防軍関連情報
3.DA HAN ZHONG	DTHTZT	大漢中関連情報
4.CIU	C4I5U6	C.I.S.U.関連情報
5.PERSON	SELOV	セロフの個人データ

入手できるもの	入手手順	入手種別	備考
CIU	情報部ファイルアクセスシステム→4.CIU→1.CIU AGENT IN JAPAN	アドレス	フォーラム追加

USN海軍(USNNAVY/GOVERNMENT/USN)
USN⇒政府
閲覧PW：—

閲覧可能タイミング	エマ編：M10 アリサ編：M38(空母座礁後)	アドレス入手方法	エマ編：空母作戦室でオペレーターと会話 アリサ編：レベッカと会話

コンテンツ	パスワード	備考
関係者用(Internal)	MARINE	海軍内部情報

USN特殊放射線研究所(SRLUSN/GOVERNMENT/USN)
USN⇒政府
閲覧PW：—

閲覧可能タイミング	エマ編：M10 アリサ編：M19	アドレス入手方法	共通：F.A.I→関係者用【PW:IAF001】→3.THE ORIGIN OF MIDASを読む

コンテンツ	パスワード	備考
関係者用(Internal)	SURSLN	内部情報
2.RESEARCHER BACKGROUND DATABASE	EMIR	エマ個人情報
2.RESEARCHER BACKGROUND DATABASE	WIL	ウィル個人情報
2.RESEARCHER BACKGROUND DATABASE	KEN	ケン個人情報

入手できるもの	入手手順	入手種別	備考
サイナミックソフト	関係者用→1.E-MAIL RECORD BETWEEN RESEARCHERS→WILLIAM BACKHOLTZ-EMIR KRAMSKOI	アドレス	フォーラム追加
イントレピッドステュピッド	関係者用→1.E-MAIL RECORD BETWEEN RESEARCHERS→3.WIL&KEN-EMIR KRAMSKOI	アドレス	フォーラム追加

アーマードキンカクジ(ARMORDKIN/OTHER/JAPAN)
日本⇒その他
閲覧PW：—

閲覧可能タイミング　エマ編：M7(横浜市整備工場後)　アリサ編：M7(足柄サービスエリア後)

アドレス入手方法　共通：キンカクジからのメール「爆弾魔さんへ」を読む

入手できるもの	入手手順	入手種別	状態	使用ツール	備考
NCSからの抗議文書(NCS Document)	DOWNLOAD	グラフィックデータ	—	—	—
コードセキュリティ21(CODESECURITY21)	DOWNLOAD	ツール	—	—	エマ編のみ
パスワードの見つけ方(P.S.I.A Report)	DOWNLOAD	テキストデータ	プロテクト	ノーウェイトリフティング	エマ編のみ。金100
密文同士(Miwen Tongzhi)	DOWNLOAD	ツール	—	—	アリサ編のみ
スキャナーズ試用レポート(TRIAL Report)	DOWNLOAD	テキストデータ	—	—	アリサ編のみ。金150
ネットワークコンピューティングシステム	BBS1	フォーラムアドレス	—	—	—

アミイカ(NEWSS/OTHER/DAHANZHONG)
大漢中人民共和国⇒その他
閲覧PW：—

閲覧可能タイミング　エマ編：M43　アリサ編：M38

アドレス入手方法　エマ編：南京酒家でリュカと会話　アリサ編：上海酒場でチャオと会話

入手できるもの	入手手順	入手種別	状態	使用ツール	備考
密文同士(Mi-Wen Tongzhi)	DOWNLOAD	ツール	正常	—	エマ編のみ
ピカレスク(PICARESQUE)	DOWNLOAD	ツール	正常	—	アリサ編のみ
イヴァンの残した写真(Ivan PHOTO)	DOWNLOAD	グラフィックデータ	正常	—	エマ編のみ
DNA構造の分析(DNA Analysis)	DOWNLOAD	グラフィックデータ	正常	—	アリサ編のみ
ウェン・シャンザイのスペンダー日記(SpenderDiary)	DOWNLOAD	テキストデータ	暗号	密文同士	金200
西虎ソフト	BBS3	アドレス	—	—	フォーラム追加

イグチ(IGUCHI/CORPORATION/JAPAN)
日本⇒企業
閲覧PW：—

閲覧可能タイミング　エマ編：M7(日本警察のアドレス入手後)　アリサ編：M8(日本警察のアドレス入手後)

アドレス入手方法　共通：日本警察→ごあいさつを読む

入手できるもの	入手手順	入手種別	状態	使用ツール	備考
訓練モード	非開内容	シミュレーターレベル	—	—	金500

イントレピッドステュピッド(INTSTU/OTHER/USN)
USN⇒その他
閲覧PW：—

閲覧可能タイミング　エマ編：M10　アリサ編：M19

アドレス入手方法　共通：USN特殊放射線研究所→関係者用→1→3を読む

入手できるもの	入手タイミング	入手手順	入手種別	状態	使用ツール	備考
MIDAS制御に関するプログラム(M.I.D.A.S Controller)	—	DOWNLOAD【PW:ARISIONA】	テキストデータ	圧縮	圧凍Q	エマ編のみ
ドレーグM2Cの3DCG(DregM2C)	—	DOWNLOAD	背景グラフィック	—	—	背景グラフィック
メレディンM1の3DCG(MerredinM1)	エ編：M51/ア編：M49	DOWNLOAD	背景グラフィック	—	—	背景グラフィック

ヴェルダ(VELDA/CORPORATION/AUSTRALIA)
オーストラリア⇒企業
閲覧PW：—

閲覧可能タイミング　エマ編：M12B　アリサ編：M11(クリア後)

アドレス入手方法　エマ編：パロポ市酒場でタンと会話　アリサ編：M11でBT02クアラベを破壊

沖縄開発庁海洋都市開発部(OKINAWADB/GOVERNMENT/JAPAN)
日本⇒政府
閲覧PW：—

閲覧可能タイミング　エマ編：M1(兆五の選択肢終了後)　アリサ編：M1(兆五の選択肢終了後)

アドレス入手方法　共通：竹島重工→事業部→事業部紹介→船舶・輸送事業、エネルギー事業を読む

外務省(DFA/GOVERNMENT/JAPAN)
日本⇒政府
閲覧PW：—

閲覧可能タイミング　エマ編：M1(兆五の選択肢終了後)　アリサ編：M1(兆五の選択肢終了後)

アドレス入手方法　エマ編：—　アリサ編：—

入手できるもの	入手タイミング	入手手順	入手種別	状態	使用ツール	備考
珍獣ボルヴァディンガー(UMA)	エ編：M10(クリア直後まで)/ア編：M08(クリア直後まで)	コラム外交官	背景グラフィック	正常	—	日本を脱出すると入手不可

海洋都市事業団(OOCE/CORPORATION/JAPAN)
日本⇒企業
閲覧PW：—

閲覧可能タイミング　エマ編：M1(兆五の選択肢終了後)　アリサ編：M1(兆五の選択肢終了後)

アドレス入手方法　共通：国土交通省→本年度重要事業紹介→沖縄を読む

入手できるもの	入手タイミング	入手コンテンツ	入手種別	状態	使用ツール	備考
海洋都市構造図	—	海洋都市構造図【PW：EHOBA】	グラフィックデータ	—	—	—

華蓮団(HLTUAN/OTHER/DAHANZHONG) 大漢中人民共和国⇒その他 閲覧PW：—	閲覧可能 タイミング	エマ編：M13 アリサ編：M6	アドレス 入手方法	共通：CIU→CIUファイルアクセスシステム→2→2→2を読む

コンテンツ	パスワード	備考
内部的入口	iNKAREN	—
1.MEMBERS OF NOBLE LOTUS	HOANG	ホアン個人情報
1.MEMBERS OF NOBLE LOTUS	RUO	ルオ個人情報
1.MEMBERS OF NOBLE LOTUS	CHANG	チャン個人情報
1.MEMBERS OF NOBLE LOTUS	YUE	ユエ個人情報
1.MEMBERS OF NOBLE LOTUS	ZYUNG	ジュウン個人情報
1.MEMBERS OF NOBLE LOTUS	ZYO	ジョウ個人情報
2.CONQUEST MAP	SMAP	勢力図
3.SPONSOR	PATRON	スポンサー情報

霧島重工(KIRISIMAID/CORPORATION/JAPAN) 日本⇒企業 閲覧PW：—	閲覧可能 タイミング	エマ編：M1（霧島重工特車事業部のアドレス入手後） アリサ編：M1（霧島重工特車事業部のアドレス入手後）	アドレス 入手方法	共通：霧島重工特車事業部→社内情報→Information1を読む

入手できるもの	入手手順	入手種別	状態	使用ツール	備考
沖縄開発庁海洋都市開発部	船舶・輸送事業、エネルギー事業	フォーラムアドレス	—	—	フォーラム追加

霧島重工　特車事業部(KIRISPV/CORPORATION/JAPAN) 日本⇒企業 閲覧PW：—	閲覧可能 タイミング	エマ編：M1（日防軍研究室からヘリポートへ移動する直前） アリサ編：M1（日防軍研究室からヘリポートへ移動する直前）	アドレス 入手方法	エマ編：小池と会話 アリサ編：小池と会話

入手できるもの	入手手順	入手種別	状態	使用ツール	備考
霧島重工	Information1	フォーラム	—	—	フォーラム追加

霧島重工　特車事業部　社外秘(KIRISPVS/CORPORATION/JAPAN) 日本⇒企業 閲覧PW：SYUNYOU	閲覧可能 タイミング	エマ編：M52（熊本基地作戦室から外へ出る直前） アリサ編：M39（海軍基地司令室後）	アドレス 入手方法	エマ編：滝口と会話 アリサ編：小池英一からのメール「わかった。」を読む

公安調査庁(OKINAWADB/GOVERNMENT/JAPAN) 日本⇒政府 閲覧PW：992	閲覧可能 タイミング	エマ編：M1（霧島重工オフィス後） アリサ編：M1（横須賀基地衛兵保安室後）	アドレス 入手方法	共通：JBNN→編成局→特捜部→File 8341G 1を読む

コンテンツ	パスワード	備考
日本国内関連情報	JA9AN	—
OCU関連諸国情報	OCU	—
USN関連情報	U2N	—
大漢中関連情報	D8Z	—

国土交通省(NTJ/GOVERNMENT/JAPAN) 日本⇒政府 閲覧PW：—	閲覧可能 タイミング	エマ編：M1（亮五の選択肢終了後） アリサ編：M1（亮五の選択肢終了後）	アドレス 入手方法	エマ編：— アリサ編：—

入手できるもの	入手タイミング	入手コンテンツ	入手種別	備考
霧島建設現場	—	郡山【PW：SINTJ】	シミュレーター用マップ	—
新霧島ブリッジ	エ編：M10（USN空母乗員室後）/ア編：M08（潜水艦艦橋後）	東京湾	シミュレーター用マップ	日本脱出後に入手可
名古屋地下総合下水施設構造図	—	名古屋【PW：WNTJ】	—	ア編M42の展開に変化
海洋都市事業団	—	沖縄	フォーラムアドレス	フォーラム追加

呉能(CENTIPEDE/CORPORATION/EC) EC⇒企業 閲覧PW：SYUNYOU	閲覧可能 タイミング	エマ編：M19 アリサ編：M29（クリア後）	アドレス 入手方法	エマ編：ルドルフからのメール「呉能DM」を読む アリサ編：M29クリア

サイナミックソフト(PSYNAMIC/CORPORATION/USN) USN⇒企業 閲覧PW：—	閲覧可能タイミング	エマ編：M10 アリサ編：M19	アドレス入手方法	共通：USN特殊放射線研究所→関係者用→1→1を読む

入手できるもの	入手タイミング	入手コンテンツ	入手種別	状態	使用ツール	備考
ピカレスク	—	製品紹介	ツール	正常	—	エマ編のみ。全200。
ノーウェイトリフティング	—	製品紹介	ツール	正常	—	アリサ編のみ。全500。
Xday in London	—	新作ゲーム紹介	背景グラフィック	正常	—	—
ディアブルアビオニクス	—	ドライバー紹介(New Driver)	フォーラムアドレス	—	—	フォーラム追加。

ジェイドメタル=ライマン(JM/L/CORPORATION/AUSTRALIA) USN⇒企業 閲覧PW：—	閲覧可能タイミング	エマ編：M13 アリサ編：M8	アドレス入手方法	エマ編：M13でコードマーリーを破壊 アリサ編：ダバオ酒場でサリアと会話

シュネッケ(SCHNECKE/CORPORATION/EC) EC⇒企業 閲覧PW：—	閲覧可能タイミング	エマ編：M37 アリサ編：M36	アドレス入手方法	エマ編：M37でルドルフ搭乗機を破壊 アリサ編：上海ショップで主人と会話

センダー(SENDER/CORPORATION/EC) EC⇒企業 閲覧PW：—	閲覧可能タイミング	エマ編：M37 アリサ編：M36	アドレス入手方法	エマ編：M37でレベッカ搭乗機を破壊 アリサ編：上海酒場でムーアンと会話

上海鋼鉄公司(SGG/CORPORATION/DAHANZHONG) 大漢中人民共和国⇒企業 閲覧PW：—	閲覧可能タイミング	エマ編：M37 アリサ編：M33	アドレス入手方法	エマ編：武漢ショップで華蓮団兵士と会話 アリサ編：武漢ショップで主人と会話

大漢中政府広報(DHZZX/GOVERNMENT/DAHANZHONG) 大漢中人民共和国⇒政府 閲覧PW：—	閲覧可能タイミング	エマ編：M23 アリサ編：M28	アドレス入手方法	エマ編：広州繁華街でコランと会話 アリサ編：万安補給基地で兵士と会話

大漢中人民軍(DHZF/GOVERNMENT/DAHANZHONG) 大漢中人民共和国⇒政府 閲覧PW：—	閲覧可能タイミング	エマ編：M38(クリア後) アリサ編：M8	アドレス入手方法	エマ編：M38クリア アリサ編：潜水艦艦橋でオペレーターと会話

大漢中人民情報部(DHZFIS/GOVERNMENT/DAHANZHONG) 大漢中人民共和国⇒政府 閲覧PW：DFHISZ	閲覧可能タイミング	エマ編：M31(クリア後) アリサ編：M28	アドレス入手方法	エマ編：M31で武徳3型を破壊 アリサ編：万安小屋でウェイと会話

コンテンツ	パスワード	備考
ADIMS	ADIMS	MIDAS情報
FIINNO	FIINNO	イマジナリーナンバー情報

大漢日報(DHMD/CORPORATION/DAHANZHONG) 大漢中人民共和国⇒企業 閲覧PW：—	閲覧可能タイミング	エマ編：M15(台北市以降) アリサ編：M27	アドレス入手方法	エマ編：台北市酒場でシュアンと会話 アリサ編：万安酒場でスーリンと会話

コンテンツ	パスワード	備考
特捜部	08DHMD	大漢日報特捜部

ディアブルアビオニクス(DATOP/CORPORATION/USN) USN⇒企業 閲覧PW：—	閲覧可能タイミング	エマ編：M10 アリサ編：M19	アドレス入手方法	共通：サイナミックソフト→トピックス→ドライバー紹介を読む

帝北大学(TEIHOKUU/OTHER/JAPAN) 日本⇒その他 閲覧PW：—	閲覧可能 タイミング	エマ編：M1(亮五の選択肢終了後) アリサ編：M1(亮五の選択肢終了後)	アドレス 入手方法	エマ編：— アリサ編：—

コンテンツ	パスワード	備考
データベース	ALISA	アリサの個人データ

入手できるもの	入手タイミング	入手手順	入手種別	備考
水城舟　穂高　お宝フォト(Hodaka)	エ編：M35/ア編：M34	ミス帝北大	背景グラフィック	水城舟穂高が優勝した場合のみ
アリサ　お宝フォト(Allisa)	ア編：M34	ミス帝北大	背景グラフィック	アリサが優勝した場合のみ

鉄武帝重工公司(THUAN/CORPORATION/DAHANZHONG) 大漢中人民共和国⇒企業 閲覧PW：—	閲覧可能 タイミング	エマ編：M23 アリサ編：M27	アドレス 入手方法	エマ編：広州ショップで主人と会話 アリサ編：万安ショップで主人と会話

日防軍(JDFFORCE/GOVERNMENT/JAPAN) 日本⇒政府 閲覧PW：—	閲覧可能 タイミング	エマ編：M1(横須賀市ブールバーへ移動後) アリサ編：M3(クリア後)	アドレス 入手方法	エマ編：哲太と会話 アリサ編：M3で110式陣風を破壊

入手できるもの	入手手順	入手種別	状態	使用ツール	備考
日防軍組織図(JDF Tree)	日防軍の組織【PW：JDFSMAP】	グラフィックデータ	正常	エ編：ピカレスク/ア編：千里眼	—

日防軍情報部(JDFINT/GOVERNMENT/JAPAN) 日本⇒政府 閲覧PW：D07	閲覧可能 タイミング	エマ編：M10(サイナミックソフトのアドレス入手後) アリサ編：M7(ネットワークコンピューティングシステムのアドレス入手後)	アドレス 入手方法	エマ編：日防軍組織図をピカレスクで解析 アリサ編：日防軍組織図を千里眼で解析

コンテンツ	パスワード	備考
1.PROJECT(MIDAS)	MM	MIDAS強襲作戦要綱
2.GRANDFORCE STAFF	SA2KI	国防参謀室
3.MOBILITY ASSAULT DPT	BLACKI	機動強襲部

日本警察(OKINAWADB/GOVERNMENT/JAPAN) 日本⇒政府 閲覧PW：—	閲覧可能 タイミング	エマ編：M7(横浜市整備工場後) アリサ編：M8(美穂が仲間に加わった後)	アドレス 入手方法	エマ編：おやじと会話 アリサ編：美穂が仲間に加わる

入手できるもの	入手手順	入手種別	備考
イグチ	ごあいさつ	フォーラムアドレス	フォーラム追加
交通安全ポスター(Poster)	今後の予定	背景グラフィック	日本を脱出すると入手不可
尋ね人・指名手配	加藤和海、佐藤大、山田忠司、古沢誠一	—	エマ編のみ登場。発見後、日本警察にメールで通報すると報奨金を入手できる
尋ね人・指名手配	高橋一志、横浜聖美、牛久由久、岸路史	—	アリサ編のみ登場。発見後、日本警察にメールで通報すると報奨金を入手できる

ネットワークコンピュータシステム(NETCOMSYS/CORPORATION/JAPAN) 日本⇒企業 閲覧PW：—	閲覧可能 タイミング	エマ編：M7(アーマードキンカクジのアドレス入手後) アリサ編：M7(アーマードキンカクジのアドレス入手後)	アドレス 入手方法	共通：アーマードキンカクジ→BBS1を読む

コンテンツ	パスワード	備考
サーバー	TA3BW	—

入手できるもの	入手手順	入手種別	状態	使用ツール	備考
千里眼	製品紹介	ツール	正常	—	エ編：拡大解析/ア編：画像分析。金200

パペール(PAPEL/CORPORATION/SINGAPORE) シンガポール⇒企業 閲覧PW：—	閲覧可能 タイミング	エマ編：M13(クリア後) アリサ編：M8	アドレス 入手方法	エマ編：M13でホセ搭乗機を破壊 アリサ編：ダバオショップで主人と会話

入手できるもの	入手手順	入手種別	備考
レストレックス	DOWNLOAD	ツール	金400
実践モード	DOWNLOAD	シミュレーターレベル	金600

バリラー農園(BARILARFARM/CORPORATION/INDONESIA) インドネシア⇒企業 閲覧PW：―	閲覧可能タイミング エマ編：M38(リニーが仲間に加わった後) アリサ編：M31	アドレス入手方法 エマ編：リニーが仲間に加わる アリサ編：バリラー総帥からのメール「しばらくだな。」を読む

フィリピン軍(PHFORCE/GOVERNMENT/PHILIPPINES) フィリピン⇒政府 閲覧PW：―	閲覧可能タイミング エマ編：入手なし アリサ編：M8	アドレス入手方法 エマ編：― アリサ編：反政府軍本部でバマラムと会話

フィリピン自由主義党(PLPARTY/OTHER/PHILIPPINES) フィリピン⇒その他 閲覧PW：―	閲覧可能タイミング エマ編：入手無し アリサ編：M8	アドレス入手方法 エマ編：― アリサ編：反政府軍本部でオペレーターと会話

コンテンツ	パスワード	備考
関係者専用(Internal)	BEFREE	反政府軍関係者専用

マネーメイカー(MONEYMAKER/OTHER/SINGAPORE) シンガポール⇒その他 閲覧PW：―	閲覧可能タイミング エマ編：M12/M26(ユンが仲間に加わった後) アリサ編：M23	アドレス入手方法 エマ編：ユンが仲間に加わる アリサ編：台北市酒家でチェンと会話

ラーブヌイ大漢中大使館(REMBASSY/GOVERNMENT/DAHANZHONG) 大漢中人民共和国⇒政府 閲覧PW：REBSY	閲覧可能タイミング エマ編：M46(クリア後) アリサ編：M35(クリア後)	アドレス入手方法 エマ編：M46クリア アリサ編：M35でロザヴィア搭乗機を破壊

コンテンツ	パスワード	備考
1.PLANS TO ACQUIRE MIDAS TECHNOLOGY	PLANM	MIDAS技術入手計画
2.MISSING IMAGINARY NUMBERS	ALONE	行方不明イマジナリーナンバー情報
3.PERSONNEL DATABASE	VAR	バール個人情報
3.PERSONNEL DATABASE	LUKAV	ルカーヴ個人情報
3.PERSONNEL DATABASE	RYU	リュウ個人情報

ラーブヌイ国営科学研究所(RGMSL/GOVERNMENT/RAVNUI) ラーブヌイ共和国⇒政府 閲覧PW：RAT2C	閲覧可能タイミング エマ編：M43 アリサ編：M34	アドレス入手方法 エマ編：シビルからのメール「ラーブヌイファン」を読む アリサ編：F.A.I→関係者用【PW:IAF001】→4.IMAGINARY NUMBERSを読む

コンテンツ	パスワード	備考
4.IMAGINARY NUMBERS	OVERRN	イマジナリーナンバーの製造・教育・実験
4.KRAMSKOI FAMILY	KRAMSKOI	ハンナ&ロラン・クラムスコイ個人情報

両虎ソフト(SHURUANJIAN/CORPORATION/DAHANZHONG) 大漢中人民共和国⇒企業 閲覧PW：―	閲覧可能タイミング エマ編：M25A/M43 アリサ編：M38	アドレス入手方法 エマ編：広州繁華街でクアンユーと会話/アミイカ→BBS3を読む アリサ編：アミイカ→BBS3を読む

コンテンツ	パスワード	備考
伺候机(Server)	CLOT	サーバー

入手できるもの	入手手順	入手種別	状態	使用ツール	備考
圧潰Q	製品介紹(Products)	ツール	正常	―	金500

ルイスコンツェルン(LOUYSCC/CORPORATION/PHILIPPINES) フィリピン⇒企業 閲覧PW：―	閲覧可能タイミング エマ編：M38 アリサ編：M26	アドレス入手方法 エマ編：バリラー総帥からのメール「スバらしきメタン」を読む アリサ編：ピトエフからのメール「お嬢様、お久しゅ」を読む

レオノーラエンタープライズ(LEONEIT/CORPORATION/AUSTRALIA) オーストラリア⇒企業 閲覧PW：—	閲覧可能タイミング　エマ編：M12 アリサ編：M14（クリア後）	アドレス入手方法　エマ編：OCU科学者と会話 アリサ編：M14クリア

ロースパイト(AUSPEND/OTHER/AUSTRALIA) オーストラリア⇒その他 閲覧PW：—	閲覧可能タイミング　エマ編：M12 アリサ編：M39	アドレス入手方法　エマ編：ロースパイトからのメール「OCU軍の暗殺部」を読む アリサ編：N・D・クックからのメール「期待している。」を読む

入手できるもの	入手手順	入手種別	状態	使用ツール	備考
ノーウェイトリフティング(NO WAITLIFTING)	ダウンロード(GARBAGEPIT)	ツール	正常	—	エマ編のみ
コードセキュリティ21(CODE SECURITY 21)	ダウンロード(GARBAGEPIT)	ツール	正常	—	アリサ編のみ
画像データ(ESASIA GNP MAP)	ダウンロード(GARBAGEPIT)	グラフィックデータ	正常	—	エマ編のみ
画像データ(Simulator)	ダウンロード(GARBAGEPIT)	グラフィックデータ	正常	—	アリサ編のみ
ゼニスレヴの3DCG	ダウンロード(GARBAGEPIT)	背景グラフィック	正常	—	—
情報データ(CIU OrderFile)	ダウンロード(GARBAGEPIT)	テキストデータ	プロテクト	ノーウェイトリフティング	アリサ編のみ。金200
情報データ(CIU LogFile)	ダウンロード(GARBAGEPIT)	テキストデータ	正常	—	エマ編のみ。金300
112式法拳、強粒子砲	ダウンロード(GARBAGEPIT)	WAP	—	—	ネット電話で「555XKR224」にアクセス。エ編：M52 / ア編：M46

更新時期—Shoulder Weapon—

更新時期	国	カテゴリー	フォーラム	コーナー名
エ編：M1（霧島重工オフィス以降）/ ア編：M1（横須賀基地保安室以降）	日本	企業	JBNN	特捜部
				OCU内トピックス
				国内トピックス
				外電
エ編：M06（クリア後）/ア編：M07（正規サービスエリア以降）	日本	政府	日防軍	トピックス
エ編：M10（USN空母乗員室以降）/ ア編：M08（潜水艦艦橋以降）	日本	政府	日防軍	トピックス
			外務省	OCU諸国への経済援助
				今後の外交日程
				掲示板
				トピックス
				コラム外交官
			沖縄開発庁海洋都市開発部	トピックス
			日本警察	トピックス
				今後の予定
		企業	霧島重工特車事業部	社内情報
エ編：M12A2orB3（ジュロン工業地帯以降）/ ア編：M11（クリア後）	日本	政府	外務省	コラム外交官
		企業	霧島重工特車事業部	社内情報
			JBNN	特捜部
				OCU内トピックス
				国内トピックス
				外電
	オーストラリア	企業	DCN	特捜部
ア編：M11（クリア後）	フィリピン	その他	フィリピン自由主義党	トピックス、AREAS IN CONTROL、MAIL SERVER
ア編：M13（ネグロス島司令部以降）	フィリピン	その他	フィリピン自由主義党	トピックス、AREAS IN CONTROL、MAIL SERVER
エ編：M13A5orB4（USN空母作戦室以降）/ ア編：M23（クリア後）	日本	政府	日防軍	トピックス
			外務省	ザーフトラ共和国へ旅行なさる皆様へ
				OCU諸国への経済援助
				フィリピン情勢について
				OCUフィリピンへ旅行なさる皆様へ
				トピックス
				コラム外交官
				大漢中人民共和国へのわが国の対応
			国土交通省	トピックス
			沖縄開発庁海洋都市開発部	トピックス
				市民の声
			日本警察	トピックス
				TOPページ写真
				市民の声
				今後の予定
		企業	霧島重工	トピック
			霧島重工特車事業部	社内情報
			イグチ	トピックス
			JBNN	OCU内トピックス
				掲示板
				国内トピックス
				特捜部
		その他	アーマードキンカクジ	BBS
		政府	OCU豪防軍情報部	1.MIDAS
	オーストラリア		CIU	1.ES ASIA
				3.CONGRESS
		企業	DCN	OCU国内

更新時期	国	カテゴリー	フォーラム	コーナー名
				特捜部
				掲示板
			レオノーラエンタープライズ	トピックス
			ジェイドメタル＝ライマン	トピックス
			ヴェルダ	トピックス
		その他	ロースパイト	情報広場
エ編：M13A5orB4（USN空母作戦室以降）	USN	その他	イントレピッドステュピッド	情報広場
	USN	政府	USN海軍	OCU海軍艦隊ニアミス
				2.MIDAS JEFFERSON FLEET
ア編：M23（クリア後）	フィリピン	政府	フィリピン軍	軍からのお知らせ
エ編：M15（クリア後）/ ア編：M23（基隆基地以降）	日本	政府	外務省	掲示板
				USNとの関係について
			沖縄開発庁海洋都市開発部	市民の声
			日本警察	市民の声
		企業	JBNN	外電
				掲示板
		その他	アーマードキンカクジ	BBS
	オーストラリア	企業	DCN	掲示板
		その他	ロースパイト	情報広場
	シンガポール	その他	マネーメイカー	情報広場
	大漢中人民共和国	その他	華通団	最新活動情報
				2.CONQUEST MAP
エ編：M23（広州華通団本部以降）/ ア編：M26（揚州海軍基地以降）	日本	政府	外務省	掲示板
				トピックス
				コラム外交官
			国土交通省	トピックス
			沖縄開発庁海洋都市開発部	市民の声
			日本警察	市民の声
		企業	霧島重工	トピック
			霧島重工特車事業部	社内情報
			JBNN	特捜部
		その他	アーマードキンカクジ	BBS
	オーストラリア	企業	DCN	外電
				特捜部
				掲示板
		その他	ロースパイト	情報広場
エ編：M23（広州華通団本部以降）	大漢中人民共和国	企業	大漢日報	特捜部
				トピックス
				布告牌
エ編：M23（広州華通団本部以降）/ ア編：M26（揚州海軍基地以降）	大漢中人民共和国	その他	華通団	最新活動情報
				3.SPONSOR
	USN	その他	イントレピッドステュピッド	情報広場
	シンガポール	その他	マネーメイカー	情報広場
エ編：M25（広州華通団本部以降）	大漢中人民共和国	その他	華通団	2.CONQUEST MAP
エ編：M31（広州華通団本部以降）/	日本	企業	JBNN	国内トピックス
ア編：M31（メイヤーとともに応援部隊宿舎へ移動以降）	オーストラリア	政府	OCU豪防軍情報部	2.JDF
エ編：M35（新開華通団野営基地以降）/ ア編：M34（ラ・ブヌイ大使館ロビー以降）	日本	政府	日防軍	トピックス
			外務省	掲示板
				大漢中人民共和国へ旅行なさる皆様へ
				トピックス
				コラム外交官

更新時期	国	カテゴリー	フォーラム	コーナー名
			沖縄開発庁海洋都市開発部	市民の声
			日本警察	市民の声
				今後の予定
				トピックス
				TOPページ写真
		企業	JBNN	外電
				掲示板
				OCU内トピックス
		その他	帝北大学	ミス帝北大
				Whats New!
			アーマードキンカクジ	BBS
	オーストラリア	政府	OCU陸防軍情報部	3.DA HAN ZHONG
			CIU	1.ES ASIA
		企業	DCN	掲示板
				外電
				OCU国内
		その他	ロースバイト	情報広場
	大漢中人民共和国	政府	大漢中政府公報	布告
				トピックス
			大漢中人民情報部	ADMIS
		企業	鉄武帝重工公司	トピックス
			大漢日報	布告牌
				トピックス
				特捜部
		その他	蒼龍団	最新活動情報
				3.SPONSOR
	USN	政府	F.A.I	4.IMAGINARY NUMBERS
エ編：M35 (衛陽軍派団野営基地以降)	USN	政府	USN海軍	3.USN SPECIAL TEAM
				トーマス＝ジェファーソン大艦
	EC	企業	センダー	トピックス
ア編：M34 (ラーブヌイ大使館ロビー以降)	シンガポール	その他	マネーメイカー	情報広場
	フィリピン	政府	フィリピン軍	軍からのお知らせ
エ編：M45（クリア後）	大漢中人民共和国	その他	蒼龍団	2.CONQUEST MAP
				3.SPONSOR
エ編：M50(佐世保基地戦略室以降)/ア編：M39(海田基地作戦室以降)	日本	企業	イグチ	トピックス
			JBNN	外電
				国内トピックス
				OCU内トピックス
	オーストラリア	政府	OCU陸防軍情報部	3.DA HAN ZHONG
		企業	DCN	OCU国内
				外電
			レオノーラエンタープライズ	トピックス
	大漢中人民共和国	政府	大漢中政府公報	トピックス
			ラーブヌイ大漢中大使館	1.PLANS TO ACQUIRE MIDAS TECHNOLOGY
				2.MISSING IMAGINARY NUMBERS
		企業	上海鋼鉄公司	トピックス
			鉄武帝重工公司	トピックス
	USN	その他	イントレピッドスチュピッド	情報広場
	ラーブヌイ共和国	政府	ラーブヌイ国営科学研究所	関係者用
ア編：M39 (海田基地作戦室以降)	シンガポール	その他	マネーメイカー	情報広場
	フィリピン	政府	フィリピン軍	軍からのお知らせ
エ編：M51(多良岳観測所以降)/ア編：M49(稲川ヶ原基地作戦室以降)	日本	政府	外務省	掲示板
				USNとの関係について
			沖縄開発庁海洋都市開発部	市民の声
				トピックス
			日本警察	市民の声
		企業	JBNN	特捜部
				掲示板
		その他	アーマードキンカクジ	BBS
	オーストラリア	政府	OCU陸防軍情報部	4.CIU
		企業	DCN	掲示板
				特捜部
		その他	ロースバイト	情報広場
	大漢中人民共和国	政府	大漢中政府公報	布告
			大漢中人民情報部	FIINNO
				ADMIS
		企業	大漢日報	布告牌
				特捜部
				トピックス
		その他	アミイカ	情報広場
ア編：M49(稲川ヶ原基地作戦室以降)	シンガポール	その他	マネーメイカー	情報広場
ア編：M52(川本市街以降)	大漢中人民共和国	政府	大漢中人民情報部	ADMIS
エ編：M56(磐慶覧基地作戦室以降)/ア編：M52(川本市街以降)	日本	政府	日防軍	トピックス
			外務省	掲示板
				今後の外交日程

更新時期	国	カテゴリー	フォーラム	コーナー名
				大漢中人民共和国へのわが国の対応
				大漢中人民共和国へ旅行なさる皆様へ
				コラム外交官
				トピックス
			沖縄開発庁海洋都市開発部	トピックス
				市民の声
			日本警察	市民の声
				トピックス
		企業	霧島重工	トピック
			JBNN	掲示板
				OCU内トピックス
				特捜部
				国内トピックス
				外電
		その他	アーマードキンカクジ	BBS
	オーストラリア	政府	OCU陸防軍情報部	3.DA HAN ZHONG
			CIU	2.JAPAN
		企業	DCN	特捜部
				外電
				掲示板
				OCU国内
		その他	ロースバイト	情報広場
	大漢中人民共和国	政府	大漢中政府公報	トピックス
				布告
		企業	大漢日報	特捜部
				トピックス
				布告牌
		その他	アミイカ	情報広場
	USN	その他	イントレピッドステュピッド	情報広場
	シンガポール	その他	マネーメイカー	情報広場

Mail

テキストデータやグラフィックデータ及び各種ツールに関するデータを掲載。各種データからは、フォーラムのパスワードや事件に関する情報などを得ることが可能だ。ツールは、データの復元や暗号化などに必須。スベンダーや企業のフォーラムからダウンロードできるので、時期が来たら早めに入手しておくこと。

凡 例

Mission：ミッションナンバー
受信者(送信者)：受信(送信)する人物及びフォルダ
送信相手：メールを送信した(送信する)人物
メールタイトル：メールの件名
添付：受信したメールに添付しているファイル
備考：メール受信による影響、その後に取れる行動など

エマ編メール一覧表(受信)

Mission	受信者	送信相手	メールタイトル	添付	備考
M01	共用	NCS	「ようこそ！」	—	天網の使い方について
	和輝	アリサ	「お兄ちゃん元気？」	—	シナリオ強制
M07	和輝	キンカクジ	「爆弾魔さんへ」	—	アーマードキンカクジのフォーラムアドレス入手
M10	和輝	小池英一	「すまない」	—	「小池さん、事情は」送信可
M11	和輝	桐生悠一	「はじめまして、私」	—	「もちろん、俺」送信可。JBNNのパスワード
	エマ	ロースバイト	「OCU軍の輸送部」	—	ロースバイトのフォーラムアドレス入手
	亮五	神宮司静	「大変なことに」	—	公安調査庁のパスワード
	デニス	シビル	「ひさしぶりね」	—	「マスコミの注目も」送信可
M12	亮五	神宮司静	「USNの連中に」	—	USN海軍パスワードのヒント
M13	和輝	ルドルフ	「呉龍DM」	—	呉龍のフォーラムアドレス入手
M14	共用	日本警察	「感謝状」	—	佐脇大の報酬。金300
M15(台北市以降)	亮五	神宮司静	「大漢中に」	—	公安調査庁のパスワード
M22	和輝	桐生悠一	「やはり何か事情が」	—	「まったく、しつこ」送信可
M23	マーカス	スーザン	「いったいどこに消」	—	「スーザン」送信可
M24	和輝	桐生悠一	「確かに、横須賀基」	—	「あんな男を俺は」送信可
M25	和輝	リン・チャオホア	「もう桂林支部に潜」	—	華蓮団のフォーラムアドレスとパスワード入手
	亮五	ルオ	「あなたにこのメー」	—	「やあ、ルオさん」送信後
M27(永定移動前)	デニス	シビル	「あいかわらず忙し」	—	「いや、別にかまわ」送信可
	マーカス	スーザン	「仕事熱心でいいわ」	お父さんの絵(Funny Father)	「ちょっと待て！」送信可
M27 (永定から居酒屋)	和輝	ユエ	「元気でやっとるか」	—	「伝説とは？」送信可
			「証拠写真」	ユエの伝説(Legend PHOTO)	ユエの伝説の写真入手
	デニス	シビル	「ノーマン・ベイツ」	—	「DNA」「言語」「組織」送信可
M27/M43	ユン	ウェン	「マネーメイカー」	両虎ソフトサーバーパスワードのヒント(TwinTiger H&D	両虎ソフトのサーバーに「CLOT」でアクセス。絶密資料1を読む。「任務完了」送信可
			「さすがだな、マネ」	—	「任務完了」送信後、受信可
M28	エマ	ルオ	「華蓮団業務連絡」	—	華蓮団のパスワード
	デニス	シビル	「さすがね」	DNA構造の分析(DNA Analysis)	ディアブルアビオニクスのフォーラムアドレス入手、「陰謀企業」「製品紹介」「アウトライン」送信可
M29	マーカス	スーザン	「軍の任務じゃない」	ニンジャ写真(NINJA PHOTO)	「俺が軍人になった」送信可。古沢竜一の情報入手
M29/M43	ユン	ハッタ	「よぉ、マネーメー」	—	攻略の詳細はP387を参照。「スリーリバーズ」送信可
			「たすかったぜ、マ」	—	スリーリバーズを正しく添付した場合
			「おいおい、マネ」	—	スリーリバーズ以外のファイルを添付。再送付可
			「・・・おい、ふざ」	—	スリーリバーズ以外のファイルを添付2回目。依頼失敗
		ウー	「ぬぁはははは、詰め」	—	スリーリバーズを暗号化せずに添付。ウーにメールを送信可
M30	ホセ(リィ)	ランフォン	「おじさま、ありが」	—	「医務室の手伝い」「調理場の手伝い」送信可
			「リンさんも医務室」	—	「医務室の手伝い」送信後、受信可
			「だめでした。」	—	「調理場の手伝い」送信後、受信可
M31	和輝	リン・チャオホア	「いよいよ暁天雷閣」	—	—
	エマ	ケン・M	「日本での回収」	—	USN特殊放射線研究所のパスワード
		タン・リシアン	「こんにちは」	—	「しばらくね、リシ」送信可
	リニー	バリラー総帥	「スバらしきメタン」	—	「ハロー」送信可。ルイスコンツェルンのフォーラムアドレス入手
M32	共用	日本警察	「感謝状」	—	山田越司の報酬。金400
M34	デニス	ウェイ・チェンイ	「久しぶりだね」	—	シナリオ強制
			「俺の依頼を快く受」	—	シナリオ強制
M35	和輝	小池英一	「わかった。」	—	日防軍組織図のパスワード
	亮五	水城舟穂高	「お手紙ありがとう」	水城舟穂高お宝フォト2	「おめでとう」送信後、受信可
	リニー	バリラー総帥	「よくやった。」	—	—
M43	デニス	シビル	「ラーブヌイファン」	—	「こちらでもラーブ」送信可。ラーブヌイ国営科学研究所のフォーラムアドレス入手
M45	リニー	バリラー総帥	「勇者よ」	—	—
M47	和輝	ウェイ・チェンイ	「遺伝子研究」	—	ラーブヌイ国営科学研究所のパスワード
	エマ	ケン・M	「メールはしないつ」	—	ラーブヌイ大演中大使館のパスワード
M49	和輝	ジュン＆メイリン	「無事でいるか？」	—	—
	ユン	ウー	「君には悪いが、こ」	ウーの見合い写真(WU PHOTO)	—
M50	和輝	桐生悠一	「クーデター」	—	機動強襲群のパスワード
	エマ	タン・リシアン	「華蓮団が上海で政」	—	「ごめんなさい。」送信可
	ホセ(リィ)	ランフォン	「ああ、良かった。」	—	—

Mission	受信者	送信相手	メールタイトル	添付	備考
	マーカス	スーザン	「どうして、そんな」	—	「俺は日本にいる。」送信後、受信
		チャン	「おう、俺だ。」	—	—
M51	共用	日本警察	「感謝状」	—	古沢京一の報酬。金600
	リニー	バリラー総帥	「おまえの朋」	—	—
M52	和輝	リェンホワ	「しばらくね」	—	—
	デニス	シビル	「はい、そうですか」	—	「・・・シビル」送信可。加瀬和海の情報入手
M56	共用	日本警察	「感謝状」	—	加瀬和海の報酬。金600
	亮五	ルオ	「お返事が遅れてご」	—	「こんなことを言え」送信後
	リニー	バリラー総帥	「総帥である。」	—	—
M62	和輝	アリサ	「お兄ちゃん」	—	シナリオ強制

アリサ編メール一覧表(受信)

Mission	受信者	送信相手	メールタイトル	添付	備考
M01	共用	NCS	「ようこそ!」	—	天網の使い方について
	和輝	アリサ	「お兄ちゃん元気?」	—	シナリオ強制
M03	アリサ	ミス帝北事務局	「ノミネート」	—	ミス帝北大学にアリサがノミネートされる
M07	和輝	キンカクジ	「爆弾魔さんへ」	—	アーマードキンカクジのフォーラムアドレス入手
M08	和輝	小池英一	「すまない」	—	「小池さん、事情は」送信可
	亮五	神宮司静	「大変なことに」	—	公安調査庁のパスワード
		長谷川希里子	「担任の長谷川」	—	「はせぴょんせんせ」送信可
	美穂	さくら小2年3組	「こうつうあんぜん」	美穂の写真(Miho PHOTO)	日防軍情報部からの偽装メール
M11	和輝	桐生悠一	「はじめまして、私」	—	「もちろん、俺」送信可。JBNNのパスワード
	亮五	神宮司静	「大漢中の渦中に」	CIU職員の通信LOG(CIU Logfile)	—
M13	美穂	盛忠之	「返事をくれ」	—	—
M17	リュウ	マイク・デービス	「IN報告16」	セロフ・ウォーレンに関する報告書(Report SELOV)	セロフに関する報告
M21	亮五	長谷川希里子	「正直に言って」	—	「おいおい、はせぴ」「実は大変なことに…」送信可
	美穂	キンカクジ	「NO.0124」	—	公安調査庁OCU関連情報、USN関連情報のパスワード
M23	和輝	桐生悠一	「やはり何か事情が」	—	「まったく、しつこ」送信可
M24	亮五	神宮司静	「大漢中に」	—	公安調査庁のパスワード
M26	和輝	桐生悠一	「確かに、横須賀基」	—	「あんな男を俺は」送信可
	ファム	ビトエフ	「お嬢様、お久しゅ」	—	「いちいちうるさい」送信可
M27	リュウ	マネーメイカー	「ヨロシク!」	マネーメイカーのヒント(MoneyMaker Hint)	マネーメイカーのメールアドレス入手。ウィルス感染
M28	アリサ	リン・チャオホア	「はじめまして、」	—	紫洲団のフォーラムアドレス入手
M29	共用	マネーメイカー	「了解」	—	「お仕事依頼です」送信後、受信可。金500添付時。ミス帝北大にアリサが選ばれる
		マネーメイカー	「あんたねぇ」	—	「お仕事依頼です」送信後、受信可。金500未添付時。ミス帝北大に水城舟穂高が選ばれる
	アリサ	水城舟穂高	「アリサさん、」	—	「お仕事依頼です」送信可
	リュウ	大漢中人民軍	「火急的連絡」	—	大漢中人民情報部のパスワード
M31	リュウ	パク・キドン	「IN報告08」	イヴァン・ラーデレフに関する報告書(Report IVAN)	イヴァンに関する報告
	ファム	バリラー総帥	「しばらくだな。」	—	「残念ですわ、叔父」送信可
M34	共用	日本警察	「感謝状」	—	高橋一志の報酬。金400
	亮五	長谷川希里子	「本当に危険は」	—	—
		水城舟穂高	「お手紙ありがとう」	水城舟穂高お宝フォト2	「おめでとう」送信後、受信可
	アリサ	ミス帝北事務局	「おめでとうござい」	—	ミス帝北大学でアリサが優勝
M36	ファム	ビトエフ	「大変でございます」	—	「絶対、ウソね」送信可
M38	和輝	桐生悠一	「クーデター」	—	クーデターについて
	リュウ	マイク・デービス	「IN報告03」	アンソニー・パーキンスに関する報告書(Report ANTHONY)	アンソニー・パーキンス(ノーマン・ベイツ)に関する報告
	美穂	キンカクジ	「NO.0125」	—	両虎ソフトのサーバーアクセスと極秘ファイルへのパスワード
	ラン	コォワン	「お久しぶりです。」	—	—
M39	和輝	小池英一	「わかった。」	—	霧島重工第1事業部社外秘のフォーラムアドレス及び日防軍開発局のパスワード入手
	亮五	長谷川希里子	「沖縄に来ています」	—	—
	ファム	ビトエフ	「さすがお嬢様。」	ウーの見合い写真(WU PHOTO)	「こんなイヤらしい」送信可
	メイヤー	N・D・クック	「期待している。」	—	ロースパイトのフォーラムアドレス入手
M40	亮五	長谷川希里子	「ちょっと聞いてよ」	—	「牛久由久の情報」送信可
	美穂	盛忠之	「救出作戦」	—	「無理をしないで」送信可。国土交通省のパスワード
M43	ラン	コォワン	「日本へ」	—	—
M44	アリサ	ドクターK	「ミス帝北おめでと」	—	「ありがとう。」「ごめんなさい。」送信可
		岸隆志	「申しわけない。」	—	「ありがとう。」送信後、受信。「岸隆志の情報」送信可
M49	共用	日本警察	「感謝状」	—	牛久由久の報酬。金600
	和輝	桐生悠一	「機動強襲群」	—	機動強襲群及び国防参謀室のパスワード
	メイヤー	F・エドワード	「父さんだ。」	—	—
M52	共用	日本警察	「感謝状」	—	岸隆志の報酬。金600
				—	横浜聖美の報酬。金500
	亮五	長谷川希里子	「大漢中軍が」	—	—
	美穂	ルドルフ	「あばよ」	—	—
	メイヤー	N・D・クック	「日本のクーデター」	—	—

エマ編メール一覧表(送信)

Mission	送信相手	送信者	メールタイトル	備考
M01	スクウェア(SQUARE@0730)	匿名	「スクウェアさんへ」	隠しアドレス1。直接アドレスを入力して送信する
M10	小池美一(KOIKE@0730)	和輝	「小池さん、事情は」	「すまない」受信後
M11	桐生悠一(KIRYU@0730)	和輝	「もちろん、俺」	「はじめまして、私」受信後
	シビル(SIVIL@0310)	デニス	「マスコミの注目も」	「ひさしぶりね」受信後
M18(チュア・チュー・ロンの店前)	日本警察(JPOLICE@0710)	匿名	「佐藤大の情報」	シティ市酒場で運の悪そうな男と会話後
M22	桐生悠一(KIRYU@0730)	和輝	「まったく、しつこ」	「やはり何か事情が」受信後
M23	スーザン(SUSAN@0300)	マーカス	「スーザン」	「いったいどこへ消」受信後
M24	桐生悠一(KIRYU@0730)	和輝	「あんな男を俺は」	「確かに、横須賀基」受信後
	ルオ(RUO@0899)	亮五	「やあ、ルオさん」	隠しアドレス2。直接アドレスを入力して送信する
M27(永定部品前)	シビル(SIVIL@0310)	デニス	「いや、別にかまわ」	「あいかわらず忙し」受信後。メール継続
			「もちろん、君から」	「あいかわらず忙し」受信後。メール終了
	スーザン(SUSAN@0300)	マーカス	「ちょっと待て！」	「仕事熱心でいいわ」受信後
	日本警察(JPOLICE@0710)	匿名	「山田昌司の情報」	広州繁華街で太った男と会話後
M27(永定から帰還後)	シビル(SIVIL@0310)	デニス	「DNA」	「ノーマン・ベイツ」受信後。正解
			「言語」	「ノーマン・ベイツ」受信後。不正解
			「組織」	「ノーマン・ベイツ」受信後。不正解
	ユエ(YUE@0899)	和輝	「伝説とは？」	「元気でやっとるか」受信後。「証拠写真」受信可
	ウェン(WEN@0899)	ユン	「任務完了」	「マネーメイカー」受信後、暗号ソフト→サーバー→【PW:CLOT】→絶密資料1を読む
M28	シビル(SIVIL@0310)	デニス	「関連企業」	「さすがね」受信後。正解
			「製品紹介」	「さすがね」受信後。不正解
			「アウトライン」	「さすがね」受信後。不正解
M29	スーザン(SUSAN@0300)	マーカス	「俺が軍人になった」	「軍の任務じゃない」受信後
	日本警察(JPOLICE@0710)	匿名	「古沢泰一の情報」	「軍の任務じゃない」受信後
M29/M43	ハッタ(HATA@5299)	ユン	「スリーリバーズ」	スリーリバーズ作戦図を暗号化して添付。詳細はP.424を参照
			「あれ？」	「おいおい、マネ」受信後
	ウー(WU@3499)	匿名	「プレゼント」	「ぬぁははは、謎め」受信後。アドレスを直接入力して送信。内容の詳細はP.423参照
M30	ランフォン(RANFON@0899)	ホセ(リィ)	「医務室の手伝い」	「おじさま、ありが」受信後
			「調理場の手伝い」	「おじさま、ありが」受信後
M31	タン・リシアン(RISIAN@0800)	エマ	「しばらくね、リシ」	「こんにちは」受信後
	バリラー総帥(SOUSUI@5230)	リニー	「ハロー」	「スバらしきメタン」受信後、送信可
M35	水城舟穂高(HODAKA@0700)	亮五	「おめでとう」	隠しアドレス3。直接アドレスを入力して送信する
M43	シビル(SIVIL@0310)	デニス	「こちらでもラーブ」	「ラーブヌイファン」受信後
M46	ランフォン(RANFON@0899)	ホセ(リィ)	「無事なのか？」	—
	ルオ(RUO@0899)	亮五	「こんなことを言え」	—
M50	スーザン(SUSAN@0300)	マーカス	「俺は日本にいる」	—
	タン・リシアン(RISIAN@0800)	エマ	「ごめんなさい。」	「龍騰団が上海で政」受信後
M52	シビル(SIVIL@0310)	デニス	「・・・シビル」	「はい、そうですか」受信後
	日本警察(JPOLICE@0710)	匿名	「加藤和海の情報」	「はい、そうですか」受信後
M56	桐生悠一(KIRYU@0730)	和輝	「世話になった」	—

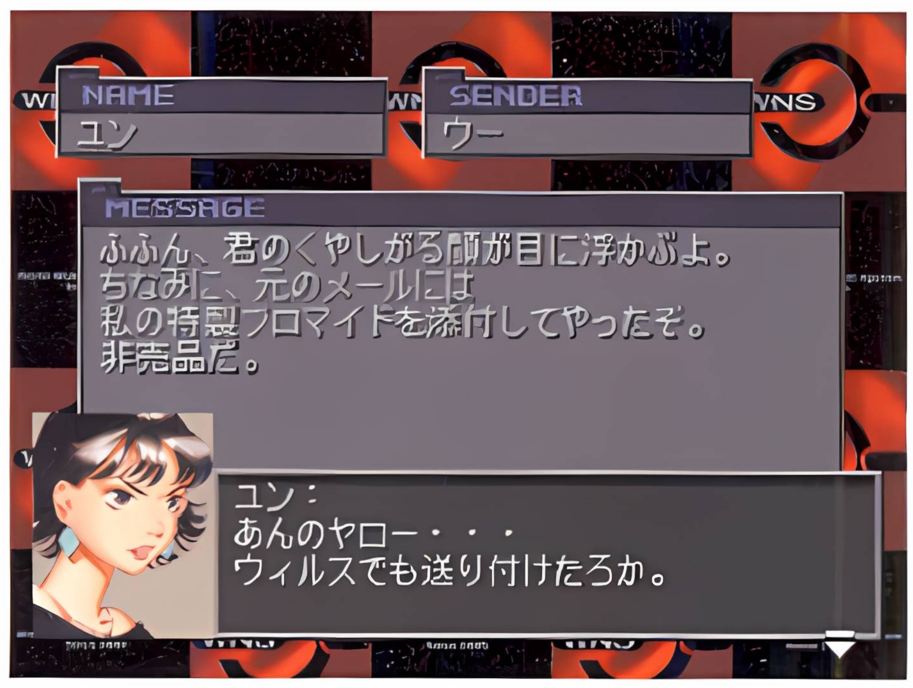
アリサ編メール一覧表(送信)

AM現	送信相手	送信者	メールタイトル	備考
M01	スクウェア(SQUARE@0730)	匿名	「スクウェアさんへ」	隠しアドレス1。直接アドレスを入力して送信する
M08	小池美一(KOIKE@0730)	和輝	「小池さん、事情は」	「すまない」受信後
	長谷川希里子(HASE@0705)	亮五	「はせぴょんせんせ」	「担任の長谷川です」受信後
M11	桐生悠一(KIRYU@0730)	和輝	「もちろん、俺」	「はじめまして、私」受信後
M21	長谷川希里子(HASE@0705)	亮五	「おいおい、はせぴ」	「正直に言って」受信後。メール継続
			「実は大変なことに…」	「正直に言って」受信後。メール終了
M23	桐生悠一(KIRYU@0730)	和輝	「まったく、しつこ」	「やはり何か事情が」受信後
M26	桐生悠一(KIRYU@0730)	和輝	「あんな男を俺は」	「確かに、横須賀基」受信後
	ピトエフ(PITOEF@1600)	ファム	「お嬢様、お久しゅ」	「お嬢様、お久しゅ」受信後
M29	マネーメイカー(MONEY@3499)	匿名	「お仕事依頼です」	「アリサさん、」受信後。金500添付でアリサがミス帝北大に選ばれる
M31	バリラー総帥(SOUSUI@5230)	ファム	「残念ですわ、叔父」	「しばらくだな。」受信後
M33	日本警察(JPOLICE@0710)	匿名	「高橋一志の情報」	武漢酒場でやくざな男と会話後
M34	水城舟穂高(HODAKA@0700)	亮五	「おめでとう」	隠しアドレス3。直接アドレスを入力して送信する
	ピトエフ(PITOEF@1600)	ファム	「絶対、ウソね」	「大変でございます」受信後
M39	ウー(WU@3499)	匿名	「プレゼント」	「さすがお嬢様」受信後。内容の詳細はP.423参照
	ピトエフ(PITOEF@1600)	ファム	「こんなイヤらしい」	「さすがお嬢様。」受信後
M40	盛(MORI@0711)	美穂	「無理をしないで」	「救出作戦」受信後
	日本警察(JPOLICE@0710)	匿名	「牛久由久の情報」	「ちょっと聞いてよ」受信後
M44	ドクターK(DOCTORK@0700)	アリサ	「ありがとう」	「ミス帝北おめでと」受信後
			「ごめんなさい。」	「ミス帝北おめでと」受信後
	日本警察(JPOLICE@0710)	匿名	「東隆志の情報」	「申しわけない。」受信後
M48	日本警察(JPOLICE@0710)	匿名	「横浜聡美の情報」	福島酒場でほろ酔い女と会話後
M49	桐生悠一(KIRYU@0730)	和輝	「調べてくれ」	「機動強襲群」受信可
M52	桐生悠一(KIRYU@0730)	和輝	「世話になった」	—

Column

ウーへのプレゼントメール

ある条件下において、ウー（WU◎3499）にメールを送信することが可能となる。その条件とは、エマ編のM29/M43でユンが行う、ハッタからの依頼に失敗し、「ぬぁははは、詰め」を読むこと。その後、ニンジャ写真を拡大解析し、圧縮してメールに添付すれば賞金600を貰える。時間制限はないが、送信のチャンスは1回のみ。ちなみにアリサ編では、M39でピトエフのメール「さすがお嬢様。」を受信することが条件となる。ただしこちらはニンジャ写真がないため、賞金は得られない。



添付ファイル	点数
ニンジャ写真（拡大解析）・圧縮	100
ニンジャ写真（拡大解析）	99
ウーのお見合い写真	95
美穂の写真・圧縮	93
美穂の写真	91
スキャナーズ試用レポート	90
ニンジャ写真	85
日防軍組織図（画像分析）	76
グラフィックファイル各種	52
テキストファイル各種	45
ウーのお見合い写真（拡大解析）	34
美穂の写真（画像分析）	23
ユエの伝説写真	18
ウェン・シャンザイのスペンダー日記	17
マーカスの似顔絵	12
マネーメイカーのヒント	0

Desk Top

デスクトップ

テキストデータやグラフィックデータ及び各種ツールに関するデータを掲載。各種データからは、フォーラムのパスワードや事件に関する情報などを得ることが可能だ。ツールは、データの復元や暗号化などに必須。スペンダーや企業のフォーラムからダウンロードできるので、時期が来たら早めに入手しておくこと。

凡 例

ファイル名：データの名称
入手手段：入手できるメール及びフォーラム名と、ミッションナンバー
Cost：入手時に支払う金額
データの状態：圧縮等の特殊な状態と、解除するためのパスワードやソフトウェア
機能：このツールで行うことのできるアクション
備考：このデータから得られる情報や用法など

テキストデータ—Text Data—

ファイル名	入手手段	Cost	データの状態	備考
両虎ソフトサーバーパスワードのヒント（Twin Tiger Hint）	エ編：ウェン「マネーメイカー」（ユン）（M27）	—	—	両虎ソフトサーバーのパスワード【CLOT】についての情報。解法は下記参照
セロフ・ウォーレンに関する報告書（Report：SELOV）	ア編：マイク・デービス「IN報告16」（リュウ）（M17）	—	暗号化（密文同士）	セロフ及びジーニアムM0についての情報
イヴァン・ラーザレフに関する報告書（Report：IVAN）	ア編：パク・キドン「IN報告08」（リュウ）（M31）	—	暗号化（密文同士）	イヴァンについての情報。 燕遊団のパスワード【INKAREN】【SMAP】
アンソニー・パーキンスに関する報告書（Report：ANTHONY）	ア編：マイク・デービス「IN報告03」（リュウ）（M38）	—	暗号化（密文同士）	アンソニーについての情報。 大漢中人民情報部のパスワード【FIINNO】
パスワードの見つけ方（P.S.I.A Report）（エ編）	エ編：アーマードキンカクジ（M7）	エ編：100	エ編：プロテクト（ノーウェイトリフティング）	パスワードに関するアナグラムの法則性や変換方法を解説している
スキャナーズ試用レポート（TRIAL Report）（ア編）	ア編：アーマードキンカクジ（M7）	ア編：150	ア編：—	OCU陸防軍情報部のパスワード【G3F8A】【J1D2F3】。 エ編とア編で内容が変化する
ウェン・シャンザイのスペンダー日記（Spender Diary）	共通：アミイカ（エ編：M43/ア編：M38）	200	暗号化（密文同士）	エ編：大漢日報のパスワード【08DHMD】、大漢中人民情報部のパスワー【ADMIS】【FIINNO】、ラーブヌイ国営科学研究所のパスワード【RAT2C】。ア編：ラーブヌイ大漢中大使館のパスワード【REBSY】【PLANM】、USN特殊兵器研究所のパスワード【SURSLN】【EMIR】
CIU隊員の通信LOG（CIU Logfile）	エ編：ロースパイト（M12） ア編：神宮寺静「大演中の週中に」（光臣）（M11）	エ編：300 ア編：—	文字列破壊（レストレックス）	メイヤー・エドワードの通信LOG。 CIUのパスワード【DJV】【FTBTJB】【PDV】
CIUの指令書（CIU OrderFile）	ア編：ロースパイト（M39）	200	プロテクト（ノーウェイトリフティング）	日防軍情報部のパスワード【D07】【MM】
ミダス制御に関するプログラム（MIDAS Controller）	エ編：イントレピッドステュピッド（M10）	—	パスワー（ARISIONA） 圧縮（圧深Q）	日防軍情報部のパスワード【D07】【MM】【SA2KI】



グラフィックデータ—Graphic Data—

ファイル名	入手手段	Cost	データの状態	備考
ウーのお見合い写真(WU PHOTO)	工編：ウー「君には悪いが、こ」(ユン)(M49) ア編：ピトエフ「さすがお嬢様。」(ファム)(M39)	—	—	千里眼(工編)またはピカレスク(ア編)で拡大解析すると、ウーのメールアドレス(WU@3499)が判明
DNA鑑識の分析(DNA Analysis)	工編：シビル「さすがね」(デニス)(M29)	—	—	千里眼で拡大解析すると、ラーブヌイ国営科学研究所のフォーラムアドレスが判明
ニンジャ写真(NINJA PHOTO)	工編：スーザン「並の任務じゃない」(マーカス)(M29)	—	—	千里眼で拡大解析すると、UFOを確認できる。これを圧縮してウーに送付すると、金600を入手
お父さんの絵(Funny Father)	工編：スーザン「仕事熱心でいいわ」(マーカス)(M27)	—	—	壁紙に使用可
ユエの伝説写真(Legend Photo)	工編：ユエ「証拠写真」(和輝)(M27)	—	—	壁紙に使用可
美穂の写真(Miho PHOTO)	ア編：さくら小2年3組「こうつうあんぜん」(美穂)(M8)	—	—	千里眼で裏画像にすると、公安調査庁日本国内関連情報のパスワード【JA9AN】が判明。日防軍情報部から送られた偽装メール
マネーメイカーのヒント(MoneyMaker Hint)	ア編：マネーメイカー「ヨロシク！」(リュウ)(M27)	—	—	大文字のみを読むことで、大漢中人民情報部のパスワード【DFHISZ】が判明
東南アジアのGNP比較(ESASIA:GNP Map)	工編：ロースパイト(M7)	—	圧縮(圧涵Q)	ハッタの依頼メールで必要なデータ。ピカレスクで裏画像にすると、スリーリバーズ作戦図になる
スリーリバーズ作戦図(Three Rivers)	工編：東南アジアのGNP比較を画像解析	—	—	データを添付してハッタに送付。暗号化せずに送ると、ウーの妨害を受けて失敗する
イヴァンの残した写真(Ivan PHOTO)	工編：アミイカ(M43)	—	—	千里眼で拡大すると、ラーブヌイ大漢中大使館の画像が鮮明に写る また、ピカレスクで裏画像にすると、パスワード【ALONE】を確認可能
NCSからの抗議文書(NCS Document)	共通：アーマードキンカクジ(M7)	—	—	画像に【TA3BW】という文字が書かれている。これはネットワークコンピューティングシステムのサーバーへアクセスする際に必要なパスワードだ
DNA鑑識の分析(DNA Analysis)	*ア編：アミイカ(M38)*	—	—	*ピカレスクで拡大解析すると、ラーブヌイ国営科学研究所のパスワード【RAT2C】【OVERRN】が判明*
日防軍組織図(JDF Tree)	共通：日防軍(M1)	—	パスワード(JDFSMAP)	千里眼で裏画像にすると、日防軍情報部のフォーラムアドレス入手
沖縄海洋都市構造図(OKINAWA Ocean City)	共通：沖縄海洋都市事業団(M1)	—	パスワード(EHOBA)	—
名古屋地下総合下水施設構造図(NAGOYA T.S.C)	共通：国土交通省(M1)	—	パスワード(WNTJ)	入手すると、ア編M42で亮五がWAPに乗って出撃可能
シミュレーター用画像(Simulator)	ア編：ロースパイト(M7)	—	圧縮(圧涵Q)	ピカレスクで拡大すると、パスワード【SINTJ】が判明。これを国土交通省の関山で入力すると、シミュレーター用マップ「福島建設現場」をダウンロードできる

ツール—Tool—

ツール名	入手手段	Cost	機能	備考
千里眼	共通：ネットワークコンピューティングシステム(M7)	200	工編：拡大解析 ア編：画像分析	拡大解析は画像を拡大して文字や物体などを判別。画像分析は、画像の裏側に隠された文字やデータを確認できる
ピカレスク(PICARESQUE)	工編：サイナミックソフト(M10) ア編：アミイカ(M38)	工編：200 ア編：—	工編：画像分析 ア編：拡大解析	千里眼とピカレスクの機能は、工編とア編で入れ替わっている
レストレックス(RESTREX)	共通：バベール(工編：M13/ア編：M8)	400	文字修復	破壊された文字列を修復できる
コードセキュリティ21(CODESECURITY21)	工編：アーマードキンカクジ(M7) ア編：ロースパイト(M39)	—	暗号化	データを暗号化する
密文同士(Miwen Tongzhi)	工編：アミイカ(M43) ア編：アーマードキンカクジ(M7)	—	暗号解析	暗号化されたデータを復元する
圧涵Q(Ya Han Q)	共通：両虎ソフト(工編：M24/ア編：M38)	500	圧縮解凍	データを圧縮、または圧縮されたデータを解凍する
ノーウェイトリフティング(NOWAITLIFTING)	工編：ロースパイト(M12) ア編：サイナミックソフト(M19)	工編：— ア編：500	プロテクト解除	データにかけられているプロテクトを解除する

背景グラフィックデータ—Background Data—

ファイル名	入手手段	備考
水城舟　穂高　お宝フォト(Hodaka)	共通：帝北大学(工編：M35/ア編：M34)	ミス帝北大でダウンロード可能
アリサ　お宝フォト(Alisa)	ア編：帝北大学(M34)	ミス帝北大でダウンロード可能。アリサが優勝した場合のみ入手可。「水城舟　穂高　お宝フォト」と同時に取得することはできない
交通安全ポスター(Poster)	共通：日本警察(工編：M7/ア編：M8)	今後の予定でダウンロード可能。日本を脱出すると入手不可
ウィルスボム(VirusBomb)	ア編：ユン「ヨロシク！」(リュウ)(M27)	受信後、どのフォーラムに入ってもマネーメイカーのフォーラムへ進む。解除には金500が必要
Xday in London(Game)	共通：サイナミックソフト(工編：M10/ア編：M19)	新作ゲーム紹介でダウンロード可能
マーカスの似顔絵(Marcus)	工編：スーザン「仕事熱心でいいわ」(マーカス)(M27)	—
ゼニスレヴの3DCG(ZenithRev)	共通：ロースパイト(工編：M12/ア編：M39)　—	—
ドレーグM2Cの3DCG(DregM2C)	共通：イントレピッドステュピッド(工編：M10/ア編：M19)	—
メレディンM1の3DCG(MerredinM1)	共通：イントレピッドステュピッド(工編：M51/ア編：M49)	—
珍獣ボルヴァディンガー(UMA)	共通：外務省(M1)	コラム外交官でダウンロード可能。日本を脱出すると入手不可
ルーピーくん(PoliceDog)	ア編：さくら小2年3組「こうつうあんぜん」(美穂)(M8)	—
水城舟　穂高　お宝フォト2(Hodaka2)	共通：水城舟穂高「お手紙ありがとう」(亮五)(工編：M35/ア編：M34)	「アリサ　お宝フォト」と同時に取得することはできない
ユエの伝説(Legend)	工編：ユエ「証拠写真」(和輝)(M27)	—

Simulator

シミュレーター

シミュレーター用マップや難易度のデータを掲載。シミュレーターを用いることで、金や武器熟練度を得られる。ただし、武器熟練度を上げすぎるとプラチナ入手が困難になる。和輝や亮五はミサイル、エマやアリサはマシンガンやショットガンで戦わせるとよい。資金を稼ぎたい場合はすぐにWAPを破壊できる簡単なMAP、武器熟練度をあげたい場合は強敵が出現するMAPがオススメだ。

凡例

データ名：シミュレーター用マップ及びモードの名称
入手手段：入手できる人物及びフォーラム名と、ミッションナンバー
Cost：入手時に支払う金額
備考：入手時の効果など

シミュレーター—Battle Simulator—

データ名	入手手段	Cost	備考
訓練モード	共通：イグチ(エ編：M7/ア編：M8)	500	敵パイロットのレベルおよびユニットの種類や配置数が増加
実戦モード	共通：パベール(エ編：M13/ア編：M8)	600	敵パイロットのレベルおよびユニットの種類や配置数が増加
日防軍テスト施設	—	—	初期状態で使用可能
新羽島ブリッジ	共通：国土交通省(エ編：M10/ア編：M8)	—	日本脱出後に、東京湾でダウンロード可能
タール基地弾薬庫前	エ編：USN空母作戦室でオペレーターと会話(M13) ア編：台北市酒場でクレイ大使と会話(M23)	—	—
台北市郊外	エ編：艦隊司令室でホアンと会話(M22) ア編：万安補給基地でコウと会話(M27)	—	—
海上油田プラント	エ編：武漢補給基地でジュウンと会話(M37) ア編：上海海軍基地でオペレーターと会話(M38)	—	—
南京政府	エ編：熊本基地作戦室で滝口と会話(M53) ア編：呉海軍基地士官室で滝口と会話(M40)	—	—
福岡建設現場	共通：国土交通省(M1)	—	郡山(SINTJ)でダウンロード可能

FRONT MISSION 3 Data Bank

パーツの改造が可能になり、兵器のバリエーションを改造に委ねているためか、3rdに登場する兵器の種類はそれほど多くない。また上海鋼鉄公司など、他の作品には登場しないメーカーの兵器が見られるのも特徴だ。

WAP

3rdで導入された新しい概念に「改造」がある。これはWAPのパーツに改造を施すことにより、HPを増大させるというものだ。さらに、ボディは属性防御力、腕部は命中率、脚部はバーニア＆ローラーダッシュ、回避率についても強化できる。また、装備しているパーツによって入手できるスキルが決まっているのも特徴。パーツ別スキル表はP.428に掲載している。

凡 例

改造Lv：Minは購入時、Maxは最大レベルまで改造した場合の性能値を表す
総HP：Body、両Arm、Legsに設定されたHP（パーツ耐久力）の合計を表す
総重量：Body、両Arm、Legsの合計重量
出力：Bodyに設定されたエンジンの出力
移動力：Legsに設定された移動力を表す
属性防御：Bodyの属性防御をパーセントで表記
命中率：Armに設定された命中率の値、単位はパーセント
回避率：Legsに設定された回避率の値、単位はパーセント
脚部性能：Legsに固有の性能、R＝ローラーダッシュ、V＝バーニアを表す
入手：入手できる主なタイミングを表す、NT-Sはネットワークショップ、数字はミッション番号
※価格は一律Body=240、Arm=100、Legs=320

英字表記 ゲーム中の名称	改造Lv	総HP	総重量	出力	移動力	属性防御	命中率	回避率	脚部性能 R	脚部性能 V	入手 エマ編/登場マップ・敵	エマ編/登場・味方	エマ編/SHOP	アリサ編/NT-S	アリサ編/登場マップ・敵	アリサ編/登場・味方	アリサ編/SHOP
Tiandong 3	Min	1432	128	206	6	0	5	0	0	2	10、21A、21B、22A、22B、24、25、27、36、43、63、66、67	—	—	28後	34	—	28後
天動3型	Max	4492				40	37	24	5	6							
Qibing 0	Min	1392	137	231	5	0	5	0	0	2	29、63	—	—	—	—	—	—
奇兵0型	Max	4382				60	37	24	5	6							
Mingtian 1	Min	900	168	344	2	0	12	0	0	2	33、35	—	—	—	36、52～54、56	—	—
明天1型	Max	3194				40	88	24	5	6							
Longhe 1	Min	1432	128	206	6	0	5	0	0	2	33、54、55	—	—	—	34～36、38、44、52～54、56～58	—	—
冷河1型	Max	5082				20	25	47	4	7							
Shunwang 1	Min	1044	157	254	3	0	10	0	0	2	33、35、54、55、67	—	—	—	35、37、38、40、43、44、52～58	—	—
瞬王1型	Max	3441				20	105	47	5	4							
Tieqi 4	Min	960	175	287	5	0	12	0	0	2	41	【藍:31】_敵	45後	37後	—	【藍:33、39】	37後
鉄騎4型	Max	3147				60	88	24	4	7							
Laiying Type1	Min	900	168	344	2	0	12	0	0	2	10、20、22B、23、43、44、46、48、50、64、67	—	45後	28後	34	—	28後
来迎1型	Max	3077				20	60	35	5	6							
Yongsai 3	Min	1120	158	253	4	0	9	0	0	2	12B、20～24、27、28、30、32(ユンが仲間にいない)34、45、49、64～65	—	31後	24後	—	15、【ビトエフ:17】	24後
永塞3型	Max	3975				40	66	24	5	6							
Shangdi 1	Min	848	178	269	3	0	14	0	0	2	31、32、36、39、40、41、52、53、55	—	45後	34後	32、33	【劉:03】	34後
上帝1型	Max	2794				20	147	35	4	7							
Wude 3	Min	1432	128	206	6	0	5	0	0	0	31、32、39、42、52、53			34後	32、33	—	34後
武徳3型	Max	4535				60	52	24	0	0							
Grille Sechs	Min	848	178	269	3	0	14	0	0	2	36、37、51	—	57後	37後	—	—	37後
グリレゼクス	Max	2470				40	103	47	4	7							
Vinodrai	Min	1044	157	254	3	0	10	0	0	2	37、47	—	—	37後	—	【ハタリ、NPC:37】、57後	37後
ビーネドライ	Max	3705				40	74	24	5	6							
Lanze	Min	1432	128	206	6	0	5	0	0	2	37、47	—	57後	37後	—	【グレゴリ、NPC:37】	37後
ラオベフィーア	Max	4534				60	25	24	5	6							
Uisk [illegible]3	Min	900	168	344	2	0	12	0	0	2	36～38、47、51	—	57後	37後	—	—	37後a
ウィスク	Max	3194				40	88	24	3	6							

英字表記 ゲーム中の名称	改造Lv	総HP	総重量	出力	移動力	属性防御	命中率	回避率	脚部性能 R	脚部性能 V	入手 エマ編/登場マップ・敵	入手 エマ編/登場・味方	入手 エマ編/SHOP	入手 アリサ編/NT-S	入手 アリサ編/登場マップ・敵	入手 アリサ編/登場・味方	入手 アリサ編/SHOP
Gaety	Min	1044	157	254	3	0	10	0	0	2	—	【李：32】	—	34後	—	—	34後
ゲイティ	Max	3103				40	105	24	5	4							
Paw1 Paro	Min	848	178	269	3	0	14	0	0	2	—	【リニー：12B／32】	23後	24後	—	—	24後
Paw1 パーレイ	Max	2334				40	103	35	3	7							
PAW2 Prov	Min	1120	158	253	4	0	9	0	0	0	—	【ユン：13Aor32】	11後	41後	—	【NPC：40】	41後
PAW2 プロウブ	Max	3169				60	94	47	0	0							
Zeros	Min	1432	128	206	6	0	5	0	0	2	12B	【ファム：12B】_敵	23後	18後	—	【ファム:15】	18後
ゼロス	Max	4258				40	25	24	3	7							
Zenith Rev.	Min	1392	137	231	5	0	5	0	0	2	—	【和輝：01】	11後	09後	—	【和輝：01】	09後
ゼニスレヴ	Max	4563				20	25	47	4	7							
Genie	Min	900	168	344	2	0	12	0	0	2	12A、13B、18A、17B	—	11後	18後	09、10、13、18	—	18後
ジーニ	Max	2929				20	60	47	4	7							
Kasei M2	Min	1432	128	206	6	0	5	0	0	2	02、03、08、09、12A、13B、16A～18A、15B～17B、58、60	—	11後	09後	03、06、09、10、13、15、16、22、42、45、49、50	—	09後
キャセル M2	Max	3987				40	52	47	4	7							
Foura M12A	Min	900	168	344	2	0	12	0	0	2	—	—	11後	24後	—	—	24後
フォーラ M12A	Max	2920				40	60	24	4	7							
Meledyne M1	Min	900	168	344	2	0	12	0	0	2	—	—	—	09後	—	—	09後
メレディン M1	Max	2348				60	126	35	3	6							
Kyokei Mk108	Min	1044	135	220	4	0	7	0	0	2	05、06	—	60後	41後	—	【美穂：07】	41後
108式 強鬻	Max	2951				40	73	35	3	7							
Kyojun Mk107	Min	1044	157	254	3	0	10	0	0	2	—	【亮五：01】	11後	09後	—	【亮五：01】	09後
107式 強順	Max	3135				40	105	47	4	7							
Hoshun Mk112	Min	1470	122	350	5	0	12	0	0	2	58	—	—	46後⇒◆◆	46	—	—
112式 法券	Max	5218				60	126	59	5	7							
Enyo Mk109	Min	900	168	344	2	0	12	0	0	2	06、07、09、59、60	—	11後	09後	05、08、39、40～42、46、47、50、51	【武村:44】、【メイヤー：39】	09後
109式 炎陽	Max	2478				20	126	47	5	7							
Jinyo Mk110	Min	1044	157	254	3	0	10	0	0	2	02～0407～13A、13B、14B、16A、17A、19、15B、16B、18B、59	【ホセ：18B】、【劉：10】_敵	11後	09後	01、03～05、09～18、20～22、39、47、49～51	【ホセ：21】_敵、【五木、NPC：39】	09後
110式 辨陽	Max	2723				20	105	47	3	7							
Shunyo Mk111	Min	848	178	269	3	0	14	0	0	2	58、60、62	—	—	—	41～43、50、51	—	—
111式 瞬陽	Max	2593				20	147	47	4	7							
Recson M4F	Min	848	178	269	3	0	14	0	0	2	56、70	【デニス:11】、【NPC:12A】、【ジュウン:43】	23後	24後	02、19、23～31	【エマ、デニス：02】_敵	24後
レクソン M4F	Max	2211				60	147	35	4	7							
Grapple M1	Min	1432	128	206	6	0	5	0	0	2	56	【マーカス：25】	31後	24後	02、19、23～31	【マーカス：25】_敵	24後
グラップル M1	Max	4061				20	37	47	5	6							
Drake M2C	Min	900	168	344	2	0	12	0	0	2	—	【エマ：02】	23後	—(ナシ)	—	—	—
ドレーグ M2C	Max	2348				60	126	24	4	7							

WAP固有スキル—WAP Skill—

英字表記	ゲーム中の名称	スキル Body	スキル Arm	スキル Legs
Tiandong 3	天動3型	タックルII	イジェクトパンチ	アンチDMG20
Qibing 0	谷兵0型	リベンジII	Fallパンチ	DMGFix200
Mingtian 1	明天1型	属防MAX	ランダムブレイク	アンチスキル
Lenghe 1	冷河1型	絶対先攻III	シールドAtk III	包囲格闘
Shunwang 1	覇王1型	敵回避無効	スナイプBody	回避MAX
Tieqi 4	鉄騎4型	敵属防2↓	スナイプLeg	堅守後攻II
Laiying Type1	来迎1型	属防2↑	人間DMG II	熟練3↑
Yongsai 3	永塞3型	格援護要請	弾数UP III	アンチDMG80
Shangdi 1	上帝1型	敵命中無効	ダブルショットII	経験値3倍
Wude 3	武徳3型	敵命中2↓	ダブルパンチII	敵熟練3↓
Grille Sechs	グリレゼクス	ズームIII	スナイプAny	ひんし攻撃
Vinedrai	ビーネドライ	敵回避2↓	スナイプArm	経験値4倍
Lanze	ラオペフィーア	タックルIII	シールドAtk II	アンチDMG40
Uisk	ウィスク	敵属防無効	ミサイル乱撃	回避2↑
Gaely	ゲイティ	リベンジIII	包囲射撃	敵熟練2↓
Paw1 Paro	Paw1 パーレイ	敵命中1↓	Fallショット	回避1↑

英字表記	ゲーム中の名称	スキル Body	スキル Arm	スキル Legs
PAW2 Prov	PAW2 プロウブ	オートマシンII	ダブルショットI	Bodyガード
Zeros	ゼロス	敵回避1↓	シールドAtk I	絶対先攻II
Zenith Rev.	ゼニスレヴ	タックルI	ダブルアサルト	絶対先攻I
Genie	ジーニ	属防1↑	人間DMG III	デッドマシン
Kasel M2	キャセル M2	格闘力UP II	スタンパンチ	AP3割Cut
Foura M12A	フォーラ M12A	緊急避難	Armブレイク	エスケープ
Meledyne M1	メレディン M1	敵属防1↓	パニックショット	熟練1↑
Kyokei Mk108	108式 強襲	格闘力UP I	ALLorNO	DMGFix100
Kyojun Mk107	107式 強盾	ズームI	弾数UP I	堅守後攻I
Hoshun Mk112	112式 法崇	リベンジBody	Bodyブレイク	APコスト0
Enyo Mk109	109式 炎陽	オートマシンI	Legブレイク	アンチブレイク
Jinyo Mk110	110式 錦陽	リベンジI	弾数UP II	Hit&Away
Shunyo Mk111	111式 春陽	DMGFix400	リベンジセイム	AP6割Cut
Recson M4F	レクソン M4F	ズームII	射援護要請	敵熟練1↓
Grapple M1	グラップル M1	格闘力UP III	ダブルパンチI	熟練2↑
Drake M2C	ドレーグ M2C	チャフ	人間DMG I	経験値2倍

Other Arms

その他の兵器

プレイヤーが入手できるWAP以外の兵器、および敵としてのみ登場する兵器。DBSにより、敵のWAPだけでなく大型機動兵器や航空機、車両も鹵獲することが可能。シリーズの他の作品では見られない、特殊な形態をした大型の兵器や、艦船などが多数登場するのも独特だ。時代的にはシリーズ中最も未来の話であり、兵器の進化の有り様を垣間見ることができる。

凡例

TYPE：兵器の種類
- WAP＝敵として登場するWAP
- 大型機動兵器＝WAPの枠に収まらない、大型兵器
- 規格外兵器＝WAP、大型機動兵器以外の戦闘用機械
- 車両＝マップ上に登場する車両
- 航空機＝マップ上に登場する航空機・ヘリ
- 艦艇＝マップ上に登場する艦艇
- 軍施設＝マップ上で破壊できる砲台や見張り塔

ミッション：その兵器が登場するミッション番号を表す
［ ］内は搭乗キャラ名と登場ミッション番号を表す

英字表記	ゲーム中の名称	種類	ミッション エマ編／敵	ミッション エマ編／味方	ミッション アリサ編／敵	ミッション アリサ編／味方
Strak (Mk5 AFV)	ストラク(05式機動車)	WAP	—	41、43、46	—	—
Methane WZR	メタンヴァンツァー	WAP	12B	—	36	—
Iguchi Lylas	ライラス	WAW	—	—	—	【アリサ：02】
Taita 4	太塔4型	大型	24、38、44	23、37	—	—
Taita 4K	太塔4型K	大型	—	—	—	—
Bihu 1	壁虎1型	大型	52	—	—	—
Heidong 3	黒洞3型	大型	—	38	—	—
Haolong 4	兆竜4型(トーラ)	大型	26、49	—	—	—
Genie Arm	ジーニアムM0	大型	14B、34	22	—	—
Retriever	レトリーバー	大型	15A、19、18B	—	—	—
Kehei 0	克黒0型	規格外兵器	65、69	—	—	—
Kehei 4	克黒4型	規格外兵器	—	52	—	—
Kexi 1	克西1型	規格外兵器	68、69	55	—	—
Xiangyu 2	香魚2型	規格外兵器	—	58	—	—
Nilong 1	尼龍1型	規格外兵器	43	—	—	—
Kodomari	コードマーリー	規格外兵器	17A、16B	—	—	—
Armored Car	伏特式列車	車両	28、51、52	25、26、29	—	—
Mk20 AFV	20式装甲車	車両	47、48、50、51、64	28	【マーカス、NPC：25】	—
Qinghuayu 1	青花魚1型	車両	63、68	—	—	—
Mk54 MBT	54式　兵車	車両	22A(A1)、23、26、28、31、49、54、68	—	—	—
Mk59 APC	59式輸送車	車両	21B(B2)、25、31、38、48、50	—	—	—
Mk73 MBT	73式特兵車	車両	32(ユンが仲間にいない)、35	—	—	—
Sekida	セキダ　アンティ	車両	61	—	—	【NPC：08、55】
MBT2 Kuarve	MBT02クアラベ	車両	13A、15A、18A、17B、43、61	06、11、18、21、46、48	—	—
Cadenza	カデンザ	車両	11	—	—	—
Brenos	ブレノス	車両	17A、16B、66	13	—	—
Mk1 APC	01式　輸送車	車両	—	—	—	—
Field Trailer	フィールドトレイ	車両	—	—	—	—
Mk8 Support	8式支援車	車両	—	43、45、48	—	—
Mk9 AFV	09式装甲車	車両	04、06、07、61、62	05、06、08、45、48、49	—	—
Mk12 AFV	12式装甲車	車両	—	47	—	—
P-Gun Car	粒子砲車 J 10	車両	—	51	—	—

英字表記	ゲーム中の名称	種類	ミッション			
			エマ編／敵	エマ編／味方	アリサ編／敵	アリサ編／味方
Shangfeng 5	上風5型	航空機	22B(B1)	34	【NPC：49】	【親、NPC：38】
Shangfeng 5K	上風5型K	航空機	—	27、29	—	—
Chixuan 6	気旋6型	航空機	21B(B1)、22A(A2)、22B、25、46、48、50	—	—	—
Hanniger	ハーンイーガー	航空機	05、19、15B、18B	04、07、08、20、21、48、49	—	—
Hanniger P	ハーンイーガーP	航空機	—	16	—	—
Oceanhahn	オーシャンハーン	航空機	57、62	03、44	—	—
Mk39 PT Boat	39式哨号艇	艦艇	—	40	—	—
MMG3 Ship	MMG3号艦	艦艇	57	—	—	—
100mm Gun	100ｍｍ砲	軍施設(砲台)	39	—	—	【NPC：30】
Dual Cannon	アーバレン20	軍施設(砲台)	30	10	—	—
Mk42 Quad	42式複銃銃	軍施設(砲台)	44	—	—	—
Yunsheng 42	雲雀42型	軍施設(砲台)	39	—	—	【NPC：30】
40mm Gun	40mm高射砲	軍施設(砲台)	18A、15B、17B	11、12、20	—	—
12mm MG	12mm自動機銃	軍施設(砲台)	01	—	—	—

Weapon

武器

武器もWAPのパーツと同じように種類や数が整理されており、肩専用武器はミサイルとグレネードしかない。2ndにあった弾数制限は撤廃され、肩専用武器を除けば無制限に使用できるようになった。また、火炎放射器は使用時に消費APを選択して、攻撃力を変化させることができる。なお3rdにおいては、ボディや腕部に内蔵された武器は存在しない。

凡例

TYPE：武器の種類
- FL＝火炎放射器系
- GR＝グレネード系
- KN＝ナックル系
- MG＝マシンガン系
- MS＝ミサイル系
- PB＝パイルバンカー系
- RD＝ロッド系
- RF＝ライフル系
- SG＝ショットガン系

価格：価格表示のあるものは、Shopで購入できることを表す
重量：その武器の重量を表す
攻撃力：その武器の攻撃力を表す
攻撃回数：その武器の攻撃回数を表す
使用AP：攻撃時に消費するAP
弾数：その武器の弾数を表す。「∞」は弾切れのない武器
射程：その武器の射程距離(最小射程～最大射程)を表す
命中率：その武器の命中率を表す
段差：段差による命中率の低下値
距離：距離による命中率の低下値
範囲：爆風の広がる範囲
入手：SHOPやNT-S(ネットワークショップ)で購入できるタイミングを表す。数字はミッション番号と対応

腕専用武器—Grip Weapon—

英字表記	ゲーム中の名称	種類	価格	重量	攻撃力	攻撃回数	使用AP	弾数	射程	命中率	段差	距離	入手			
													エマ編／NT-S	アリサ編／NT-S	エマ編／SHOP	アリサ編／SHOP
Heat Stream	ヒートストリーム	FL	100	51	17	4	4/7/11	∞	1-2	60	-5	-2	22後	—	23後	—
Huoliu 1	火流1型	FL	200	60	20	4	4/7/11	∞	1-2	60	-5	-2	34後	23後	31後	24後
Huosai 2	火塞2型	FL	460	70	24	4	4/7/11	∞	1-2	60	-5	-2	44後	36後	45後	37後
Huoyao 3	火燿3型	FL	600	81	28	4	4/7/11	∞	1-2	60	-5	-2	36後	27後	—	28後
Hot Gazel	ホットガゼル	FL	780	93	33	4	4/7/11	∞	1-2	60	-5	-2	59後	44後	60後	45後
Bone Buster	ボーンバスター	KN	100	22	76	1	1	∞	1	100	—	—	07後～59	08後～44	07後	09後
Fear Fist	フィアーナックル	KN	200	26	91	1	1	∞	1	100	—	—	11(12A)後	08後～44	11後	09後
Mk10 Fist	10式打手	KN	300	30	109	1	1	∞	1	100	—	—	22後	17後	23後	18後
Mk12 Fist	12式打手	KN	400	35	130	1	1	∞	1	100	—	—	38後	27後	45後	28後
Big Buster	ハイバスター	KN	400	35	130	1	1	∞	1	100	—	—	—	40後	—	41後
Fatal Buster	フェタルバスター	KN	500	40	156	1	1	∞	1	100	—	—	59後	44後	60後	45後
Kodo SN990	コッドSN990	MG	160	48	11	10	5	∞	1-4	80	-5	-10	07後～59	08後～52	07後	09後
DGS-25	DGS-25	MG	240	56	13	10	5	∞	1-4	80	-5	-10	11(12A)後	08後	11後	09後
Mingda 2	明達2型	MG	460	65	15	10	5	∞	1-4	80	-5	-10	22後	17後	23後	18後
Huida 3	恵達3型	MG	620	78	18	10	5	∞	1-4	80	-5	-10	44後	27後	45後	28後
Nissai 90MF	*日西90MF*	*MG*	*620*	*78*	*18*	*10*	*5*	*∞*	*1-4*	*80*	*-5*	*-10*	—	*40後*	—	*41後*
Arc Barrel 4	アークバレル4	MG	800	91	21	10	5	∞	1-4	80	-5	-10	59後	44後	60後	45後
Sharp Pile	シャープパイル	PB	140	20	63	1	1	∞	1	110	—	—	11(12A)後～59	08後～44	11後	09後
Heavy Pile ※1	ヘビーパイル	PB	260	23	75	1	1	∞	1	110	—	—	22後	23後	23後	24後
Mk18 Spike	18式打針	PB	400	28	90	1	1	∞	1	110	—	—	34後	—	31後	—
Mk22 Spike	22式打針	PB	500	32	108	1	1	∞	1	110	—	—	50後	27後	60後	28後、45後
Last Stake ※2	ラストステイク	PB	700	37	129	1	1	∞	1	110	—	—	63後	52後	—	53後

(※1)北米版3rdでは「Heavy Spike」
(※2)北米版3rdでは「Last Strike」



英字表記	ゲーム中の名称	種類	価格	重量	攻撃力	攻撃回数	使用AP	弾数	射程	命中率	段差	距離	入手			
													エマ編／NT-S	アリサ編／NT-S	エマ編／SHOP	アリサ編／SHOP
War Hammer	クレイジーハマー	RD	100	18	56	1	1	∞	1	120	—	—	—	—	—	—
Cleave Axe	キーンアックス	RD	200	21	67	1	1	∞	1	120	—	—	11(12A)後	08後	11後	09後
Mk9 Baton	9式打棒	RD	300	25	80	1	1	∞	1	120	—	—	22後	17後	23後	18後
Mk13 Baton	13式打棒	RD	400	29	96	1	1	∞	1	120	—	—	44後	27後	45後	28後
Venus	ビーナス	RD	500	33	115	1	1	∞	1	120	—	—	59後	44後	60後	45後
Franbar FF	フランバル FF	RF	120	45	58	1	4	∞	1-6	75	-5	-2	—	08後	—	09後
Mk9 Sniper	9式狙撃銃	RF	200	53	69	1	4	∞	1-6	75	-5	-2	11(12A)後	08後	11後	—
Laoxing 6	老象6型	RF	460	62	82	1	4	∞	1-6	75	-5	-2	22後	17後	23後	18後
Laohu 3	老虎3型	RF	600	73	98	1	4	∞	1-6	75	-5	-2	38後	27後	45後	28後
Scarab F2	スキャラブ F2	RF	600	73	96	1	4	∞	1-6	75	-5	-2	—	40後	—	41後
Mk11 Sniper	11式狙撃銃	RF	780	84	117	1	4	∞	1-6	75	-5	-2	59後	44後	60後	45後
Auden M98	オーデンM98	SG	140	42	12	12	3	∞	1-3	75	-5	-2	07後	08後	—	09後
SPPG 14	SPPG14	SG	260	50	14	12	3	∞	1-3	75	-5	-2	11(12A)後	08後	11後	09後
Chongdu 2	衝都2型	SG	500	59	16	12	3	∞	1-3	75	-5	-2	22後	17後	23後	18後
Chongta 3	衝塔3型	SG	660	69	19	12	3	∞	1-3	75	-5	-2	38後	27後	45後	28後
Desoto M300	ディソード M300	SG	780	80	22	12	3	∞	1-3	75	-5	-2	59後	44後	60後	45後
Hvy P-Gun	強粒子砲	BM	—	127	250	1	15	∞	1-9	90	-5	—	※イベント専用。エマ編：M51、アリサ編：M46			

肩専用武器—Shoulder Weapon—

英字表記	ゲーム中の名称	種類	価格	重量	攻撃力	攻撃回数	使用AP	弾数	射程	命中率	範囲	入手			
												エマ編／NT-S	アリサ編／NT-S	エマ編／SHOP	アリサ編／SHOP
Lazy Horn	レイジーホーン	GR	260	92	62	1	12	4	3-6	60	13マス	11(12A)後	—	11後	—
Type 10 GR	10型迫撃砲	GR	400	109	74	1	12	4	3-6	60	13マス	22後	17後	23後	18後
Type 13 GR	13型迫撃砲	GR	600	124	88	1	12	4	3-6	60	13マス	34後	27後	31後	24後
Type 14 GR	14型迫撃砲	GR	800	140	105	1	12	4	3-6	60	13マス	50後	36後	—	37後
Faust GGR	ヴィルトGGR	GR	1000	156	126	1	12	4	3-6	60	13マス	59後	52後	60後	53後
Quill	クェイル	MS	200	81	73	1	10	6	3-9	80	—	—	08後	—	09後
Wagtail 2	ワグテイル 2	MS	380	96	87	1	10	6	3-9	80	—	11(12A)後	08後	—	09後
Yunsheng 34	雲雀34型	MS	460	109	104	1	10	6	3-9	80	—	22後	17後	23後	18後
Zhiniao 50	知更鳥50型	MS	660	123	124	1	10	6	3-9	80	—	38後	27後	45後	28後
Nightingale	ナイチンゲール	MS	660	123	124	1	10	6	3-9	80	—	—	40後	—	41後
Bjariger	バジャリガー	MS	900	137	148	1	10	6	3-9	80	—	59後	44後	60後	45後

Shield

盾

これまでの作品と比べて変化したのは、盾が腕専用の装備に含まれたことだろう。片腕に盾を装備すると、腕に持つ武器は後1つしか装備できない。とはいえ肩であってもそれは同じことである。腕に持つようになったことによる大きな違いは特にないが、手に持った盾で攻撃を加え、盾のダメージ減少率が攻撃力になる「シールドAtk I」というスキルが存在する。

凡 例

価格：Shopでの購入価格を表す
重量：そのパーツの重量を表す
ダメージ減少率：ダメージを減少させる割合、単位はパーセント
使用回数：シールドを使用できる回数
消費AP：防御時に消費するAPの値
入手：SHOPやNT-S(ネットワークショップ)で購入できるタイミングを表す、数字はミッション番号と対応

英字表記	ゲーム中の名称	価格	重量	ダメージ減少率	使用回数	消費AP	入手			
							エマ編／NT-S	アリサ編／NT-S	エマ編／SHOP	アリサ編／SHOP
Mk6 Shield	06式装甲	100	18	50	4	2	07後	08後	07後	09後
SN-100G	SN-100G	160	24	50	6	2	11(12A)後	09後	11後	09後
Buckler	角防盾	200	22	70	4	2	22後	17後	23後	18後
Hvy Shield	重防盾	300	28	70	6	2	44後	27後	45後	34後
Mk10 Shield	10式装甲	300	28	70	6	2	—	40後	—	41後
SN-107G	SN-107G	400	36	90	4	2	59後	44後	60後	45後

Back Pack

バックパック

バックパックはアイテム積載タイプと、出力増加タイプの2種類。これは2ndと同じである。ただし、アイテムに大きさの概念が導入され、効果の高いアイテムほどバックパック占有量が大きいので、回復や弾薬補給がよりシビアになっている。また、余剰出力が格闘攻撃力の増加に影響するため、格闘戦用のセットアップをするならTURBOタイプが向いている。

凡 例

TYPE：バックパックの種類
- ITEM＝アイテム積載量を増加させるバックパック
- TURBO＝出力を増加させるバックパック

価格：Shopでの購入価格を表す
重量：そのパーツの重量を表す
容量：アイテムの追加積載数
出力：増加する出力値
入手：SHOPやNT-S（ネットワークショップ）で購入できるタイミングを表す．数字はミッション番号と対応

英字表記	ゲーム中の名称	TYPE	価格	重量	容量	出力	入手			
							エマ編／NT-S	アリサ編／NT-S	エマ編／SHOP	アリサ編／SHOP
Mk3 Pack	3式背包	ITEM	150	10	4	0	—	—	23後	—
BX002	BX002	ITEM	150	10	4	0	07後	08後	07後	09後
Mk6 Pack	6式背包	ITEM	300	30	6	0	—	23後	—	24後
Rucksack L	ラックザックL	ITEM	300	30	6	0	38後	—	—	—
BX056	BX056	ITEM	300	30	6	0	22後	—	—	—
BX090	BX090	ITEM	600	50	8	0	59後	40後	60後	41後
Mk5 E-Pack	5式力組装	TURBO	200	10	0	30	—	23後	—	24後
BPT3A	BPT3A	TURBO	200	10	0	30	07後	08後	07後	09後
Mk7 E-Pack	7式力組装	TURBO	400	20	0	60	44後	—	45後	—
Placid	プラシッド	TURBO	400	20	0	60	38後	—	45後	—
BPT12B	BPT12B	TURBO	400	20	0	60	22後	—	—	—
Mk8 E-Pack	8式力組装	TURBO	800	30	0	90	—	—	—	—
BPT9MAX	BPT9MAX	TURBO	800	30	0	90	59後	40後	60後	41後

COM

COM

コンピュータには入手したバトルスキルの選択と、改造パーツに対するAPの振り分けという2つの機能がある。コンピュータの種類によって、スキル発動率・連鎖率に差があり、それが選択のポイントとなる。また、バトルスキルはアイテムと同様にサイズの概念を持ち、有能なスキルほど占有容量が大きくなっている。なお、APの振り分けについては機種による差はない．

凡 例

価格：Shopでの購入価格を表す
容量：スキルを搭載できる容量を表す
機能：コンピュータが持つ機能
入手：SHOPやNT-S（ネットワークショップ）で購入できるタイミングを表す．数字はミッション番号と対応

ゲーム中の名称	価格	容量	機能	入手			
				エマ編／NT-S	アリサ編／NT-S	エマ編／SHOP	アリサ編／SHOP
COM4	200	4	—	11(12A)後	08後	—	—
COM5	400	5	—	22後	17後	23後	18後
COM6	600	6	—	31後	23後	31後、45後、57後	24後
COMB554	1000	6	発動率小UP／連鎖率小DOWN	31後	23後	31後	24後
COMB603	1000	6	発動率中UP／連鎖率中DOWN	38後	27後	45後	34後
COMB652	1000	6	発動率大UP／連鎖率大DOWN	56後	36後	57後	37後
COMC554	1000	6	発動率小DOWN／連鎖率小UP	56後	36後	57後	37後
COMC654	1000	6	発動率中DOWN／連鎖率中UP	38後	27後	45後	34後
COMC754	1000	6	発動率大DOWN／連鎖率大UP	31後	23後	31後	24後
COMG10	1300	6	入手率UP	56後	40後	57後	41後

FRONT MISSION 4
システム&ミッション解説

システム解説

バックパックのバリエーションの増加、複数のユニットが同時に戦闘に参加するリンクシステムの導入など、新機軸となるシステムが盛り込まれ、戦術の幅と深さが増している。

並行するシナリオ

4thにはヨーロッパを舞台とするエルザサイドのシナリオと、南米を舞台とするダリルサイドのシナリオがあり、同じ時間軸の中で2つの物語が同時進行していく。実際にはエルザ編のミッションとダリル編のミッションを、シナリオの区切りで交互にプレイ。チームを組むキャラクター、使用できる機体や武器、出現する敵などは分離している。

時間、天候の変化

各ミッションには朝、昼、夕方、夜の時間帯が設定されており、ターン経過で夜になるミッションも存在する。影響があるのは夜のみで、攻撃の命中率が低下するが、レーダーの効果範囲が広がる。天候には晴れ、曇り、小雨、雨、雪、吹雪がある。雨のときはソナーの効果範囲が狭まり、吹雪ではミサイル以外の射程が短くなる。

時間と天候の影響

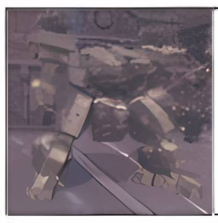
武器	夜：命中率	吹雪：射程
ML：格闘武器	変化なし	1
MG：マシンガン	低下	1〜3
SG：ショットガン	低下	1〜2
RF：ライフル	大きく低下	1〜6
BZ：バズーカ	大きく低下	1〜6
MS：ミサイル	変化なし	変化なし
GR：グレネード	変化なし	4〜5
RK：ロケット	変化なし	8〜11

UNIT
ユニット

ユニットの分類

4thは、ユニットの種類が意外に少ない。WAPを主戦力として、サポート的に戦車や攻撃ヘリが出現するが、機種の違いはあるものの性格は同じ。大型機動兵器は、ダリル編のボス的な存在として登場しているのみだ。その代わり、WAPに搭載するバックパックの種類が増えたことで、WAPユニットの役割にバリエーションが出ている。回復・修理を行うリペア系、システム障害を引き起こすEMP系、ミサイル誘導を主とするレーダー系など、バックパックの選択で、ユニットの性格が決まるともいえる。

ユニットのタイプ分け


WAP
敵味方ともに主戦力となるユニット。リペアやEMP、レーダーなど、バックパックの種類が増えたことで、ユニットの性格が際立っている。


戦車
ボディパーツのみで構成される戦闘車両。HPが多く耐久力があり、強力なキャノン砲を装備。序盤では難敵となるが、出現数は少ない。


攻撃ヘリ
航空ユニットで、ボディパーツのみで構成される。ミサイルとマシンガンを主武装とし、広範囲の移動力と遠距離攻撃が特徴。


砲台
基地などに配備されている固定砲台。ボディパーツのみで構成され、キャノンやグレネードランチャーなどのバリエーションがある。


大型機動兵器
ダリル編でイワノヴナ他が搭乗する多足型の大型機動兵器。ミサイルやキャノン、マシンガンなどを満載している。エルザ編には出現しない。

セットアップ

出力の範囲内に収まる重量でセットアップを行うという基本概念は、4thでも同様。ボディと脚に出力が設定されているので、この2パーツを軸に機体構成を考える。また、同じくボディと脚に「Evasion（回避率）」という性能が設定されている。回避は相手の攻撃を全て避ける動作で、マシンガン等の複数発射撃武器の攻撃でも、全くダメージを受けない。回避の発生は、機体の回避性能とパイロットの回避能力で判定される。あくまでも基準となるのは機体の回避性能なので、セットアップ時にはこの値にも気を配っておこう。

攻撃属性と属性防御

武器は種別ごとに攻撃属性が設定されている。防御属性はセットアップで選択可能。攻守が同じ属性の場合、ダメージが30%減少する。

武器と属性の対応

Impact	衝撃＝ナックル、ロッド、ショットガン、バズーカ(弾)
Piercing	貫通＝パイルバンカー、マシンガン、ライフル
Fire	炎熱＝ミサイル、グレネード、ロケット、バズーカ(爆風)

脚パーツと移動コスト

脚パーツは２脚、４脚、ホバーの３種類が登場。それぞれ地形によって移動コスト（消費AP）が異なっている。右表で「平地」～「深い水」の数値は移動コスト、「傾斜角」は移動可能な傾斜角度、「段差」は上下できる段差の高さで、×は移動不可を示している。

地形ごとの移動コスト

地形	2脚	4脚	ホバー
平地	1	1	1
砂地、岩場	2	1	1
浅瀬	2	2	1
深い水	×	×	1
傾斜角	45°	30°	15°
段差	8m	4m	×

出力と重量の関係で格闘攻撃力が増加

格闘攻撃は出力と重量のバランスにより、攻撃力が最大で２倍まで増加する。格闘攻撃を主体とするユニットは、できるだけ機体を軽くしておくとその威力を存分に発揮できる。

格闘攻撃力の算出

Power（総出力）÷Weight（総重量）×武器のDamage（攻撃力）
出力と重量の比率が、攻撃力の倍率になる。4thでは素手でのパンチ攻撃ができないので、格闘武器の攻撃力がベースとなる

AP

アクティブポイント

APの消費と回復

APは移動や攻撃など、ユニットが行動する際に消費される。移動時は地形と脚タイプによる移動コストにより、AP消費値が変化。攻撃時は武器ごとに消費APが決まっており、反撃時にも同様のAPが必要になる。また、マシンガンとショットガンは１回の戦闘で２回射撃できるが、その場合も１回ごとに同様のAPを消費する。バックパックではジェットパック、リペア、EMP、ラジオがAPを消費するが、消費値はバックパック単位、もしくは機能単位で設定されている。

行動のAP消費

移動＝１マスにつき移動コスト分のAPを消費
格闘武器＝１AP
マシンガン＝４AP（２回攻撃可能）
ショットガン＝３AP（２回攻撃可能）
ライフル、バズーカ＝６AP
ミサイル＝10AP
グレネード＝12AP
ロケット＝14AP
アイテムを使う＝１AP
バックパックの機能を使う＝各バックパックによるAP消費
コマンドスキルを使う＝各コマンドスキルによるAP消費

APの回復

APはそれぞれのフェイズ開始時に、パイロットのAPチャージ分だけ回復する。ただし、最大値を超えることはない。APの最大値とAPチャージは、対応するアビリティを取得することで増加。増加の上限は、共に34～36（キャラクターごとに異なる）となる。

CHARACTER

キャラクター

キャラクターの成長と強化

キャラクターはミッションやシミュレーターで戦闘を行い、経験値を得ることでレベルアップするが、能力面での成長は、インターミッションで「アビリティ」を取得しなければならない。アビリティの取得にはEPが必要で、ショップで販売されているアビリティセットを購入することもできる。なお、レベルは攻撃時の命中判定に影響し、敵よりもレベルが高いと命中率が高くなる傾向がある。

経験値の獲得

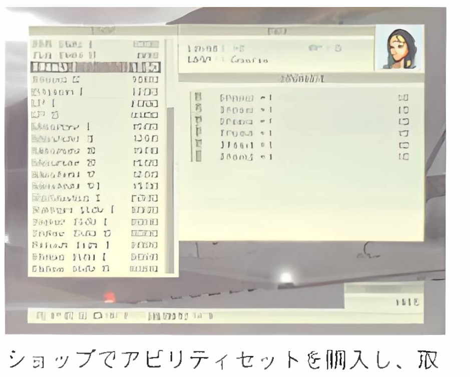
4thでは、敵ユニットを撃破した時点で経験値を獲得できる。このとき、撃破するまでにその敵ユニットと交戦しているプレイヤーユニットは、全て経験値を得られる。ただし、獲得できる経験値の量は、ユニットごとに戦闘への貢献度などで判定されるため、均一ではない。経験値の状態はユニットごとにゲージで表示され、ゲージが上限に達することで、そのユニットのパイロットがレベルアップする仕組みだ。



前作品までのような戦闘単位での経験値獲得ではなく、敵を撃破した時点で獲得経験値が判定される。

アビリティによる強化

ミッションをクリアすると、キャラクターはそれぞれEPを獲得。このEPを消費して、ステータス向上やスキルなどのアビリティを取得していく。取得可能なアビリティは、キャラクター単位でグレードに分けられており、EPを消費して「Upgrade」を行うことで、次のグレードのアビリティを取得候補リストに追加できる。



ショップでアビリティセットを購入し、取得することもできる。

キャラクターの能力

基本ステータス	AP＝APの最大値 AP Charge＝APチャージ。ターンごとのAP回復量 Link Point＝リンクポイント。リンクの設定に必要 Skill Slots＝スキルスロット。スキルをセットできる容量 Speed＝スピード。攻撃順に影響 Evasion＝回避率。攻撃を回避する確率に影響
武器習熟度	習熟度を上げると、その武器での攻撃力が高まる
システム障害耐性	EMPバックパックによるシステム障害の発生率を抑える

アビリティの取得方法

アビリティはキャラクターを強化するもので、キャラクターごとにEPを消費して取得する。アビリティにはキャラクターのステータス値を向上させるパラメータUP系、武器習熟度を上げる武器習熟度UP系、戦闘時に発動するスキル系の3系統があり、パラメータUP系と武器習熟度UP系は、取得した時点で数値がアップする。スキル系は取得するとストックされ、スキルスロットにセットすることで使用できる。

アップグレード

キャラクターが個別に取得できるアビリティのランクを上げる。前ランクのアビリティに次ランクのアビリティが追加されるので、前のアビリティが残っている状態でアップグレードしても問題はない。

コンピュータショップ

いくつかのアビリティがパックされているアビリティセットを購入できる。アップグレードでは取得できないアビリティを購入することで、キャラクターの強化方法に幅を持たせられる。

スキルをセットする

取得したアビリティの中で、スキルは「Available Skills」にストックされる。これを「Set Skills」でスキルスロットにセットすることで、戦闘中にスキルが発動する。スキルにはそれぞれ必要なスロット数が設定されており、スキルスロットの空きが足りなければセットできない。

スキルの分類

オートスキル	セットすることで、自動的に効果を得られるスキル
バトルスキル	戦闘で条件を満たすと、一定確率で発動するスキル
コマンドスキル	セットすると、コマンドとして追加されるスキル

パラメータUP系アビリティ

名称		EP	効果
AP Charge +1	APチャージ+1	5	AP回復値を+1
AP Charge +2	APチャージ+2	10	AP回復値を+2
Evasion +3%	回避+3%	10	回避発生率が3%増加
Link Points +1	リンクポイント+1	10	リンクポイントを+1
Link Points +2	リンクポイント+2	12	リンクポイントを+2
Max AP +1	Max AP +1	5	AP最大値を+1
Max AP +2	Max AP +2	10	AP最大値を+2
Resist Atk Down	攻撃システムダウン耐性	12	攻撃システムダウンへの耐性を上げる
Resist BP Down	バックパックシステムダウン耐性	12	バックパックシステムダウンへの耐性を上げる
Resist Link Cut	リンクカット耐性	12	リンクカットへの耐性を上げる
Resist Mv Down	移動システムダウン耐性	12	移動システムダウンへの耐性を上げる
Resist Sys Down	システムダウン耐性	12	システムダウンへの耐性を上げる
Skill Slots +1	スキルスロット+1	4	スキルスロット数を+1
Skill Slots +2	スキルスロット+2	8	スキルスロット数を+2
Skill Slots +4	スキルスロット+4	12	スキルスロット数を+4
Speed +1	スピード+1	10	スピードを+1
Speed +2	スピード+2	20	スピードを+2

武器習熟度UP系アビリティ

名称		EP	効果
MG Level +1	マシンガンレベル+1	10	マシンガンの習熟度を+1
SG Level +1	ショットガンレベル+1	10	ショットガンの習熟度を+1
RF Level +1	ライフルレベル+1	10	ライフルの習熟度を+1
BZ Level +1	バズーカレベル+1	10	バズーカの習熟度を+1
MS Level +1	ミサイルレベル+1	10	ミサイルの習熟度を+1
GR Level +1	グレネードレベル+1	10	グレネードの習熟度を+1
RK Level +1	ロケットレベル+1	10	ロケットの習熟度を+1
ML Level +1	格闘攻撃レベル+1	10	格闘攻撃の習熟度を+1

スキル系

表の見方

スキル系アビリティはアルファベット順に記載している。オートスキル、バトルスキル、コマンドスキルの3種類が存在する。

EP
スキル取得に必要なEP

スロ
必要なスロット数

AP
使用時に消費されるAP

発動
スキルの発動率（%）

チェ
スキルのチェーン（連続発動）率。高、中、低で表記

武器
スキルが発動する武器。グレネード、ロケットは発動しない
ML：格闘武器　RF：ライフル
MG：マシンガン　BZ：バズーカ
SG：ショットガン　MS：ミサイル

・オートスキル

名前		EP	スロ	AP	発動	チェ	武器						効果
AP Bonus Ⅰ	APボーナスⅠ	10	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	リンクで参加する味方ユニットのAPコストが−1
AP Bonus Ⅱ	APボーナスⅡ	12	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Ⅰと同様で、自分がリンクで参加する場合も有効。効果は重複する
AP Damage Ⅰ	APダメージⅠ	10	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	リンクで参加する敵ユニット全てのAPコストが＋1
AP Damage Ⅱ	APダメージⅡ	12	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Ⅰと同様で、自分がリンクで参加する場合も有効。効果は重複する
Chain Up Ⅰ	チェーンアップⅠ	10	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	リンクで参加する味方ユニットのチェーン率が10%アップ
Chain Up Ⅱ	チェーンアップⅡ	12	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Ⅰと同様で、自分がリンクで参加する場合も有効。効果は重複する
EP Plus	EPプラス	12	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	入手できるEPが20%アップ
Hit Plus Ⅰ	ヒットプラスⅠ	10	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	リンクで参加する味方ユニットの命中率が5%アップ
Hit Plus Ⅱ	ヒットプラスⅡ	12	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Ⅰと同様で、自分がリンクで参加する場合も有効
Last Dash	ラストダッシュ	12	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	HP合計が最大値の30%以下で発動。移動力が＋3される
Move＋1 Ⅰ	ムーブ＋1Ⅰ	10	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	移動力＋1。効果は重複する
Move＋1 Ⅱ	ムーブ＋1Ⅱ	10	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	移動力＋1。効果は重複する
Move＋1 Ⅲ	ムーブ＋1Ⅲ	10	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	移動力＋1。効果は重複する
Repair Plus Ⅰ	リペアプラスⅠ	10	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	リペアバックパックによる回復効果が20%アップ
Repair Plus Ⅱ	リペアプラスⅡ	10	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	リペアバックパックによる回復効果が20%アップ
Repair Plus Ⅲ	リペアプラスⅢ	10	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	リペアバックパックによる回復効果が20%アップ
Skill Up Ⅰ	スキルアップⅠ	10	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	リンクで参加する味方ユニットのスキル発動率が5%アップ
Skill Up Ⅱ	スキルアップⅡ	12	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Ⅰと同様で、自分がリンクで参加する場合も有効。効果は重複する
Skill Down Ⅰ	スキルダウンⅠ	10	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	リンクで参加する敵ユニット全てのスキル発動率が5%ダウン
Skill Down Ⅱ	スキルダウンⅡ	12	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Ⅰと同様で、自分がリンクで参加する場合も有効。効果は重複する

・バトルスキル

名前		EP	スロ	AP	発動	チェ	武器						効果
Anti−Skill	アンチスキル	12	4	—	10	—	—	—	—	—	—	—	敵のバトルスキルが発動しない
Anti−Break	アンチブレイク	14	4	—	40	—	—	—	—	—	—	—	パーツを破壊されるダメージを受けても、HPが1残る
AP Cost:−4	APコスト−4	6	2	—	30	高	ML	MG	SG	RF	BZ	MS	攻撃時にAPコストが−4される（0にはならない）
AP Cost:−8	APコスト−8	8	3	—	20	中	ML	MG	SG	RF	BZ	MS	攻撃時にAPコストが−8される（0にはならない）
AP Cost:0	APコスト0	12	4	—	20	低	ML	MG	SG	RF	BZ	MS	攻撃時にAPが消費されない
Auto Machine Ⅰ	オートマシンⅠ	8	2	—	80	—	ML	MG	SG	RF	BZ	—	システムダウン時にも自動的に反撃
Auto Machine Ⅱ	オートマシンⅡ	12	4	—	80	—	ML	MG	SG	RF	BZ	—	システムダウン時にも反撃し、戦闘終了後にシステムダウンから復帰
Barrage	バラージュ	12	3	—	20	低	—	MG	—	—	—	—	射程範囲内のユニット全てを攻撃
Blast Shot Ⅰ	ブラストショットⅠ	8	4	—	20	低	—	—	—	RF	BZ	—	敵を転倒させる。転倒した敵はその戦闘で行動できない
Blast Shot Ⅱ	ブラストショットⅡ	12	5	—	15	低	—	—	—	RF	BZ	—	敵を転倒させ、APを0にする
Blast Strike Ⅰ	ブラストストライクⅠ	8	4	—	20	低	ML	—	—	—	—	—	敵を転倒させる。転倒した敵はその戦闘で行動できない
Blast Strike Ⅱ	ブラストストライクⅡ	12	5	—	15	低	ML	—	—	—	—	—	敵を転倒させ、APを0にする
Block DMG 10	ブロックDMG10	6	2	—	30	—	—	—	—	—	—	—	1発が10以下のダメージを無効化する
Block DMG 30	ブロックDMG30	8	3	—	30	—	—	—	—	—	—	—	1発が30以下のダメージを無効化する
Block DMG 50	ブロックDMG50	12	4	—	30	—	—	—	—	—	—	—	1発が50以下のダメージを無効化する
Boost Ⅰ	ブーストⅠ	6	2	—	30	高	ML	MG	SG	RF	BZ	MS	攻撃に使用する武器の習熟度を＋1
Boost Ⅱ	ブーストⅡ	8	3	—	20	中	ML	MG	SG	RF	BZ	MS	攻撃に使用する武器の習熟度を＋2
Boost Ⅲ	ブーストⅢ	12	4	—	20	低	ML	MG	SG	RF	BZ	MS	攻撃に使用する武器の習熟度を＋3
Charge Ⅰ	チャージⅠ	6	2	—	30	高	ML	—	—	—	—	—	格闘攻撃力を20%アップ
Charge Ⅱ	チャージⅡ	8	3	—	20	中	ML	—	—	—	—	—	格闘攻撃力を50%アップ
Charge Ⅲ	チャージⅢ	12	4	—	20	低	ML	—	—	—	—	—	格闘攻撃力が2倍になる
Defend Body	ディフェンドボディ	12	2	—	30	—	—	—	—	—	—	—	ボディのダメージを腕で受ける



・バトルスキル

名前		EP	スロ	AP	発動	チェ	武器						効果
Defense I	ディフェンスI	4	2	—	20	—	—	—	—	—	—	—	敵より攻撃を遅らせる代わりに、防御力50%アップ
Defense II	ディフェンスII	6	3	—	20	—	—	—	—	—	—	—	敵より攻撃を遅らせる代わりに、防御力が2倍になる
Double Assault	ダブルアサルト	12	6	—	20	低	ML	MG	SG	—	—	—	左右が格闘武器と射撃武器で発動。左右で1回ずつ攻撃する
Double Punch I	ダブルパンチI	8	2	—	20	中	ML	—	—	—	—	—	左右が同じ格闘武器で発動。左右で1回ずつ攻撃する
Double Punch II	ダブルパンチII	12	3	—	20	低	ML	—	—	—	—	—	左右が格闘武器で発動。左右で2回ずつ攻撃する
Escape I	エスケイプI	6	2	—	30	—	ML	MG	SG	RF	BZ	—	1対1の戦闘で発動。敵の攻撃を受ける前に戦闘を終わらせる
Escape II	エスケイプII	10	4	—	30	—	ML	MG	SG	RF	BZ	—	敵の攻撃を受ける前に戦闘を終わらせる
Feint I	フェイントI	6	2	—	30	—	—	—	—	—	—	—	回避率を50%アップ
Feint II	フェイントII	8	3	—	30	—	—	—	—	—	—	—	回避率を70%アップ
Feint III	フェイントIII	12	4	—	30	—	—	—	—	—	—	—	回避率が2倍になる
Fire Shot	ファイアーショット	4	2	—	20	高	—	MG	SG	RF	BZ	—	射撃のダメージに炎熱属性を加える
Fire Strike	ファイアーストライク	4	2	—	20	高	ML	—	—	—	—	—	格闘のダメージに炎熱属性を加える
First I	ファーストI	4	2	—	20	—	—	—	—	—	—	—	先制攻撃できるが、防御力が20%ダウン
First II	ファーストII	6	3	—	20	—	—	—	—	—	—	—	先制攻撃できるが、防御力が50%ダウン。さらに敵の行動を遅らせる
FIX DMG 100	FIX DMG 100	6	2	—	30	—	—	—	—	—	—	—	1発が101～200のダメージを100にする
FIX DMG 200	FIX DMG 200	8	3	—	30	—	—	—	—	—	—	—	1発が201～300のダメージを200にする
FIX DMG 300	FIX DMG 300	12	4	—	30	—	—	—	—	—	—	—	1発が301～400のダメージを300にする
Full Defense	フルディフェンス	12	4	—	30	—	—	—	—	—	—	—	属性防御をすべて有効にする
Hold	ホールド	8	3	—	20	—	—	—	—	—	—	—	リンクユニット全員の攻撃を敵より遅らせる代わりに、防御力50%アップ
Impact Missile	インパクトミサイル	4	2	—	20	高	—	—	—	—	—	MS	ミサイルのダメージに衝撃属性を加える
Impact Shot	インパクトショット	4	2	—	20	高	—	MG	SG	RF	BZ	—	射撃のダメージに衝撃属性を加える
Last Stand	ラストスタンド	12	2	—	10	高	ML	MG	SG	RF	BZ	—	HP半分以下で発動。残りHPが少ないほど発動しやすい
Minus Shot I	マイナスショットI	6	2	—	30	高	—	MG	SG	RF	BZ	—	敵の武器習熟度を全て−1
Minus Shot II	マイナスショットII	8	3	—	30	中	—	MG	SG	RF	BZ	—	敵の武器習熟度を全て−2
Minus Shot III	マイナスショットIII	10	3	—	20	低	—	MG	SG	RF	BZ	—	敵の武器習熟度を全て0にする
Panic Shot I	パニックショットI	6	2	—	30	高	—	MG	SG	RF	BZ	—	敵の命中率を1/2にする
Panic Shot II	パニックショットII	8	3	—	30	中	—	MG	SG	RF	BZ	—	敵の命中率を1/3にする
Panic Shot III	パニックショットIII	10	3	—	20	低	—	MG	SG	RF	BZ	—	敵の命中率を1/4にする
Perfect Missile	パーフェクトミサイル	12	4	—	20	—	—	—	—	—	—	MS	ミサイルのダメージを衝撃、貫通、炎熱の3属性にする
Perfect Shot	パーフェクトショット	12	4	—	20	中	—	MG	SG	RF	BZ	—	射撃のダメージを衝撃、貫通、炎熱の3属性にする
Perfect Strike	パーフェクトストライク	12	4	—	20	中	ML	—	—	—	—	—	格闘のダメージを衝撃、貫通、炎熱の3属性にする
Piercing Missile	ピアッシングミサイル	4	2	—	20	—	—	—	—	—	—	MS	ミサイルのダメージに貫通属性を加える
Piercing Shot	ピアッシングショット	4	2	—	20	高	—	MG	SG	RF	BZ	—	射撃のダメージに貫通属性を加える
Piercing Strike	ピアッシングストライク	4	2	—	20	高	ML	—	—	—	—	—	格闘のダメージに貫通属性を加える
Revenge I	リベンジI	6	1	—	40	—	ML	MG	SG	RF	BZ	—	パーツを破壊された場合、20%増しのダメージで反撃
Revenge II	リベンジII	8	2	—	40	—	ML	MG	SG	RF	BZ	—	パーツを破壊された場合、50%増しのダメージで反撃
Revenge III	リベンジIII	12	3	—	40	—	ML	MG	SG	RF	BZ	—	パーツを破壊された場合、2倍のダメージで反撃
Revenge:Body	リベンジボディ	12	4	—	30	—	ML	MG	SG	RF	BZ	—	パーツを破壊された場合、3倍のダメージでボディを攻撃
Revenge:Mirror	リベンジミラー	12	3	—	40	—	ML	MG	SG	RF	BZ	—	パーツを破壊された場合、2倍のダメージで同じパーツを攻撃
Rush	ラッシュ	8	3	—	20	—	—	—	—	—	—	—	リンクユニット全員の攻撃を敵より早める代わりに、防御力20%ダウン
Shield Bash I	シールドバッシュI	4	1	—	50	—	ML	MG	SG	—	—	—	武器を装備した腕が破壊された場合、シールドで反撃（2AP消費）
Shield Bash II	シールドバッシュII	6	1	—	50	—	ML	MG	SG	—	—	—	Iと同様で、シールドを装備している腕のHPが低いほど大ダメージ
Shield Bash III	シールドバッシュIII	8	1	—	50	—	ML	MG	SG	—	—	—	IIよりもダメージ率が大きい
Speed I	スピードI	8	2	—	30	高	—	MG	SG	—	—	—	発射弾数を1.2倍にする
Speed II	スピードII	12	3	—	20	中	—	MG	SG	—	—	—	発射弾数を1.5倍にする
Speed III	スピードIII	14	4	—	20	低	—	MG	SG	—	—	—	発射弾数を2倍にする
Switch I	スイッチI	8	3	—	20	中	—	MG	SG	—	—	—	左右が同じ射撃武器で発動。左右で1回ずつ攻撃する
Switch II	スイッチII	12	4	—	20	低	—	MG	SG	—	—	—	左右が射撃武器で発動。左右で1回ずつ攻撃する
Tackle I	タックルI	6	1	—	20	高	ML	—	—	—	—	—	敵機と総重量を比較し、自分が重いほど格闘攻撃のダメージが増加
Tackle II	タックルII	8	2	—	20	中	ML	—	—	—	—	—	Iの1.2倍のダメージ率になる
Tackle III	タックルIII	12	3	—	20	低	ML	—	—	—	—	—	Iの1.5倍のダメージ率になる
Terror Shot I	テラーショットI	6	2	—	30	高	—	MG	SG	RF	BZ	—	その戦闘中、敵の回避率を1/2にする
Terror Shot II	テラーショットII	8	3	—	30	中	—	MG	SG	RF	BZ	—	その戦闘中、敵の回避率を1/3にする
Terror Shot III	テラーショットIII	10	3	—	20	低	—	MG	SG	RF	BZ	—	その戦闘中、敵の回避率を1/4にする
Zoom I	ズームI	4	2	—	30	高	—	MG	SG	RF	BZ	—	命中率が2倍になる
Zoom II	ズームII	6	3	—	30	中	—	MG	SG	RF	BZ	—	命中率が3倍になる
Zoom III	ズームIII	8	4	—	20	低	—	MG	SG	RF	BZ	—	命中率が4倍になる

・コマンドスキル

名前		EP	スロ	AP	発動	チェ	武器						効果
Aim	エイム	12	2	2	—	—	—	MG	SG	RF	BZ	—	攻撃対象は回避不能。攻撃後、次のターンまで回避と反撃ができなくなる
Alertness Ⅰ	アラートⅠ	4	1	4	—	—	ML	MG	SG	RF	BZ	—	警戒モードになり、攻撃を受けたときの対応が早くなる
Alertness Ⅱ	アラートⅡ	6	1	6	—	—	ML	MG	SG	RF	BZ	—	警戒モードになり、攻撃を受けると即時対応する
Focus Up	フォーカスアップ	6	1	1	—	—	ML	MG	SG	RF	BZ	MS	敵WAPへの攻撃で、ボディへの命中率を高める
Focus Down	フォーカスダウン	6	1	1	—	—	ML	MG	SG	RF	BZ	MS	敵WAPへの攻撃で、脚への命中率を高める
Focus Left	フォーカスレフト	6	1	1	—	—	ML	MG	SG	RF	BZ	MS	敵WAPへの攻撃で、左腕への命中率を高める
Focus Right	フォーカスライト	6	1	1	—	—	ML	MG	SG	RF	BZ	MS	敵WAPへの攻撃で、右腕への命中率を高める
Sensor Plus Ⅰ	センサープラスⅠ	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—	センサーの有効範囲＋1
Sensor Plus Ⅱ	センサープラスⅡ	6	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	センサーの有効範囲＋2
Snipe	スナイプ	12	4	4	—	—	—	MG	SG	RF	BZ	—	パーツを選択して攻撃。攻撃後、次のターンまで回避と反撃ができない

LINK

リンク

リンクの使い方

戦闘時に味方の援護を受けられるのがリンクシステムで、4thで初導入となった。リンクには攻撃時に発生する「Attack Link」と、攻撃を受けた場合に発生する「Defense Link」がある。どちらも最大３機の味方機が戦闘に参加し、攻撃などを行ってくれる。ただし、条件を満たしていない場合は、リンクの効果は発生しない。また、敵ユニットも同様にリンクを行う。



リンクをうまく利用すれば、敵を集中攻撃して大ダメージを与えることができる。逆に、敵のリンクにはまると非常に危険。

リンクの設定

リンクはパイロットごとに設定する。Attack、Defenseとも３機まで登録できるが、Link Pointを共用するので、ポイントが足りなければ登録はできない。また、リンクにはスキルが発動しない「Link：1」と、スキルが発動する「Link：2」を選択できる。それぞれ数値分のLink Pointを消費するので、リンク数を増やすか、スキルを優先するかの判断に迷うところだ。

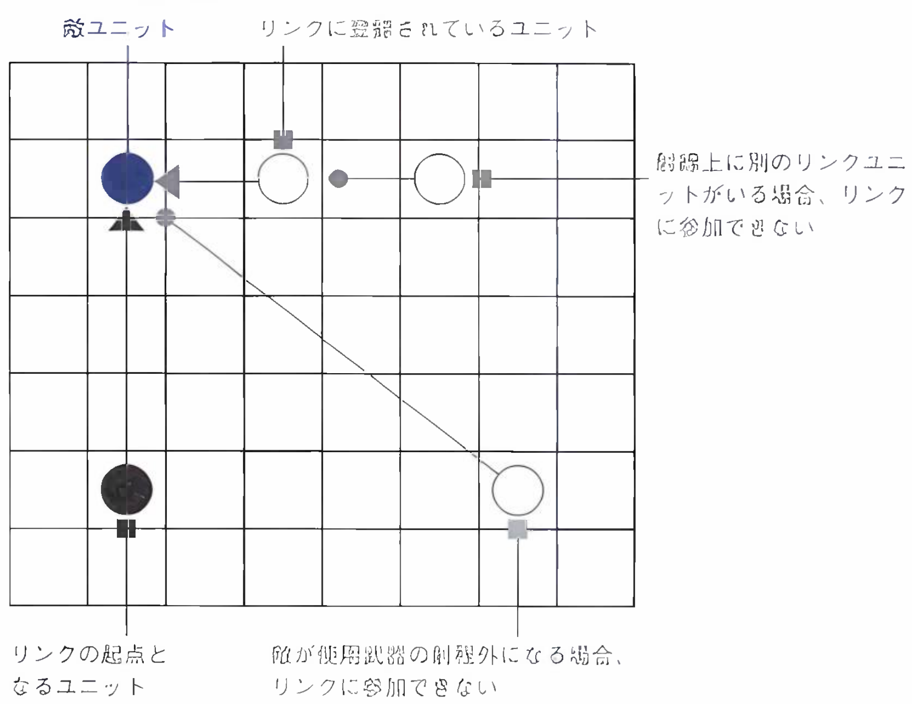
サポートアクションの設定

サポートアクションとは、自分がリンクに参加する際の行動のことだ。基本的には、リンク時に使用する武器（左右どちらか）を選択する。バックパックにEMPかラジオを装備している場合は、その機能を設定しておくこともできる。EMPを設定した場合は、敵のミサイルが命中しなくなる「Antilock」が発動（10回まで）。ラジオを設定した場合では、撃破された味方ユニットをHP全回復状態で復帰させる「Salvage」が使用できる（２回まで）。

リンクの発生

リンクを設定したユニットが戦闘を行うと、リンクに登録されているユニットが戦闘に参加する。このとき、登録ユニットはサポートアクションに設定した武器（肩に装備される武器は使用不可）が使用できる状態でなければならない。APの不足、腕が破壊されている、弾切れ、射程外、システム障害中では攻撃できないため、そのユニットはリンクに参加できない。また、登録ユニットと敵ユニットの間に、リンク中の別の味方ユニットや障害物がある場合も攻撃できないため、リンク不参加となる（リンクに参加していない味方ユニットや敵ユニットは障害にならない）。攻撃を受けた際のDefense Linkでも同様であり、敵が行うリンク攻撃も同様の仕組みとなっている。

リンクの概要図



SYSTEM DOWN

システム障害

システム障害の発生

EMPバックパックの機能で引き起こされるシステム障害は、下表の7種類。EMPバックパックの成功率から、対象ユニットのパイロットのシステム障害耐性を引いたものが、システム障害の発生率となる。システム障害耐性は、アビリティを重ねて取得することで最大100%（対象のシステム障害が発生しない）まで向上できる。



EMPバックパックを装備している敵ユニットは、システム障害機能を積極的に使用する。耐性を高めておくべきだ。

システム障害の回復

システム障害は全て、数ターン経過することで自動的に回復する。しかし、回復するターン数は一定ではなく、その間は障害を受け続けることになる。任意に回復させるには、システム障害の回復機能が設定されているリペアバックパックか、アイテムを使用。ただし、リペアバックパックは対処できる障害の種類が限定されている点がネックとなる。アイテムのRemove Allを使えば、すべてのシステム障害を回復できるので、対処法としてはこちらが確実だ。特に危険なシステムダウンに陥ったユニットは、できるだけ早く回復させよう。

システム障害の種類

表示アイコン	名称		内容
Systems	System Down	システムダウン	一切の行動が不能。回避もできない
Attack	Attack Sys Down	攻撃システムダウン	攻撃、反撃ができない
All Move	Movement Down	移動システムダウン	移動、回避ができない
Half Move	Movement Damage	移動システムダメージ	移動力が半減する
BackPack	BP Sys Down	バックパックシステムダウン	バックパックの機能が使用不能になる（アイテムは使用可能）
Missiles	MS Sys Down	ミサイル誘導システムダウン	ミサイルが使用不能。グレネード、ロケットは使用可能
Link	Link Cut	リンクカット	リンクに参加できなくなる

ITEM

アイテム

アイテムの使い方

アイテムはHP回復と予備弾倉の2タイプに分けられる。アイテムを所持するには、アイテムスペースのあるバックパックが必要。表の「容量」は、各アイテムの収納に必要なスペースを示す。HP回復はリペアバックパックがあるので、緊急用として準備しておけばいいだろう。長丁場になるミッションでは弾薬切れが起こり易く、格闘武器以外は弾薬を補充しなければ攻撃手段を失ってしまう。各ユニット共、主武装の予備弾倉は装備しておくのが賢明だ。

補給コンテナの投下

エルザ編ではラジオバックパックの機能で、デュランダル輸送機から補給コンテナを投下できる。このコンテナに隣接しているユニットは、次のプレイヤーフェイズ開始時に全ての弾薬が上限まで補充される。ただし、コンテナの投下位置はマップの決められた地点から選択する方式で、投下できる回数、1つのコンテナで弾薬補充が可能な回数に制限があるため、投下のタイミングには熟慮が必要。



補給コンテナは敵の攻撃対象になり、破壊されると補給ができない。なるべく敵から離れた地点に投下しよう。

アイテムの種類

名称	効果	価格	容量
Repair 200	パーツ1つのHPを200回復	50	1
Repair 600	パーツ1つのHPを600回復	200	1
Repair 1000	パーツ1つのHPを1000回復	500	1
Repair 1200	パーツ1つのHPを1200回復	600	2
Repair MAX	パーツ1つのHPを全回復	800	2
Mini Repair MAX	パーツ1つのHPを全回復	1000	1
Remove All	ステータス障害をすべて回復	100	1
MG Ammo 20	マシンガン弾を20発充填	50	1
MG Ammo MAX	マシンガン弾を上限まで充填	100	1
SG Ammo 20	ショットガン弾を20発充填	50	1
SG Ammo MAX	ショットガン弾を上限まで充填	100	1
RF Ammo 10	ライフル弾を10発充填	50	1
RF Ammo MAX	ライフル弾を上限まで充填	100	1
GR Ammo 3	グレネード弾を3発充填	100	1
GR Ammo MAX	グレネード弾を上限まで充填	200	2
BZ Ammo 10	バズーカ弾を10発充填	50	1
BZ Ammo MAX	バズーカ弾を上限まで充填	100	2
RK Ammo 2	ロケット弾を2発充填	300	2
RK Ammo MAX	ロケット弾を上限まで充填	400	3
MS Ammo 4	ミサイル弾を4発充填	200	2
MS Ammo MAX	ミサイル弾を上限まで充填	600	4
SH Plates 5	シールド使用回数を5回復	200	1
SH Plates MAX	シールド使用回数を上限まで回復	600	2

TACTICS

命中率を高めるには

攻撃の命中率は、武器の命中率に装備している腕パーツの命中率を加えたものが基本となる（肩装備武器、格闘武器は除く）。１マス以上の射程を持つ射撃武器は、敵から距離が離れるほど命中率が低下する。ミサイル、グレネード、ロケットには、距離による影響はない。その他では、マップの高低差や障害物の有無、天候や時間帯による影響がある。



マシンガン、ショットガン、バズーカは距離の影響が顕著。ライフルは元々、遠距離狙撃用だけに距離の影響は少ない。

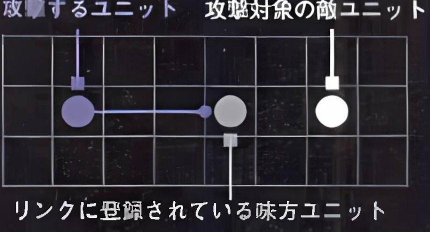
背後からの攻撃が有効

いくら命中率が高くても、敵に回避行動をとられたら攻撃は全て外れてしまう。敵の背後（真後ろ）から攻撃すると回避が発生しないため、攻撃の命中率に従って十分なダメージを与えられる。他にも脚が破壊されている場合や、移動システムダウン、システムダウンに陥っている場合には、回避は発生しない。

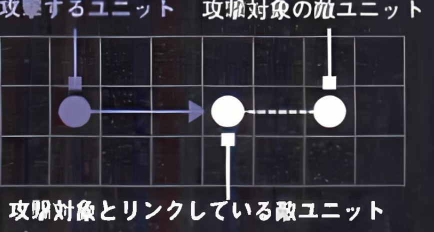
障害物による命中率の低下

射線上に障害物やリンク中のユニットがある場合、命中率が低下したり、攻撃ができないことがある。代表的な障害物は樹木と建物で、樹木は弾が通るが命中率が大きく低下する。建物の角をかすめるような射線では、マシンガンなど複数発の射撃武器の場合、弾の一部が建物に当たって敵に届かない現象が起きる。また、攻撃対象である敵ユニットへの射線上に、そのユニットとリンクしている敵ユニットがいる場合は、手前の敵が被弾して、攻撃対象だった敵には弾が届かない。

ユニットによる命中率低下の例



射線上にリンク登録している味方ユニットがいる場合、その先の敵へは攻撃できない。



射線上に攻撃対象とリンクしている敵ユニットがいる場合、攻撃は手前の敵にヒットする。

TACTICS

リンクで格闘ユニットを活用

格闘攻撃はAPコストが１と少なく、リンクに組み込めば何度も攻撃に参加できる。ただし、敵に隣接しなければ攻撃できないので、突出して敵に接近することになる。そのためにできるだけ回避率を高めて、被弾するのを防ぎたい。エルザ編ではラトーナがEMPバックパックを装備して登場するが、格闘攻撃の威力を高めるためにターボを装備するのも１つの手だ。APに余裕があるなら、EMPを駆使して敵を無力化しておくといいだろう。



格闘ユニットを敵に隣接させ、他のユニットのリンクで攻撃参加。スキルが発動すればより効果的。

TACTICS

効率よくEPを獲得する

キャラクターの強化にはEPが必要。本編のミッションだけではEPが足りないので、バトルシミュレーターを活用することになるだろう。獲得した総EPを出撃したユニットで分配するので、出撃させるキャラクターを絞るのも方法の１つ。また、出撃ユニット内の最もレベルの高いユニットを基準とし、レベルが高いほど獲得EPが少なくなるので、できるだけレベルの低いユニットでクリアした方がいい。なお、リンクに登録されているユニットは、リンクに参加できなくても戦闘への貢献度がアップし、分配EPが増加する。出撃ユニットが相互にリンクを設定しておくと効率がよくなる。

貢献度がアップする要素

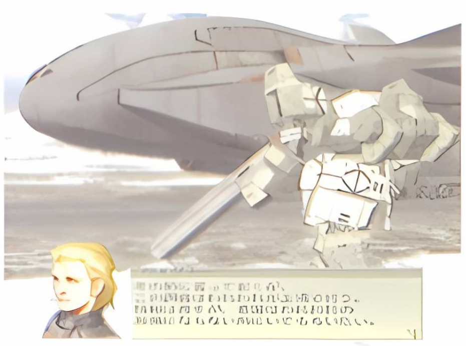
- 攻撃する、攻撃される
- 敵のパーツを破壊する、敵を撃破する
- リンクに設定された味方ユニットが戦闘を行う（不参加でも可）
- EMPを使用（失敗しても可）
- リペアBP装備時、味方ユニットのダメージを回復する
- センサーBP装備時、レーダー範囲内の敵にミサイル攻撃が命中する
- ラジオBP装備時、支援爆撃、防御支援、サルベージを行う

FRONT MISSION 4 Simple Advance Chart

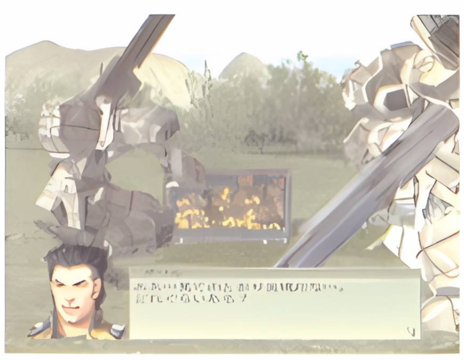
エルザとダリルの２人の物語が、１つの大きな流れとして描かれるのが4thのシナリオの特徴。ストーリーに分岐はなく、ステージをある程度進めると、視点及び操作するキャラクターが、交互に切り替わっていく。エルザサイドとダリルサイドでは、プレイスタイルがやや異なる。エルザサイドではすべてのバックパックを利用できるのに対し、ダリルサイドで使用できるのはリペアのみと、セットアップに少々制限があるのだ。また、ダリルサイドの中盤以降では、ゲストとして12名のゲリラから６名を選んで出撃させることができる。

Summary of Story

エルザサイドでは、E.C.のWAP研究機関デュランダルの新任パイロットの視点から、ドイツの軍事基地が国籍不明の部隊に襲撃された事件の真相に迫る。エルザは調査を進めるうちに、事件の影にザーフトラ共和国がいることを知る。一方ダリルサイドの舞台は、知事がU.S.N.からの独立を宣言したばかりのベネズエラ州。当然U.S.N.軍はこれを鎮圧せんと行動する。U.S.N.軍所属のダリルは、州知事の隠し財産を発見し、これを抱えて脱走を企てる。逃避行で反政府組織の公正ベネズエラの知遇を得たダリルは、共闘するうちに、ベネズエラ州軍に協力するザーフトラ軍の存在を知った。２つの物語は別の事件を扱うが、その裏でE.C.とU.S.N.を全面戦争に導こうとしているザーフトラという存在が物語を１つに結びつけている。



エルザサイドでは、主にザーフトラと内通しているドイツ軍特殊部隊との戦いが描かれる。



ダリルサイドでは、やさぐれた一兵士の悶事がきっかけで、大国の大きな陰謀が暴かれる。

Chart Start

Stage	
S00	デュランダル戦術試験場
	デュランダル本部
S01	デンマーク山中
	デュランダル輸送機内
S02	ドイツ陸軍基地
	襲撃事件調査本部
	輸送機墜落現場
	U.S.N駐屯基地
S03	ベネズエラ山中
	ベネズエラ東部山中
	ギネラマ基地
S04	ギネラマ基地
	デュランダル本部
	資源地帯警備本部
S05	ポーランド資源採掘施設
	デュランダル輸送機内
S06	ドイツ国境付近・高速道路
	デュランダル輸送機内
S07	ブラウネーベル基地
	ベネズエラ山中
	クマナ市
S08	クマナ港
	クマナ市
S09	クマナ港隣接都市郊外
	ベネズエラ中央部
S10	難民村
	難民村
	デュランダル本部
	バー「リッターズ」

Story Guide

E.C.ドイツ基地襲撃事件（2096年）

謎のWAP部隊の攻撃により、E.C.ドイツ基地が壊滅。事態を重く見たE.C.議会は、陸上新戦術研究機関デュランダルを調査に向かわせる。

IN ジード

謎の部隊の拠点らしき基地の調査中、遭遇した敵WAPはザーフトラ製だった。

IN ハーミーズ

ベネズエラ独立宣言（2096年）

E.C.ドイツの異変と同時期に、U.S.N.ベネズエラ州のディアズ州知事が、U.S.N.からの独立を宣言。これに対して中央政府は、独立運動鎮圧の軍を派遣。派遣軍のダリルは、パトロール中に墜落した州軍輸送機を発見。その積荷が大量の金塊と知り、これを持って脱走を図る。

IN レンゲス、チェイファー

駐屯基地から首尾よく逃げ出したダリルだが、州軍に発見され、展開中にトレーラーを破壊されてしまう。新たなトレーラーをギネラマ基地から盗み出すが、州軍の追撃を受け、逃走を続けることに。

デュランダルがつかんだ証拠は、ドイツによって隠滅され、虚偽の発表でドイツ基地襲撃はU.S.N.によるものとされてしまう。この結果に納得がいかないデュランダルの面々は、独自に事件を調査・分析。謎の部隊の狙いが、ポーランドの資源採掘施設だと確信する。

IN ラトーナ

ポーランド資源採掘施設壊滅

デュランダルはポーランドの資源採掘施設の防衛に赴くが、時すでに遅く、謎の部隊によって採掘施設は壊滅させられてしまう。デュランダルは、なおも襲撃部隊を追い続けるが、なぜかドイツ特殊部隊のブラウネーベルに阻まれる。

IN ベック

クマナ港脱出

逃走を重ねてクマナ港にたどりついたダリルは、密輸商人のチャンと接触。彼の船を使って脱出を試みる。しかし、港で謎のWAP部隊に襲われると、チャンはダリルを置いて出航してしまう。海路からの脱出をあきらめたダリルは、再び陸路を進む。その後イワノヴナを捕虜として逃走を続けるうちに、州軍のゲリラ狩りに遭遇。ゲリラに加勢してこれを救うが、イワノヴナには逃げられてしまう。

IN ルイス、イネス

- デュランダル本部
- デュランダル輸送機内
- S11 バッサウ市
- パイプライン内
- S12 パイプラインダクトエリア
- 難民村
- S13 カラカスダウンタウン1
- カラカスのアジト
- S14 州知事官邸
- 州知事官邸
- S15 カラカスダウンタウン2
- ザーフトラ国境付近
- ニコラエフ市
- S16 ニコラエフ港
- 貨物船ブリッジ
- ベネズエラ中央部山中
- S17 ベネズエラ山中州道
- デュランダル輸送機内
- S18 イベリアメガフロート
- メガフロート第3司令室
- デュランダル輸送機内
- S19 マデイラ島（街）
- 難民村
- S20 ザーフトラ拠点（外）
- 拠点エレベーター前
- S21 ザーフトラ拠点（内部）
- 拠点地下コントロールセンター
- デュランダル輸送機内
- S22 マデイラ島南東部
- デュランダル輸送機内

ザーフトラ侵入

ドイツ軍が謎の部隊部隊をかくまっているという疑惑から、デュランダルはブラウネーベルの拠点を強制捜査する。しかし証拠は得られず、立場を失い、無期限の活動停止を言い渡されてしまう。そんな中、エルザは事件の黒幕がザーフトラで、E.C.の資源自給を絶やして、資源を密貿易するための犯行と判断した。その証拠をつかむため、デュランダルはバッサウ市に潜入。パイプラインからザーフトラへの侵入を果たす。

州知事ディアス捕縛

難民村を救ったダリルは、ベネズエラの半知事勢力、公正ベネズエラに感謝され、村に迎えられる。そして、州知事官邸を襲い、首尾よくディアスを捕縛。作戦は成功を収めたものの、州軍の傭兵部隊にアジトが襲撃されてしまう。脱出路の橋を破壊され、やむなく防戦に当たるダリルたちだが、アジトは陥落した。辛くも脱出したダリルは、サモンドらゲリラの支援を受けて脱出した。

IN サモンド

IN ベック

イベリアメガフロート遭遇戦

決定的な証拠をつかめないままイギリスへ帰還したデュランダル。その頃、ドイツ基地とポーランド基地襲撃をU.S.N.の犯行とするドイツの意向により、E.C.議会はU.S.N.との全面対決を決定。デュランダルはE.C.とU.S.N.の全面戦争を回避させようと、最前線となるイベリアメガフロートに向かうが、そこにはブラウネーベルが先回りしていた。

マデイラ衝突前夜

チャンとの出会いをきっかけにダリルの存在と、ザーフトラのベネズエラでの活動を知ったエルザは、U.S.N.の通信兵を介して、ダリルとの通信に成功。ダリルはベネズエラ独立へのザーフトラの関与を伝えられ、ディアスからその確証を得る。ザーフトラがE.C.の暴走を操っている証拠を得たいエルザと、ザーフトラ軍をベネズエラから排除したいダリルの利害が一致し、２人は手を組む。ダリルはザーフトラのたくらみを探るため、その拠点を襲撃。ザーフトラ軍の輸送機の運行記録データを入手する。

ザーフトラの陰謀が発覚

エルザはダリルからもたらされたデータをU.S.N.艦隊に送り、真実を明るみにして戦争を回避させようとする。しかし、データ解析中のU.S.N.艦隊がザーフトラ軍に襲われ、その防戦に当たるのだった。

ザーフトラ軍の運行記録の解析が終わり、占拠したU.S.N.基地から、ザーフトラ軍が輸送機をE.C.に向けて飛ばしていたことが発覚。つまり、最初のドイツ基地襲撃事件は、U.S.N.の犯行に見せかけたザーフトラ軍によるものだということが証明されたのである。E.C.議会は、さらにザーフトラとドイツの密貿易疑惑の決定的証拠を得るため、ザーフトラ資源ターミナルへの侵攻を決定。デュランダルはイギリス軍と共同で、ザーフトラに向かう。しかし、そこにはブラウネーベルと共に行方をくらませていた、司令官のグレイザーが待ち受けていた。

- デュランダル本部
- バー「リッターズ」
- イギリス軍野戦テント
- S23 ザーフトラ要塞
- イギリス軍野戦テント
- S24 ザーフトラ資源ターミナル
- 難民村
- S25 ベネズエラ州都郊外
- カラカスハイウェイ
- S26 州都中央部
- イギリス軍野戦テント
- デュランダル輸送機内
- S27 フランス・シャンパーニュ地方
- デュランダル輸送機内
- S28 モントール市E.C.会議場前
- カラカス・カーゴシューターターミナル
- クマナ・カーゴシューターターミナル
- S29 クマナ港２

End

公正ベネズエラの勝利

提供した情報の代償として、ベネズエラから脱出するための輸送機を、デュランダルに斡旋してもらったダリルたち。しかし出立の際、ディアスの隠し財産を着服したことが発覚してしまう。非難されて村を去るダリルだが、ゲリラの危機を知り、再び共闘。テレビ局を占拠し、公正ベネズエラによる新政府樹立の宣言を成功させる。

ブラウネーベルとの決戦

資源ターミナルの攻略に成功し、ザーフトラの陰謀の物的証拠も確保したエルザたち。しかし、ダリルからの情報により、ザーフトラの輸送機運航プランの中にあった、E.C.議会襲撃が実行される可能性があることが判明。急遽現地に向かったデュランダルは、それを実行せんとするブラウネーベルに遭遇。戦いは最終局面を迎えるのだった。

イワノヴナの逆襲

一連の事件を解決し、デュランダルの輸送機で脱出を図るダリルたち。しかし、彼らによって何度も辛酸を舐めさせられてきたイワノヴナが、脱出を阻止せんと、大型WAPで襲いかかる。

Epilogue

夢をつかんだダリル、日常に戻るエルザ

イワノヴナを倒し、最後の戦いを終えたダリル。別れ際に、ディアスの隠し財産の半分をルイスに渡し、今後の生き方をゆっくりと考えながら、ベネズエラをあとにするのだった。一方、エルザは、再びデュランダル隊員としての普通の日々へ。新入隊員を相手に模擬戦闘を行う隊員たちの姿を描きつつ、物語は幕を閉じる。



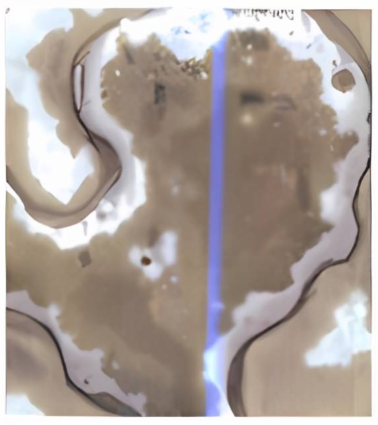


Walkthrough Mission

ここまでのシリーズとは一味違った難易度で、より重厚にWAPの戦いを表現した『4th』。
ステージの数は29と、決して多くはないが、密度の濃い戦いが待ち受ける。

STAGE 01

戦場：デンマーク山中



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
Squire(ジード)	KN	—	MS	MS	炎熱

NPC Units

—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

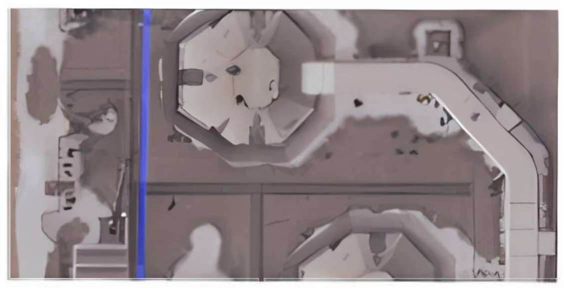
Zhelanle Ⅰ	MG	MG	—	—	—
Zhelanle Ⅰ×2	SG	SG	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

敵はまばらに配置されているため、こちらから攻めていくと集中砲火を浴びる危険がある。エルザをスタート地点から動かさずに、敵が近寄ってきたところを迎撃するといい。ジードはエルザよりも後方に配置し、ミサイルで遠距離攻撃をさせよう。ジードのミサイルでダメージを与えて、エルザでとどめを刺すのが基本形だ。

STAGE 02

戦場：ドイツ陸軍基地



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
Charon(ハーミーズ)	MG	—	—	—	雷油

NPC Units

ED1-Arbitrator	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Zholanle Ⅰ×2	SG	SG	—	—	—
Zholanle Ⅰ	KN	KN	—	—	—
SH TYPE 44Z×2	MG	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

敵に包囲された状態で始まる。中央のデュランダル輸送機を撃破されるとゲームオーバーなので、形勢は不利だ。敵は輸送機への攻撃を優先するので、輸送機に近い敵WAPに攻撃を集中し、各個撃破していこう。敵が輸送機に向いているところを、背後から攻撃すると効率がいい。敵のヘリコプターには、ジードのミサイルで攻撃する。

STAGE 03

戦場：ベネズエラ山中



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
Infernal(ダリル)	SG	KN	—	—	炎熱
Mundane(レンゲス)	RF	—	—	—	炎熱
Celestial(チェイファー)	MG	—	—	—	炎熱

NPC Units

—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Husky Mk.Ⅲ×2	MG	—	—	—	—
Valiant	KN	MS	MS	—	—
V6 Arnold×2	CN	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

川を挟んで敵と対峙した状態で始まる。川を直接渡るルートと、橋を渡るルートがあるが、前者を推奨。橋を渡ると、渡り切るまでに敵戦車の砲撃に晒されるためだ。まずはダリルを川岸に配置し、レンゲスとチェイファーはその後方で待機。川を渡ってきた敵を集中攻撃で1機ずつ倒してから、川を渡って残りの敵を掃討する。

Intermission

各項目の内容

Map Data

戦場マップに配置されているユニット、もしくは追加出現するユニットのデータ

Player Unit

初期配置されている、プレイヤーが操作できるユニット。Unitはユニット名（パイロット名）、Weaponは左から左右グリップ、左右ショルダーの装備武器、属性はユニットの属性防御を表す

NPC Unit

味方だがプレイヤーが操作できず、自動的に行動するユニット

Enemy Unit

初期配置されている敵ユニット。×は出現数。その他はPlayer Unitと同様

Tactics

ミッションの特徴や仕掛け、クリアするための戦術などを解説

Intermission

インターミッションでの行動指針として、シナリオを進めるためのイベントや、キャラクターを仲間に加える手順を中心に、闘技場の利用法やセットアップのポイントも交えて解説していく

STAGE 01をクリアした時点で、シミュレーターに「Durandal Simulator #01」が追加される。

シミュレータでEPを稼ぐ



STAGE 02ではハーミーズが仲間となる。スキルは何もない上、初期EPが少ないので、すぐにシミュレーターをプレイし、EPを稼いで基礎的なスキルを習得しておくといい。ハーミーズは回復要員となるので、回復量が上がる「リペアプラスⅠ」や「フェイントⅠ」「マイナスショットⅠ」といった防御向きのスキルを装備させるのがオススメだ。

U.S.N. FRONTBASE

U.S.N.駐屯地

シナリオ進行チャート

1. チェイファーと話して司令所に移動
2. 女性オペレーターと話して通信所に移動
3. 男性オペレーターと2回話す
4. 通信兵と話して司令所に移動
5. ドナルド大佐と話す
6. 格納庫に移動
7. 整備兵と話す
8. 「Move out」でSTAGE 03へ

STAGE 02をクリアした時点で、シミュレーターに「Durandal Simulator #02」が追加される。物語がダリルサイドに移ってからは、ショットガンのBlack Stoneの入手条件の1つに関する会話がある。男性オペレーターとの会話がそれだ。ただし、この会話は司令所で報告書を作ってもらう前に終えておかなくてはならない。なお、実際にBlack Stoneが手に入るのは STAGE 21の後だ。

STAGE 03をクリアした時点で、シミュレーターに「U.S.N. Simulator #01」が追加される。

ダリルたちのスキルを修得

STAGE 03クリア後、ダリルたちのスキルがセットアップできるようになる。ここで、アビリティランク1のスキルを2～3個は習得しておきたい。オトリ役のダリルは「回避＋3％」や「ブロックDMG10」。レンゲスは「エイム」や「ライフル冒険＋1」など、狙撃役としての能力を高めるといいだろう。チェイファーは「リペアプラスⅠ」や「回避＋3％」など、回復役に適したスキルを伸ばす。EPが足りない場合は、シミュレーターを1～2回プレイして補充すればOK。

STAGE 04
戦場：ギネラマ基地



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

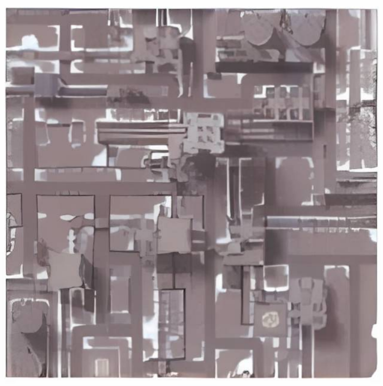
Enemy Units

Husky Mk.III×2	SG	SG	—	—	—
Tempest×2	KN	KN	—	—	—
BASE CANNON×2	CN	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

敵の多くが衝撃属性の武器を持つので、こちらも防御属性を対衝撃に変えておく。地形が平坦で遮蔽物がないため、チェイファーのバックパックでこまめに回復しながら進むのが基本だ。砲台を倒すまで敵WAPは動かないので、まず砲台から攻撃。後はダリルを先行させてオトリとし、集中攻撃で1機ずつ倒していこう。

STAGE 05
戦場：ポーランド資源採掘施設



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
Korolova(ラトーナ)	PB	SH	—	—	衝撃

NPC Units

Vapor	MG	MG	—	—	—
ED1-Aribirator	—	—	—	—	—

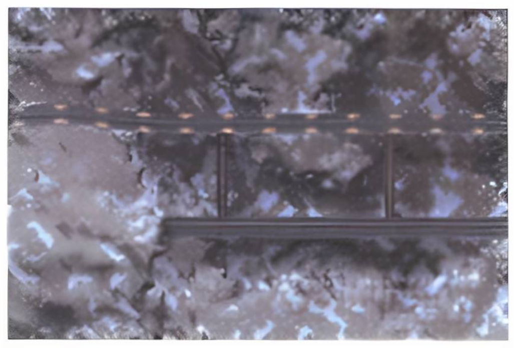
Enemy Units

Vyzov I×2	BZ	—	—	—	衝撃
Zhelanie I×4	SG	SG	—	—	衝撃
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

このステージからリンク設定が可能となるので、アタックリンクを設定しておくこと。敵はNPCを狙って進軍してくる。エルザ、ラトーナ、ハーミーズをNPCに接近させよう。ジードはミサイルで援護しつつ、その後を追う。バズーカを装備した敵WAPがやっかいなので、ラトーナのEMPを利用して攻撃を封じるといい。

STAGE 06
戦場：ドイツ国境付近・高速道路



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Igel Eins H(ドランツ)	—	BZ	—	—	衝撃
Igel Eins×2	—	RF	—	—	貫通
Ziege SX3	SG	SG	—	—	衝撃
BT66-GM×2	CN	—	—	—	衝撃
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

高速道路が舞台で、行動範囲が非常に狭い。敵を深追いすると集中砲火を浴びてしまうため、敵の射程を確認した上で少しずつ進むといい。まずは進路を塞ぐ敵戦車を排除。ただ、戦車に接近すると相手が後退し、他の敵から挟撃を受けてしまうので、距離をとって戦うこと。敵は2機1組でリンクを張っているので、片方をラトーナのEMPで封じると楽に戦える。しかし、シミュレーター追加条件の15ターン以内クリアを目指すとなると、話は別。リンクを使って攻撃機会を増やさないと、速攻は難しい。それにはまず、エルザ、ラトーナ、ハーミーズでリンクを組むこと。その上で、エルザとラトーナを斜めに並べ、敵を挟み込んで戦う。これでエルザ→ラトーナの順に攻撃を仕掛ければ、攻撃回数が増やせる。敵はエルザを優先して狙うので、敵フェイズでもディフェンスリンクで、ラトーナの攻撃を浴びせられる。ドランツ機の回避が高いが、ある程度の攻撃が命中しないと15ターン以内のクリアは難しくなるだろう。

STAGE 07
戦場：ブラウネーベル基地



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
Nachtauge(ボッシュ)	MG	—	—	—	貫通

NPC Units

—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Gepard Acht(ヴァグナー)	MG	MG	—	—	貫通
Ziege SX2	RF	—	—	—	貫通
Ziege SX3	MG	MG	—	—	貫通
Ziege SX3	SG	SH	—	—	衝撃
H21 Wuerger×2	MS	MG	MS	—	炎熱
BASE GRENADE LC×2	GR	—	—	—	炎熱
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

敵の数が多く、長期戦を強いられるため、回復アイテムを多めに用意しておこう。特にジードのミサイルは途中で弾切れしがちなので、スペアの弾を2つは用意しておきたい。このステージで最大の障害になるのが、2台の砲台とヴァグナー。前者は近づくと広範囲に効果のあるグレネードで攻撃してくるし、後者はスピードスキルを多用して、マシンガンを浴びせてくる。貫通属性の武器を装備している敵が多いが、砲台と終盤にぶつかるヘリコプター対策に、味方の防御属性は対炎熱にしておくといいだろう。まず、目前の3機のWAPを撃破したら、ジードのミサイルで砲台を攻撃。その間に残りの味方は要塞内に突入させ、他のWAPの相手をする。ヴァグナーとは距離をとり、周囲にいるWAPをおびき寄せて各個撃破するのだ。ヴァグナーはボッシュを狙ってくるので、ボッシュ機を回復しつつ、囲んでリンクで攻撃すればいい。

Durandal H.Q.
デュランダル本部

シナリオ進行チャート

1. ブリーフィングルームに移動
2. アリソンと3回話す
3. 休憩室に移動
4. 格納庫に移動（資金1500入手）
5. 格納庫に移動



STAGE 04を15ターン以内にクリアすると「U.S.N. Simulator #08」が追加。また、アリソンとの会話の際に、Grille Sechs Hのパーツ一式と、ライフルのZiegeの入手条件が1つ満たされる。実際にこれらが手に入るのは、STAGE 22の後になる。

ショップ登場





資源採掘警備本部で、初めてショップを利用できるようになる。この時点では、まだ資金に余裕がないので、常に矢面に立つことになるエルザの機体を優先して強化していくといい。オススメは回避の高いストーク Mk.IVのボディだ。また、リンクを活かすため、ハーミーズの機体の脚部を、移動力の高いものに換装する。

デュランダル哨戒艇内でハーミーズと話すと、シールドのWS-100が手に入る。

STAGE 06をクリアしたとき、シミュレーターに「Durandal Simulator #03」が追加。15ターン以内にクリアした場合は、「Durandal Simulator #09」も追加される。



STAGE 08
戦場：クマナ港



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

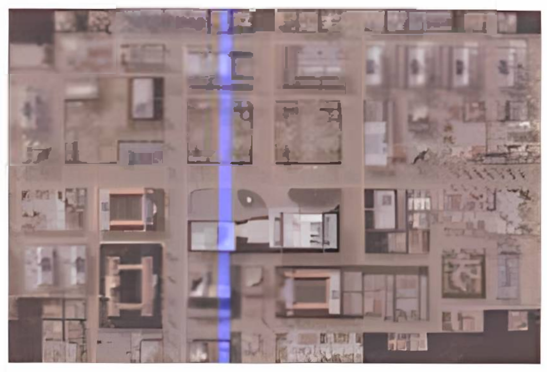
Enemy Units

Vyzov I Rog(イワノヴナ)	—	RF	—	—	貫通
Vyzov I Rog(バビロフ)	RD	RD	—	—	衝撃
TYPE 67×2	MG	MG	—	—	貫通
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

味方の初期配置場所が離れているため、まずマップ中央に合流させる。コンテナの上に陣取ると、戦闘を有利に持ち込める。特にバビロフは格闘武器しか持たないため、反撃されることはない。バビロフのHPが半減すると、イワノヴナが動き出すので、彼女と交戦する前に他の敵を倒してしまおう。イワノヴナは囲んでリンクで攻撃だ。

STAGE 09
戦場：クマナ港隣接都市郊外



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Zhuk I(イワノヴナ)	MG	CN	MS	MS	炎熱
TYPE67×2	MG	MG	—	—	貫通
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

イワノヴナが駆る大型WAPが脅威となる。敵に直行するといきなりイワノヴナとぶつかるので、迂回して進軍し、他のWAPから倒していくほうが無難だ。市街地に誘い込み、建物で敵のリンクを分断するといい。残りがイワノヴナの大型WAPだけになったら、隣接して敵のミサイルを封じ、取り囲んで集中攻撃を仕掛けよう。

STAGE 10
戦場：難民村



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
Tiorra(ルイス)	SG	MG	—	—	炎熱
Guaria(イネス)	KN	—	GR	—	炎熱

NPC Units

—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Moth VR.5	MG	MG	—	—	貫通
Husky Mk.IV	MG	MG	—	—	貫通
Husky Mk.IV×2	SG	SG	—	—	衝撃
Tempest×2	RD	RD	—	—	衝撃
VH07 Gaston×2	MS	MG	MS	—	炎熱
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

味方が一度でも戦闘すると、味方の増援としてルイスとイネスが現れる。分かれて戦っても不利になるので、マップ中央に合流するのを最優先に行動しよう。まずダリルたちを道なりに進め、付近の敵を攻撃して、ルイスたちを出現させる。ルイスは途中で遭遇する敵から逃げるよう、ショットガンで攻撃しながらダリルへ接近するといい。これで敵を誘導しつつ、味方を合流させることが可能だ。イネス機は接近戦に向いていないので、敵の遠くを迂回しつつ、合流を目指そう。合流が済んだら、ダリルたちのリンクを主軸に、敵を1機ずつ迎撃。イネスは後方に配置しておき、敵が固まったらグレネードでまとめて攻撃する。中央の敵をせん滅する頃には、ヘリコプターが近寄ってくる。これはレンゲスを優先して狙ってくるので、彼をオトリに誘導し、集中砲火を浴びせよう。

STAGE 11
戦場：バッサウ市



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Gopart Acht(ヴァグナー)	MG	MG	—	—	炎熱
Igel Eins H(ドランツ)	—	BZ	—	—	衝撃
ZigleS×5	SG	SG	—	—	衝撃
Zoder×2	KN	KN	MS	MS	炎熱
Igel Eins×2	—	RF	—	—	貫通
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

エルザとボッシュは、他の味方から離れた位置に配置される。味方が目前の敵との交戦中に合流させよう。合流する頃には強敵のヴァグナーが接近してくるので、集中攻撃で優先的に倒す。ヴァグナーはボッシュを狙ってくるので、ボッシュをオトリにすれば孤立させられる。撃破したら回復しつつドランツを目指し、敵を各個撃破する。

Cumana
クマナ市

シナリオ進行チャート

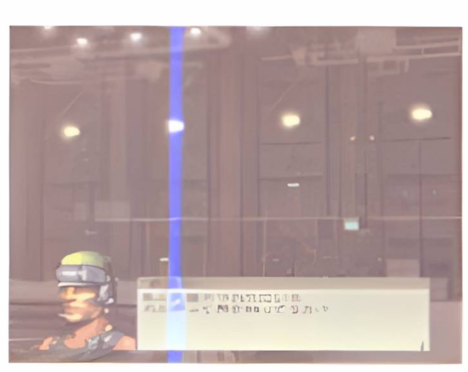
- ベネズエラ山中から「Movo Out」で外へ
- クマナ市でバー「カリビアン」に移動
- 東洋系船員と話す
- 港に移動→事務所へ移動
- 事務所を出る
- 港でチャンと話す(ショップが出現)
- もう一度チャンと話す
- ショップから出る
- 「Movo Out」でSTAGE 08へ

港でチャンと話すとショップが登場するが、実際に利用できるのはSTAGE 08クリア後。ショップ内でもう一度チャンと話したときには、ショットガンのKirishima 51が手に入るので忘れずに。なお、STAGE 08をクリアすると、シミュレーターに「U.S.N. Simulator #02」が追加される。

Cumana
クマナ市

シナリオ進行チャート

- ブリーフィングルームに移動
- 事務所を出る
- ショップで武器商人と2回話す



ショップで武器商人と2回話すと、Cicada IIのパーツ一式の入手条件が満たされる。実際に手に入るのは、STAGE 13の後になる。

STAGE 10をクリアした時点で、シミュレーターに「U.S.N. Simulator #03」が追加される。エルザサイドに場面が移ったら、まずバー「リッターズ」でフレデリックと話そう。その後でニックと話すと、バズーカのGromの入手条件が満たされる。実際に入手できるのは、STAGE 22クリア後だ。

装備を新型に刷新

物語がエルザサイドに移ると、ショップに新型装備が追加される。オトリ役のエルザやラトーナの機体を中心に、パーツをHPと回避の高いものに変更しておくといいだろう。出力と回避の高いシケイダIIやタトゥーがオススメだ。EMPやリペアのバックパックも新型が追加されているので、ボディの出力と相談して交換しておくといいだろう。

STAGE 12

戦場：パイプラインダクトエリア



MAP Data

Unit	Weapon				属性
Player Units					
—	—	—	—	—	—
NPC Units					
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
Enemy Units					
TYPE 65X×6	MG	MG	—	—	貫通
Zeder×2	KN	KN	MS	MS	炎熱
Zeder	KN	KN	GR	GR	炎熱
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

マップが湿地帯に覆われているため、2脚タイプのWAPは移動面で不利。敵はほとんどホバータイプなので、湿地もおかまいなしで迫ってくる。平地に陣取って敵の接近を待ち、厄介なグレネード装備の敵を優先的に倒すといい。なお、味方の脚部をホバーに換えて対抗するのも有効だ。その場合はEMPでグレネードを封じて戦う。

STAGE 11をクリアした時点で、シミュレーターに「Durandal Simulator #05」が追加される。

新規装備の入荷

ここで舞台はダリルサイドへ。ショップに新しい装備が追加されているので、部隊の装備を刷新しよう。WAPのパーツでは、HPと出力の高いシケイダIIが魅力的だが、条件さえ満たしていればSTAGE 13クリア後に手に入るので、ここでは購入をガマンする。なお、STAGE 13は敵が分散している上、ヘリコプターも多く、グレネードを活かしづらい。イネスの武器はバズーカに替えたほうがいいだろう。

STAGE 13

戦場：カラカスダウンタウン1



MAP Data

Unit	Weapon				属性
Player Units					
—	—	—	—	—	—
NPC Units					
Hideout	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
Enemy Units					
Moth VR.6	MG	MG	—	—	貫通
Husky Mk.V×3	MG	SG	—	—	貫通
Calm 200×2	KN	KN	—	—	衝撃
VH10 Edgar×4	MS	MG	MS	—	炎熱
V7 Samson III×4	CN	—	—	—	衝撃
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

中央のアジトが破壊されるとゲームオーバーになるので、途中にいる2機の敵WAPを撃破しつつアジトに急行。アジト周辺まで来たら、攻撃力の高い敵ヘリコプターを優先して倒し、アジトへのダメージを抑えよう。あとはアジトに接近してくる敵を迎撃するのみ。敵は橋に集中するので、橋を主戦場にすれば各個撃破しやすい。

Refugee camp

難民村

シナリオ進行チャート

難民村でルイスと話す

WAPスミスと2回話す

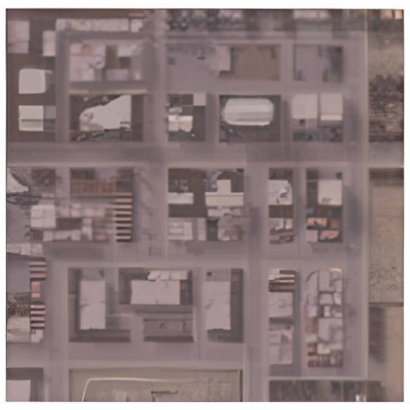
「Move Out」でSTAGE 13へ



ルイスに話しかると、資金3000が手に入る。その後のWAPスミスとの会話は、Vyzov Ⅳ Rogのパーツ一式と、ロッドのOgon Fの入手条件の1つとなっている。これらが実際に手に入るのは、STAGE 19の後となる。

STAGE 14

戦場：州知事官邸

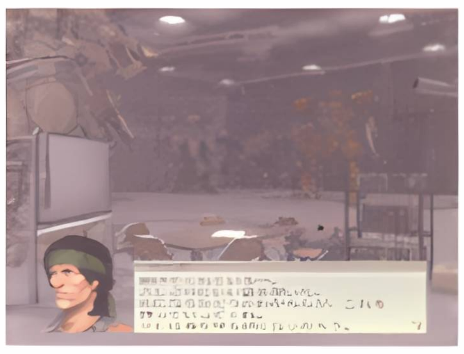


MAP Data

Unit	Weapon				属性
Player Units					
—	—	—	—	—	—
NPC Units					
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
Enemy Units					
Moth VR.6	—	RF	—	—	貫通
Husky Mk.V×4	MG	MG	—	—	貫通
Calm 200×2	KN	KN	—	—	衝撃
VH11 Edgar II×4	MS	MG	MS	—	炎熱
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

敵を4機倒した時点で敵部隊が後退し始め、画面端までたどり着くと撤退する。敵を全機撤退させてもクリアとなるが、全機倒せばシミュレーターが追加されるので、全滅を狙っていきたい。まずヘリコプターを3機撃墜し、次に全敵WAPの脚部を破壊して移動力を奪おう。後は最後のヘリコプターを倒し、WAPを掃討すればいい。



STAGE 13をクリアすると、シミュレーターに「U.S.N. Simulator #04」が追加。クリア時にゲリラが全員生存していれば、「U.S.N. Simulator #09」も追加される。カラカスのアジトにたどり着いたら、カルボと2回話そう。STAGE 08の後で入手条件を満たしていれば、Cicada IIのパーツが一式手に入る。

STAGE 15

戦場：カラカスダウンタウン2



MAP Data

Unit	Weapon				属性
Player Units					
—	—	—	—	—	—
NPC Units					
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
Enemy Units					
Vyzov IIRog(バビロフ)	RD	RD	—	—	衝撃
TYPE 65X×4	MG	MG	—	—	貫通
Vyzov II×2	—	RF	—	—	貫通
Vyzov II×2	—	BZ	—	—	衝撃
ZadorH2×3	KN	KN	RK	—	炎熱
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

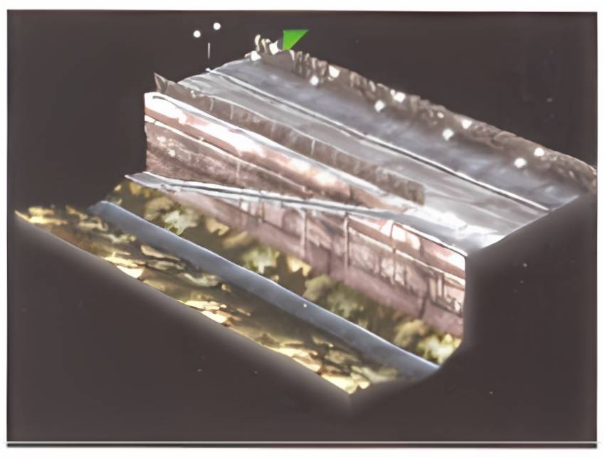
Tactics

敵の数が多く、長期戦を強いられるので、回復アイテムは必須。このステージで最大の障害となるのが、3機いるロケット装備の敵WAP。固まって行動していると、味方全員が壊滅的な被害を受けてしまう。まず、味方の防御属性はすべて対炎熱にしておこう。そして、回避の高いダリルを先頭に進軍。接近してくる敵を1機ずつ迎撃していく。ゲリラのメンバーは、前進させてもグレネードの的になるだけなので、間接攻撃のできるロドリゲス以外は後方に逃がしておくのがベターだ。敵のロケットは3発しか装備されていないので、ダリルをオトリにして耐え、パーツを破壊されないように回復しながら弾切れになるのを待とう。12ターン目になると、バビロフを中心とした敵主力が動き始める。スタート地点付近で守りを固めても、包囲されて不利になってしまうので、近くの敵を一掃したら味方をマップ中央へ移動させ、バズーカ装備の敵WAPを先に倒しておこう。バビロフ機は3機のWAPとリンクを組み、ダリルを集中攻撃してくる。ダリルを高台に上げて、バビロフの格闘攻撃に備える。その上で、バビロフとリンクしている周囲のWAPを1機ずつ倒すのだ。

STAGE 14は敵を撤退させてもクリアとなるが、全滅させた場合はシミュレーターに「U.S.N. Simulator #10」が追加される。また、STAGE 02の後で入手条件を満たしていた場合、州知事官邸での選択肢に「地下室に行く」が出現。これを選ぶと、2つめのBlack Stoneの入手条件が満たされる。



MISSION 48
郡山インターチェンジ



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

—	—	— — — —

Enemy Units

09式装甲車×2	衝撃	MG — — —
BT02クアラベ×3	衝撃	CN — — —
8式支援車	貫通	MS MG — —
ハーンイーガー×2	炎熱	MG MS MS —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

Platinum Ranking

敵排除数	6	平均武器レベル	16
総戦闘回数	35	ターン数	6
平均ダメージ	110	NPC残数	—

Tactics

敵パイロットを6人撃破すればクリアとなる。8式支援車は倒しづらいので、09式装甲車やハーンイーガーなど、HPが少ない敵を狙うといい。まずは近くにいる09式装甲車に攻撃を集中。09式装甲車を撃破した後、アサルトやアタッカーはローラーダッシュで上へ進み、BT02クアラベを攻撃する。ガンナーは奥のハーンイーガーを狙おう。

MISSION 49
千葉県富山町



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

キャセルM2	—	KN — — —
110式陣陽×2	—	MG — — —
09式装甲車	—	MG — — —
ハーンイーガー	—	MG MS MS —

Enemy Units

キャセルM2	貫通	KN — — —
110式陣陽	衝撃	MG — — —
110式陣陽	貫通	MG — — —
09式装甲車	炎熱	MG — — —
ハーンイーガー	貫通	MG MS MS —

Reinforcements

—	—	— — — —

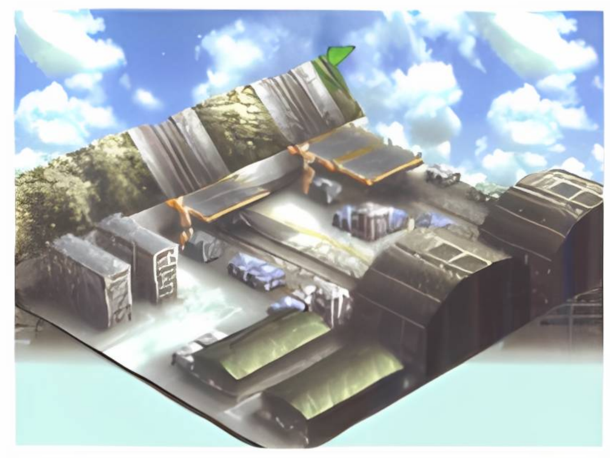
Platinum Ranking

敵排除数	5	平均武器レベル	16
総戦闘回数	25	ターン数	9
平均ダメージ	135	NPC残数	—

Tactics

敵の機体を奪って戦うミッション。和輝をファイター、亮五と美穂をアタッカー、アリサをガンナーとして出撃。左上にアリサ、右上に和輝、他に亮五と美穂を配置。09式装甲車以外にそれぞれ乗り込む。そして敵の09式装甲車、ハーンイーガー、キャセルM2、110式陣陽の順番で各個撃破。回復アイテムもあるのでHPが減ったら使用しよう。

MISSION 50
阿蘇山（兵器試験場）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

—	—	— — — —

Enemy Units

キャセルM2	貫通	KN — — —
110式陣陽×2	衝撃	MG — SH —
110式陣陽	貫通	MG — SH —
111式春陽	貫通	RF — — —
111式春陽	炎熱	RF — — —
109式炎陽	衝撃	— MS — —
109式炎陽	炎熱	— MS — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

Platinum Ranking

敵排除数	8	平均武器レベル	16
総戦闘回数	50	ターン数	8
平均ダメージ	175	NPC残数	—

Tactics

右側の建物に上り、109式炎陽を高所から攻撃。近づいてきたキャセルM2には、建物の段差を利用して格闘攻撃を防ぎつつ戦う。なお、111式春陽が「Legブレイク」のスキルを所持しているため、リバースLowの準備をしておくこと。向かってきた敵を全て掃討した後、奥にいる敵の破壊に向かう。109式炎陽を優先して攻撃しよう。

MISSION 51
阿蘇山麓



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon
—	—	— — — —

NPC Units

—	—	— — — —

Enemy Units

110式陣陽	衝撃	MG — SH —
110式陣陽	炎熱	MG — SH —
111式春陽	貫通	RF — — —
111式春陽	炎熱	RF — — —
109式炎陽	衝撃	— MS — —
109式炎陽	貫通	— MS — —
粒子砲車J10（黒井）	炎熱	BM — — —
—	—	— — — —

Reinforcements

—	—	— — — —

Platinum Ranking

敵排除数	7	平均武器レベル	16
総戦闘回数	30	ターン数	5
平均ダメージ	110	NPC残数	—

Tactics

属性防御は対貫通を推奨。111式春陽が「Legブレイク」のスキルを持つため、MISSION 50と同様にリバースLowを準備しておく。黒井が乗る粒子砲車J10は偶数ターンにCWDSを使用し、こちらの攻撃命中率を低下させる。そのため、偶数ターンは命中率の高い攻撃を行うか、攻撃をせずにアイテムでの回復や待機で対応する。

Intermission

Fukushima
福島

イベント

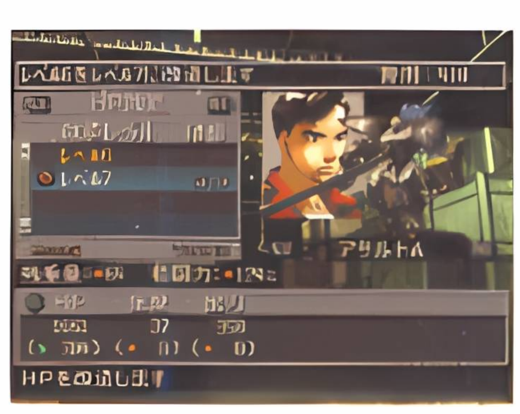
福島酒場ではほろ酔い女と会話をした後、日本警察へメールを送信。福島警察の情報提供料として報奨金を入手可能



Kumamoto
熊本

セットアップ

熊本ショップではHP 7レベル、属性4レベルと、最高値まで改造が可能。とくに命中や回避の上昇率は高く、改造を施すことで戦闘で優位に立てる。



メールの送受信

仙頭から桐生悠一宛にメールを送信可能。送信後、桐生悠一からメールが届く。ほかにもメイヤー宛に父親のエドワードからメールが届く

フォーラムの更新

イントレピッドスチュピッドでメレディンM1の壁紙をダウンロードできる

アリサ編

MISSION 52
三角港造船所



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

冷河1型	貫通	KN	—	—	—
冷河1型	炎熱	KN	—	—	—
覇王1型	貫通	MG	—	SH	—
覇王1型	炎熱	MG	—	SH	—
明天1型	衝撃	—	MS	—	—
明天1型	貫通	—	MS	—	—
克黒0型(ルカーヴ)	炎熱	BM	—	CN	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵撃破数	8	平均武器レベル	16
総戦闘回数	50	ターン数	11
平均ダメージ	90	NPC残数	—

Tactics

ルカーヴ機を破壊すればクリア。克黒4型がいる方向を前として見た場合、自軍のすぐ前方に建物がある。そこに上って敵を攻撃すると、冷河1型の攻撃を一切受けずに済む。また、覇王1型に対しても高所からの攻撃により有利に戦える。近づいてくる敵を全て撃破した後、動かない敵を各個に撃破。最後に克黒4型を撃破しよう。

Zukeran Base
瑞慶覧基地

メールの送受信

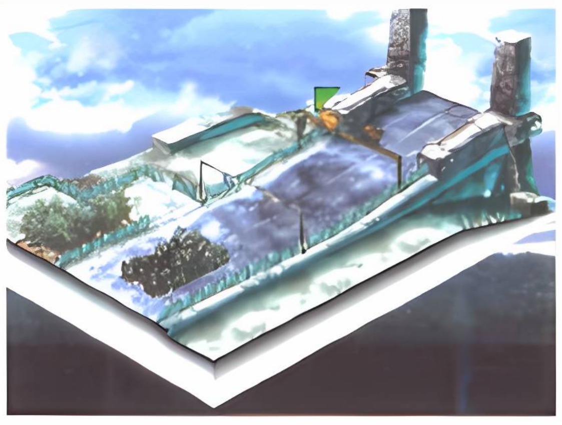
亮五や英悟、メイヤー宛にメールが届く。また、和輝から桐生悟一宛にメールを送信可能だ。

セットアップ

瑞慶覧基地ハンガーでは、パイルバンカーとグレネードの新型武器を購入可能。敵の属性に合わせて選択。



MISSION 53
沖縄連絡橋



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

冷河1型	衝撃	KN	—	—	—
冷河1型	炎熱	KN	—	—	—
覇王1型	貫通	MG	—	—	—
覇王1型	炎熱	MG	—	—	—
明天1型	衝撃	—	MS	—	—
明天1型	貫通	—	MS	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

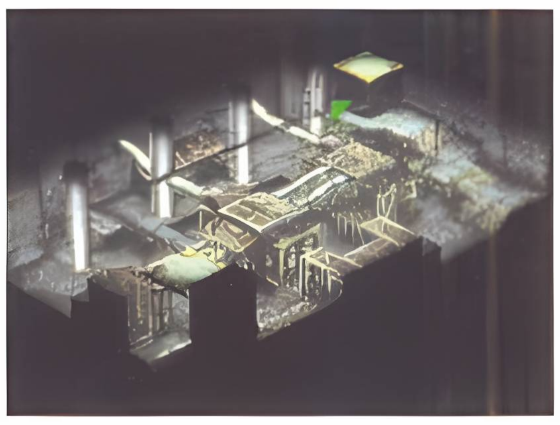
Platinum Ranking

敵撃破数	6	平均武器レベル	16
総戦闘回数	45	ターン数	8
平均ダメージ	90	NPC残数	—

Tactics

序盤は動かず、近づいてくる敵を攻撃。まずは近くにいる覇王1型から攻める。覇王1型はアンチDMG80のスキルを所持しているため、攻撃の際はミサイルか格闘がオススメだ。覇王1型を倒すと冷河1型が接近。冷河1型の攻撃は非常に強力なので、必ずシールドで防ぐ。この際、奥にいる明天1型の射程に入らないこと。

MISSION 54
沖縄海洋都市（中層部）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—

Enemy Units

冷河1型	衝撃	MG	—	—	—
冷河1型	貫通	MG	—	—	—
冷河1型×2	炎熱	MG	—	—	—
覇王1型(ルカーヴ)	炎熱	MG	—	—	—
明天1型×2	衝撃	—	GR	—	—
明天1型	貫通	—	GR	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

—	—	—	—	—	—

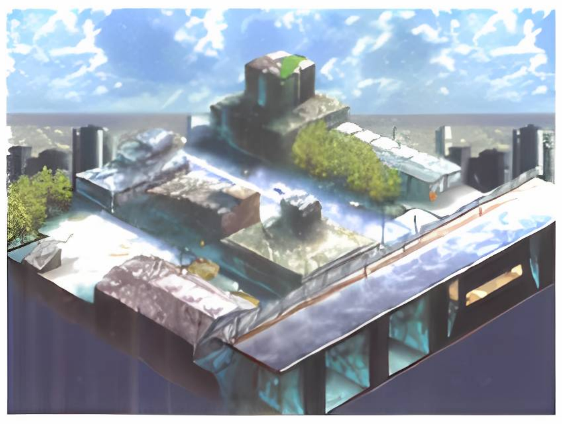
Platinum Ranking

敵撃破数	1	平均武器レベル	17
総戦闘回数	25	ターン数	5
平均ダメージ	320	NPC残数	—

Tactics

ルカーヴ機を破壊すればクリアとなる。「Bodyブレイク」のスキルをガンナーにセットして集中攻撃を行えば、スキル発動で1ターンクリアも可能だ。全機を撃破して進む場合は、グレネードの射程に入らないようにしながら、近くにいる冷河1型を攻撃。平均ダメージが320と高いため、ダメージをアイテムで回復しつつ反撃する。

MISSION 55
沖縄海洋都市（上層部）



Map Data

Player Units

Unit	属性	Weapon			
—	—	—	—	—	—

NPC Units

アンティ×1	貫通	—	—	—	—

Enemy Units

覇王1型×2	衝撃	MG	—	—	—
覇王1型×2	貫通	MG	—	—	—
覇王1型	炎熱	MG	—	—	—
克西1型(ジオール)	炎熱	MG	MS	—	MS
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Reinforcements

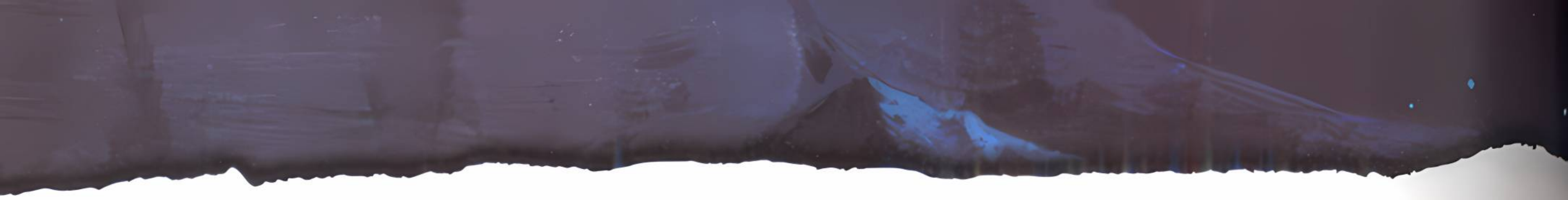
—	—	—	—	—	—

Platinum Ranking

敵撃破数	6	平均武器レベル	17
総戦闘回数	30	ターン数	6
平均ダメージ	95	NPC残数	—

Tactics

セキダアンティを破壊されると敗北。足止めをすると破壊される可能性が高くなるので、移動ルートに自機を置かないこと。まずは近くの覇王1型を攻撃。HPは高いが「Bodyブレイク」のスキルがあるとスムーズに倒せる。また、自機のHPは改造で増加しており、ダメージを気にする必要はない。積極的に反撃を狙うといい。



STAGE 16
戦場：ニコラエフ港



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—
—					

Enemy Units

TYPE 65X×4	MG	MG	—	—	貫通
Zaigaut×2	MG	MG	—	—	衝撃
ZederH2×2	KN	KN	MS	MS	炎熱
Vyzov II×2	—	RF	—	—	貫通
Vyzov II×2	KN	KN	—	—	衝撃
	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

ミサイル装備のZeder H2を2機とも15ターン以内に撃破することで、シミュレーターが追加される。この条件を満たすには、ボッシュのセンサーバックパックが役に立つ。ボッシュをZeder H2に接近させて、ジードのミサイルで狙撃すればいい。残りの味方は中央の倉庫前に陣取り、他の敵の迎撃に努めるのだ。

STAGE 17
戦場：ベネズエラ山中州境



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
Abominater（サモンド）	MG	MG	—	—	炎熱

NPC Units

—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

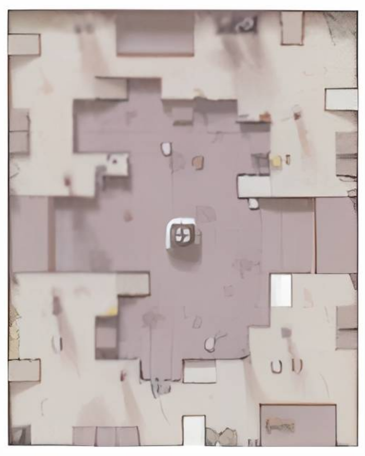
Enemy Units

Moth VR.7	MG	MG	—	—	貫通
Husky S×3	MG	MG	—	—	貫通
Valiant G×2	KN	KN	GR	GR	炎熱
Calm 200n×2	KN	KN	—	—	衝撃
—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

敵を3機撃破すると、敗北条件に「敵の逃亡」が加わり、1機でも逃すとゲームオーバーとなる。敵は道なりに移動して画面外へ逃げようとするので、ダリルたちとゲリラで、進路を塞いでしまおう。ゲリラのうち移動力の高い2機を、マップ中央に向かわせておけば布陣は完璧だ。後は逃げる敵を追い、包囲せん滅するだけだ。

STAGE 18
戦場：イベリアメガフロート



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
Prodezza（ヘック）	—	—	MS		炎熱

NPC Units

—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

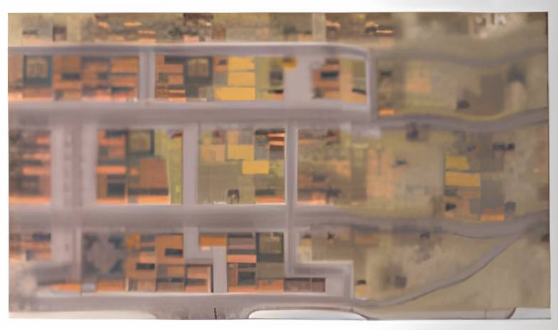
Enemy Units

Igel sachs HS（ドランク）	—	BZ	—	—	衝撃
Zora×4	SG	SG	—	—	衝撃
Zeder H2	KN	KN	GR	GR	炎熱
Igel sachs×2		BZ			衝撃
Zora×2	PB	PB	—	—	衝撃
Zeder×2	KN	KN	RK	—	衝撃
—	—	—	—	—	—
—		—	—	—	—

Tactics

戦場はジェットパックなしでは上れないほどの高台に囲まれている。行動範囲が制限されているので、敵の接近を待って迎撃するほうがいいだろう。新参戦のヘックはエアーストライクが使えるので、厄介なロケット装備のZeder H2に爆撃をしかけて早めに倒すといい。後はEMP装備のZoraを優先して倒し、残りを迎撃するのみ。

STAGE 19
戦場：マデイラ諸島（西）



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Valiant G×6	—	—	MS	MS	炎熱
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Gust500×4	MG	MG	—	—	貫通
Frost×2	KN	KN	GR	GR	炎熱
AH88 Seagull×2	MS	MG	MS	—	貫通
—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

NPCのイギリス軍機が全滅するとゲームオーバー。生き残ったイギリス軍機の数に比例してボーナス資金が入るので、味方を盾にしてイギリス軍を守ろう。敵は二手に分かれているので、こちらも部隊を分割して対抗。敵はイギリス軍を追うので、動きを読みやすい。敵の移動先を読んで、エアーストライクで始末するといい。

Intermission

Zaftra Boader's neighborhood
ザーフトラ国境付近

シナリオ進行チャート

- ジードと話す
- ニコラエフ港
- 事務所を出る
- バー「キール」でボリスと話す
- 外に出る
- 港に移動
- 事務所でボッシュと話す

STAGE 15をクリアすると、シミュレーターに「U.S.N. Simulator #05」が追加される。このとき、脱出できたゲリラの数に応じて、STAGE 16クリア後に脱出人数×100の資金ボーナスが入る。このインターミッションではアイテムの入手条件に関わる会話が多い。ジードとの会話ではGrillo Shochs Hのパーツ一式とZiege入手条件の2つが満たされる。また、ボリスとボッシュとの会話では、ミサイルのMagicboxの入手条件が満たされるので、いずれも忘れずに。

Cargo bridge
貨物船ブリッジ

シナリオ進行チャート

- チャンと3回話す
- ハーミーズと話す
- 「Stop Ship」で次へ
- ベネズエラ山中
- サモンドと2回話す

STAGE 16で15ターン以内にミサイラー2機を撃破すると「Durandal Simulator #10」が追加される。貨物船ブリッジでは、チャンと何度も話そう。STAGE 15の後で条件を満たしていれば、Magicboxが手に入る。また、サモンドとの会話では、Vyzov IV Rogのパーツ一式とOgon Fの入手条件の1つが満たされる。

コンピュータショップが刷新



舞台がエルザサイドに移ると、コンピュータショップで購入できるスキルが増えている。育て方にもよるが、この時点で必要なスキルやアビリティが揃ってしまったキャラクターも出てくるので、資金と相談してスキルを購入するといいだろう。オススメなのは、APやAPチャージを購入して増やすこと。APに余裕があれば、リンクを使って戦う際、自由度が高くなる。

STAGE 18をクリアすると、シミュレーターに「Durandal Simulator #06」が追加される。メガフロート第3司令室では、必ずEC軍士官と2回話そう。これでGrillo Shochs Hのパーツ一式とZiegeの最後の入手条件が満たされる。

出撃するゲリラが選択可能に



STAGE 20以降、ダリル側のステージでは、出撃するゲリラのメンバーを選べるようになる。選ぶためには、出撃前にサモンドと話せばOK。ゲリラたちはリンクを利用できないので、接近戦タイプを多く揃えても、大きな戦果は見込めない。ステージにもよるが、接近戦タイプは2人にとどめ、ライフルやグレネードなど、遠距離から支援できるタイプを多く出撃させよう。

STAGE 20

戦場：ザーフトラ拠点（外）



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

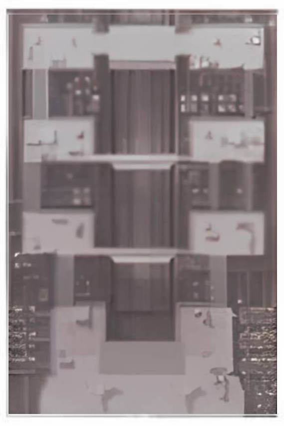
Zhelanie II×4	MG	SH	—	—	貫通
Oborona I×4	KN	KN	MS	MS	炎熱
Zaigaul30×2	MG	MG	—	—	貫通
BASE GATLING Gun×3	MG	—	—	—	衝撃
Zhelanie II×4	KN	KN	—	—	衝撃
Vyzov II×2	AF	—	—	—	貫通
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

敵は基地に密集しているので、こちらから攻め込むと不利。ゲリラをダリルたちのほうに向かわせ、合流して迎撃に徹するのがベターだ。こうして基地周辺の敵を全て迎撃したら、移動力の高い味方機を基地内に突入させる。この際、砲台は後続にまかせて無視し、基地内の敵へ突っ込もう。ミサイル装備のOborona I を優先して倒すこと。

STAGE 21

戦場：ザーフトラ拠点（内部）



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

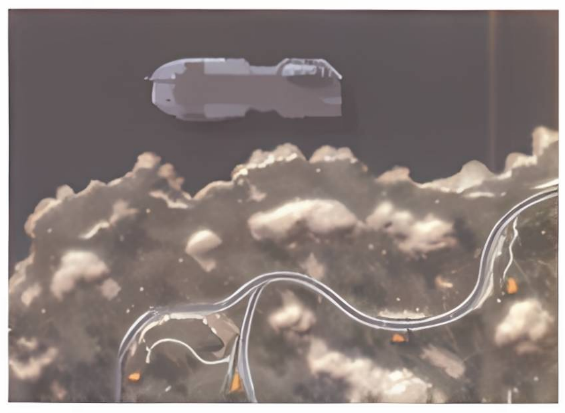
Zhelanie II×6	MG	MG	—	—	貫通
Oborona I×4	KN	KN	MS	MS	炎熱
Oborona I×2	KN	KN	GR	GR	炎熱
Zaigaul30×2	MG	MG	—	—	貫通
Zhelanie II×2	RD	RD	—	—	衝撃
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

進行ルートは2つに分かれている。ダリルたちとゲリラの二手に分けて、それぞれのルートを進軍させよう。ゲリラは戦力に乏しいので、序盤は最上層で敵の接近を待ち、迎撃に徹するのがベストだ。ミサイルやグレネードを装備した敵が多く待ち受ける上に、足場が狭くて逃げ場はほとんどない。防御属性を対炎熱にして耐え、レコンタイプのWAPと、Oborona I を優先して倒そう。ダリルが1つ下の階層まで進んだ時点で、ダリル側から3機を割いてゲリラ側のルートに通じる細い通路に向かわせる。この3機は途中の敵を倒し、ゲリラのメンバーと合流。敵はゲリラ側に集中するので、ダリルたちは残った3機で最下層まで戦い抜ける。シミュレーターの追加を狙うなら、ダリル側の3機は、敵を多少残してでも下層へ進むことを優先しよう。

STAGE 22

戦場：マテイラ諸島



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Cornur	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Zhelanie II×2	MG	MG	—	—	貫通
Oborona I×3	KN	KN	RK	RK	炎熱
Oborona I	KN	KN	MS	MS	炎熱
Vyzov III×2	BZ	—	—	—	衝撃
Zhelanie II×2	RD	RD	—	—	衝撃
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

U.S.N の空母を防衛するのが、ステージの目標となる。空母のHPを2500以上残してクリアすれば、シミュレーターが追加される。そのためにはまず空母の側にいるOborona I を速攻で排除しなくてはならない。エアーストライクで爆撃しつつ、空母へ接近していこう。Oborona I を全滅させたら、後は空母前に陣取って迎撃するだけだ。

Refugee camp

難民村

シナリオ進行チャート

- 通信兵と話す
- 民家に移動
- 学校に移動
- パンチと2回話す
- エルしと2回話す
- マリアと話す
- 「Move Out」でSTAGE 20へ

STAGE 10クリア時に生き残ったイギリス軍の数によって、STAGE 22が始まる前に資金ボーナスが入る（1～3機：1000、4～5機：2000、6機：3000）。難民村の学校での会話は、アイテム入手の上で重要。パンチとの会話ではBlack Stoneの入手条件が満たせる。また、エルモと話したとき、STAGE 12とSTAGE 16の後で入手条件を満たしていれば、Vyzov IV Rogのパーツ一式とOgon F2個が手に入る。

STAGE 21で、10ターン以内に味方機が1機でもマップの最下層に到達すると、シミュレーターに「U.S.N Simulator #11」が追加される。

無類のショットガンを入手



STAGE 21で、10ターン以内に味方が1機でもマップの最下層に到達すれば、シミュレーターに「U.S.N Simulator #11」が追加される。また、拠点地下コントロールセンターから外へ出る際、STAGE 02、14、19の後で入手条件を全て満たしていれば、ブラックストーンが手に入る。威力が高いうえ、装弾数が多く重量も軽いという使いやすいショットガンだ。

Durandal H.Q.

デュランダル本部

シナリオ進行チャート

- バー「リックーズ」
- フレデリックと話す
- ニックと話す
- 外に出る
- 野戦テント内
- テルフォード大佐と2回話す

STAGE 22で空母のHPを2500以上残してクリアすると、シミュレーターに「Durandal Simulator #11」が追加される。バー「リックーズ」では、STAGE 10の後で入手条件を満たしていれば、ニックと会話した際にバズーカのGromが手に入る。また、テルフォード大佐との会話では、STAGE 04、15、18の後で入手条件を全て満たしていればGrillo Shoons Hのパーツ一式とZagoが手に入る。



STAGE 23

戦場：ザーフトラ要塞



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Unit	Weapon				属性
Valiant G2×4	—	—	MS	MS	炎熱
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	Weapon				属性
Zhelanie II×6	MG	MG	—	—	貫通
Zaigaut 302×4	MG	MG	—	—	炎熱
Vyzov III×6	RF	—	—	—	貫通
BASE MISSILE LC×4	MS	—	—	—	炎熱
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

狭い要塞の中に敵の砲台やWAPがひしめく難関ステージ。天候が吹雪で武器の射程が短くなるため、むやみに攻め込むと圧倒的に不利。まずはスタート地点付近に陣取り、周囲の敵を迎撃して、少しでも要塞内の敵を減らそう。要塞から出てくる敵がいなくなったら、少しずつ進軍して砲台から先に倒していくといい。

STAGE 23をクリアすると、シミュレーターに「Durandal Simulator #07」が追加される。

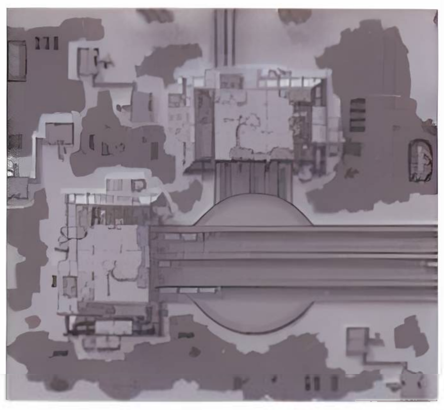
アンチロックを設定



STAGE 23では、レコンタイプの敵WAPを全て倒すまで、4台のミサイル砲台からの攻撃に晒されることになる。ここでラトーナ機のバックパックを、アンチロックが可能なEMP104-キリンに交換しておこう。その上で、前衛で戦う味方は、全員ディフェンスリンクを設定し、ラトーナのバックパックサポートを受けられる状態にする。

STAGE 24

戦場：ザーフトラ資源ターミナル



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Unit	Weapon				属性
Gust 503×4	MG	MG	—	—	貫通
Vyzov III×2	—	—	MS	MS	炎熱

Enemy Units

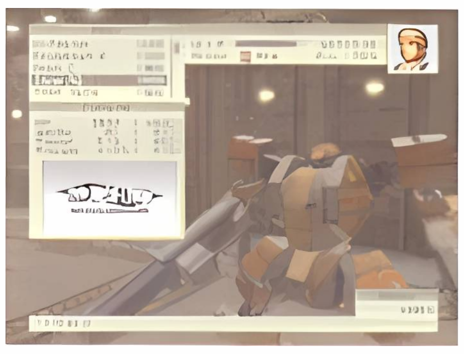
Unit	Weapon				属性
Svinets(グレーザー)	CN	CN	MS	MS	炎熱
Zhelanie II×4	MG	MG	—	—	貫通
Oborona I×4	KN	KN	MS	MS	炎熱
Vonart×3	SG	SG	—	—	衝撃
Zaigaut 302×3	MG	MG	—	—	貫通
Vyzov III×3	RF	—	—	—	貫通
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

敵は積極的に攻めてくるので、こちらは待ちに徹するだけでいい。序盤は付近にいる敵を各個撃破。周囲の敵をせん滅したら、イギリス軍のほうへ戦力を回して、彼らの負担を軽減してあげよう。イギリス軍が半数以上生き残れば、シミュレーターが追加される。強敵のグレーザーは、包囲してミサイルを封じ、集中攻撃だ。

STAGE 24をクリアすると、シミュレーター「Durandal Simulator #08」が追加される。このときイギリス軍のヴァンツァーが3機以上生存していた場合、「Durandal Simulator #12」も追加。

最強の装備が揃う



ダリルサイドでショップの装備が更新されるのは、このインターミッションが最後。パーツも武器も、共に最高のものを揃えておきたい。前衛で戦う機体は、HPと回避の高いゾラB2、後衛は出力の高いフロストCのボディがオススメだ。なお、トップクラスのライフルやマシンガンは、装弾数が非常に少なくなっているので、弾を充填するアイテムも用意しておくこと。

STAGE 25

戦場:ベネズエラ州都郊外（高速道路入口）



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Unit	Weapon				属性
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	Weapon				属性
Vyzov III Rog(バビロフ)	RD	RD	—	—	衝撃
TYPE 67X×4	MG	MG	—	—	貫通
Oborona I×2	KN	KN	MS	MS	炎熱
Vonart×2	SG	SG	—	—	炎熱
Zaigaut 302×2	MG	MG	—	—	貫通
Oborona I×2	KN	KN	GR	GR	炎熱
Vyzov III×2	KN	KN	—	—	衝撃
—	—	—	—	—	—

Tactics

初期配置の時点では、味方が分散しているため、まずは中央に合流させよう。ダリルとルイスが離ればなれになっているため、彼らを中心にそれぞれリンクを組んでおくと戦いやすい。敵も中央に集中するため、ゲリラのメンバーにロドリゲスとコーネリオの2人を加えておけば、グレネードでまとめて攻撃できる。なお、建物の中にいる敵を攻撃すると、一斉に行動を始める。建物の外側にいる敵を全て倒したら、すぐに建物の中には入らず、建物の入口に味方を集結させてから攻めよう。敵の中では、EMP装備のバビロフが厄介。イネスを狙って突っ込んでくるので、彼女を後方に配置しておけば、誘導して簡単に包囲できる。バビロフは格闘武器しか装備していないので、離れた位置からリンクで集中砲火を浴びせてやれば楽に撃破できる。

STAGE 26

戦場：州都中央部



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Unit	Weapon				属性
V8 Samson III(エルモ)	CN	—	—	—	貫通
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	Weapon				属性
Zhuk II(イワノヴナ)	MG	MG	CN	MS	炎熱
Zhuk I-B×2	MG	CN	MS	MS	炎熱
TYPE 67X×4	MG	MG	—	—	貫通
Vonart×3	SG	SG	—	—	炎熱
Zaigaut 302×4	MG	MG	—	—	貫通
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

エルモの戦車が撃破されるとゲームオーバー。エルモはがむしゃらに敵へ突っ込んでしまうので、その動きを抑えるのが先決だ。それには、エルモの4マス先に味方機を配置すればいい。こうするとエルモは行き場を失うので、進軍スピードを抑えられる。ダリルたちの近くにいる敵WAPとイワノヴナはエルモ機を狙ってくるので、エルモの回復をしつつ、レコンタイプの敵WAPから順に倒していこう。ゲリラは周囲の敵の迎撃に専念。ゲリラの戦力だけでは対抗し切れない恐れもあるので、ダリルたちが周囲の敵を殲滅したら、味方を1機派遣してサポートしてやるといい。最後のイワノヴナは、「アンチブレイク」のスキルを持っているので、通常の攻撃ではなかなかとどめが刺せない。最後はグレネードで攻撃するといいだろう。

STAGE 26をクリアすると、シミュレーターに「U.S.N. Simulator #07」が追加。イワノヴナ機を倒してから、大型ヴァンツァー2機を撃破してクリアした場合は、「U.S.N. Simulator #12」も追加される。

STAGE 27
戦場：フランス・シャンパーニュ地方



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
—	—	—	—	—	—

NPC Units

—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Zora BX2	MG	MG	—	—	貫通
Zora BX4	SG	SG	—	—	衝撃
Zeder T3X3	KN	KN	MS	MS	炎熱
Zeder T3X2	SG	SG	MS	MS	炎熱
Grille Sechs PX2	BZ	—	—	—	衝撃
Zora BX4	PB	PB	—	—	衝撃
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

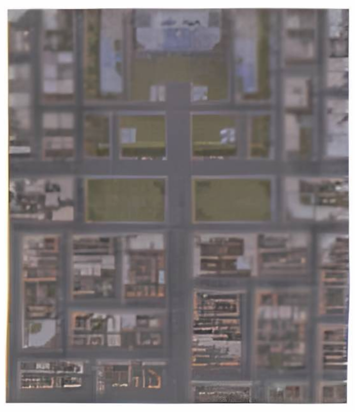
ミサイルとショットガンを装備した2機のZeder T3（対空WAP）を撃破しない限り、輸送機による支援は受けられない。対空WAPはそれぞれマップの両端に分かれて配置されているので、1機を倒したら反対側に急行して2機目を倒す必要がある。また、EMPを装備しているWAPの攻撃も厄介なので、優先して倒しておきたい。

システムダウン対策



エルザ編ではこのインターミッションでショップに最高の装備が揃う。前衛用の機体は回避の高いブリザイアS、後衛用は出力の高いフロストMのボディがオススメだ。なお、STAGE 27以降、敵WAPがEMPでシステムダウンを仕掛けてくるので、オールリムーブのアイテムや、システムダウンを除去できるバックパックを用意しておきたい。システムダウン耐性のアビリティもなるべく習得しておこう。

STAGE 28
戦場：モントール市E.C.会議場前



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
—	—	—	—	—	—

NPC Units

Gust 503AX3	MG	MG	—	—	炎熱
Giaour G1X3	RF	—	—	—	炎熱

Enemy Units

Gepard Neun(ヴァグナー)	MG	MG	PB	—	炎熱
Svinets(ゼーマン)	CN	CN	MS	MS	炎熱
Svinets	CN	CN	MS	MS	炎熱
Zhelanie III X4	MG	MG	—	—	貫通
Zaigaut 304X2	MG	MG	—	—	貫通
Vyzov IV X4	RF	—	—	—	貫通
Vonart	SG	SG	—	—	炎熱
Zhelanie III X2	KN	KN	—	—	貫通

Tactics

最初から敵に突っ込むと、ミサイルを浴びてしまう。1ターン目はレコンタイプの敵WAP付近にエアーストライクを指定したら、初期配置から動かず迎撃に専念しよう。特に、EMP装備の敵WAPはシステムダウンを使ってくるので、優先して倒しておきたい。正面の敵を排除したら、強敵のヴァグナーと勝負。ヴァグナー機はマシンガンの攻撃力が凄まじい。ボッシュをオトリにして引き寄せて、包囲してリンクで攻撃するのが理想的だ。隣接して攻撃すれば、ヴァグナーは格闘武器を使うので、被害は最低限に抑えられる。エルザやラトーナなど、回避の高い者を起点に攻撃を仕掛けていこう。イギリス軍機は、全滅するとゲームオーバーになってしまうので、無理に戦わせる必要はない。ビルの手前に集めて、迎撃に専念させよう。

限界までキャラクターを育てる

STAGE 28はエルザ編最後のステージになるため、ここで資金を使い切ってしまおう。装備や回復アイテムが揃ったら、余った資金はコンピュータショップに投入。スキルを増強するもよし、APを底上げするもよしだ。EPが足りない場合は、ここで「U.S.N.simulator#12」に勤しむのもいいだろう。シミュレーター12をクリアすれば、最強クラスのマシンガンも手に入るのでオススメ。

STAGE 29
戦場：クマナ港2



MAP Data

Player Units

Unit	Weapon				属性
—	—	—	—	—	—

NPC Units

ED2·Arbitrator	—	—	—	—	貫通
—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Bogomol I（イワノヴァナ）	MG	MG	CN	MS	炎熱
TYPE 69XX4	MG	MG	—	—	貫通
Oborona II X2	KN	KN	MS	MS	炎熱
Zaigaut 304	MG	MG	—	—	貫通
Vyzov IV X2	RF	—	—	—	貫通
Zhelanie III X2	KN	KN	—	—	貫通
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Tactics

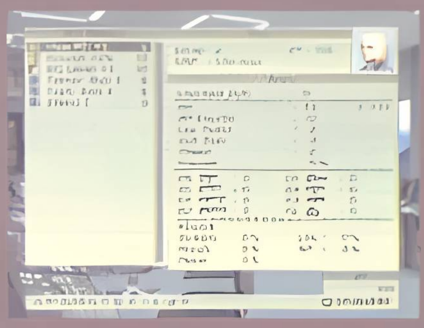
デュランダル輸送機のHPが2000以下になるとゲームオーバーになってしまう。しかし、脇目もふらずに輸送機へ向かうと、最終的に敵に包囲されるのは必至。序盤は付近の敵を迎撃しつつ、少しずつ輸送機へ向かうといいだろう。また、レコンタイプの敵WAPを放っておくと、終始ミサイルに晒されてしまう。レンゲスが「スナイプ」のスキルを持っているなら、足を狙撃して移動力を奪ってしまうといい。成功すればミサイル装備の敵も動かないので、安心して輸送機支援に向かえる。EMP装備の敵を倒したら、イワノヴァナと勝負。イワノヴァナは水路を通って輸送機に向かうので、水際で囲んで集中攻撃を浴びせてやろう。途中、輸送機のHPが心許なくなったら、チェイファーを派遣して回復させる。他の味方はアイテムで回復しつつ戦おう。

回復アイテムを多めに用意

クマナのカーゴシューターターミナルでは、レンゲスと会話することでショップが利用可能になる。ここで最後のセットアップをしておこう。 STAGE 29のイワノヴァナとの勝負では長期戦を強いられる上、チェイファーをデュランダル輸送機の回復に回すこともある。回復アイテムや弾薬を多めに用意しておこう。なお、イワノヴァナには格闘攻撃ができないので、格闘タイプのキャラクターを育てている場合はグレネードを装備させておくといい。

MISSION Completed

エンディングのスタッフロールが終わると、クリアデータを保存できる。このデータをロードすれば、初期状態から資金とEPが多い状態で、ゲームを最初からプレイ可能だ。資金とEPに余裕があるため、コンピュータショップでスキルを多く習得しよう。格闘に特化したり、後衛を増やしたりして、自由に育てられる。



システムに関しては、2nd以来となる弾数制限や武器内蔵腕の復活など、原点回帰の傾向が見られる本作。WAPのセットアップではコンピュータが対象外となり、バックパックの機能充実が図られている。

WAP

本作では3rdで改革された改造システムの採用は見送られた。そのため登場するWAPの種類は、腕部や脚部だけのシリーズも含めると、たいへん多くなっている。武器を内蔵したパーツも腕部に存在しており、複数の武器を内蔵する腕部もある。パーツごとに回避率や命中率のパラメーターが設定されているため、セットアップ時に考慮しなければならない。

凡例

- TYPE：全てのパーツ（Body、Arm、Legs）が揃うものをWAPと表記、揃わない場合はその部位を表記
- Money：Body、両Arm、Legsの合計価格。△は戦利品やキャラクターの持ち物として入手可能なパーツ
- Body出力：Bodyに設定された出力
- 総重量：Body、両Arm、Legsの合計重量。部分のみのパーツはその重量
- 総HP：Body、両Arm、Legsの合計HP。部分のみのパーツはそのHP
- Body Evasion：Bodyに受けた攻撃を回避する確率
- Arm Hit：攻撃時の命中確率
- Legs Evasion：Legsに受けた攻撃を回避する確率
- Legs Move：1ターンに移動できる距離
- Shop：各パーツを購入できるタイミングを表す。数字はミッション番号と対応
- Map：そのWAPやパーツが登場するミッションとSimulator番号を表す。【 】内は搭乗キャラ名とミッション番号を表す　DはDurandal Simulator、UはU.S.N.Simulatorの番号

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	合計価格	Body出力	総重量	総HP	Body Evasion	Arm Hit	Legs Evasion	Legs Move	Shop	Map
Zenith	ゼニス	WAP	750	260	164	910	0	10	25	6	04後	【エルザ：00】
Blizzala L	ブリザイアL	WAP	830	260	170	910	0	10	25	6	08後	【ダリル：03】
Recsys	レクシス	WAP	900	280	200	720	-5	14	7	4	08後	【レンゲス：03】
Wildgoat	ワイルドゴート	WAP	810	340	130	1070	-50	-30	0	2	04後	【ジード：01】
Stork Mk.IV	ストーク Mk.IV	WAP	1240	300	158	1070	5	-10	41	6	04後	【ラトーナ：05】
Husky Mk.IV	ハスキー Mk.IV	WAP	1230	300	186	1520	0	10	19	6	08後	—
Quint	クイント	WAP	1250	300	186	1495	0	10	19	6	04後	D09、U03
Recsys V	レクシス V	WAP	1420	330	238	1200	-5	16	7	4	08後	—
Giza	ギザ	WAP	1130	320	175	1490	-10	0	11	4	04後、08後	【ハーミーズ：02】、【チェイファー：03】
Valiant F	ヴァリアントF	WAP	1220	420	174	1810	-50	-30	0	2	04後	D07、D08、U04
Gust 500	ガスト500	WAP	1940	310	304	1490	0	20	16	7	04後、08後	19
Husky Mk.V	ハスキー Mk.V	WAP	1970	360	214	2080	0	10	14	7	12後	【ルイス：10】、13、14、U10
Perzea	ペルゼア	WAP	2080	350	182	2000	5	-10	38	6	10後	—
Mareraid	メアレイド	WAP	2000	350	208	2080	0	10	22	7	10後	—
Giaour	ジャウァー	WAP	1830	360	198	1260	-5	18	—	—	12後	—
Crabesant	クラブサン	WAP	1860	390	198	2080	-10	0	11	5	10後、12後	—
Tatou	タトゥー	WAP	2220	340	186	1570	10	-10	43	6	10後	【ボッシュ：07】
Calm 200	カーム200	WAP	1810	380	172	2400	0	-20	12	4	12後	【イネス：10】、13、14、U04、U05、U10
Zeder	ツェーダー	WAP	1880	460	184	2480	-60	-30	0	3	10後	11、12、18、D05
Cicada II	シケイダ II	WAP	1700	350	218	2350	5	12	11	7	10後、12後	—
Giza 2	ギザ2	WAP	2280	420	208	1660	-10	0	11	5	10後、12後	—
Vaje	ヴァジェ	WAP	2760	420	240	2270	8	-10	43	7	17後	—
Ratmount	ラットマウント	WAP	2180	500	205	2685	-50	-30	0	3	10後	—
Type 90	90式	WAP	2960	430	222	2640	0	10	16	7	19後後	—
Quint F	クイントF	WAP	3000	420	234	2610	0	10	16	7	17後	—
Type 65X	65X式	WAP	3440	400	310	2130	5	10	13	6	15後のみ	12、15、16、D10、U07
Stork Mk.V	ストーク Mk.V	WAP	3060	410	198	2640	5	-10	35	7	17後	—
Type 150	150式	WAP	3360	440	300	2160	-5	24	7	6	19後	【アントニオ、クリスティーナ：17】
Avenir	アブニール	WAP	2480	460	219	2610	-10	0	12	5	17後、19後	—
Zeria II	ゼリア II	WAP	3358	440	246	3070	0	10	18	7	17後	—
Quint G	クイントG	WAP	3500	450	244	2930	0	10	16	7	19後	—
Zelt	ゼルト	WAP	2660	490	184	2770	-30	-20	5	3	17後	【ベック：18】
Giaour F	ジャウァーF	WAP	3920	470	328	2350	-5	20	7	6	19後	—
Valiant G	ヴァリアントG	WAP	2710	560	212	3180	-50	-30	0	3	17後、19後	【NPC：19】、【コーネリオ：17】、17、D08
Novaraid	ノヴァレイド	WAP	3750	440	236	3160	0	10	15	8	17後	—
Vaje M10	ヴァジェ M10	WAP	3920	480	262	2870	6	-10	40	8	21後	—
Tempest 100	テンペスト100	WAP	3040	498	214	3200	0	-20	15	4	19後	—
U-Recson	U-レクソン	WAP	4460	500	340	2610	-5	26	7	6	24後	—
Vegaraid	ヴェガレイド	WAP	4000	480	258	3460	0	10	13	8	21後	—
Prisomare	プリソメア	WAP	4080	480	216	3480	5	-10	32	8	21後	—
Blizzala L2	ブリザイア L2	WAP	4110	500	258	3730	0	10	16	8	24後	U09
Grille Sechs	グリレゼクス	WAP	4440	500	334	2610	-5	26	7	6	17後	—
Zeder T	ツェーダーT	WAP	3240	600	242	3540	-60	-30	3	4	17後、19後	—
Crabesant 2	クラブサン2	WAP	3750	520	232	3840	-10	0	11	6	21後、24後	—
Type 90X	90X式	WAP	4500	505	264	3770	0	10	20	8	21後	U11
Zora B2	ゾラ B2	WAP	4500	510	247	3730	10	10	16	8	24後	—
Gavial	ガヴィアル	WAP	3270	540	224	3480	-30	-20	3	3	21後	—
Type 150X	150X式	WAP	5220	540	368	2930	-5	24	14	6	21後、24後	—
Tatou 2	タトゥー2	WAP	4800	530	288	3660	6	-10	37	8	26後	—
Avenir 2	アブニール2	WAP	4180	550	248	4080	-10	0	12	6	21後、24後	U12
Wildgoat II	ワイルドゴート II	WAP	3730	640	258	3990	-50	-30	0	4	21後、24後	—
Frost C	フロストC	WAP	3780	640	273	3700	-50	-30	0	4	24後	—
Proslon	プロジオン	WAP	5000	520	228	3720	5	-10	29	8	26後	—

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	合計価格	Body出力	総重量	総HP	Body Evasion	Arm Hit	Legs Evasion	Legs Move	Shop	Map
Zenith V	ゼニス V	WAP	5000	530	288	4105	0	10	11	8	26後	—
Valiant G3	ヴァリアント G3	WAP	4180	710	220	4330	-60	-30	0	4	21後	—
Giza 2A	ギザ 2A	WAP	4650	580	268	4420	-10	0	11	6	26後	—
Uisk	ウィスク	WAP	4560	600	236	4560	-30	-20	5	4	26後	—
Zeder T3	ツェーダー T3	WAP	4710	760	276	4660	-60	-30	0	4	26後	27
Blizzaia S	ブリザイア S	WAP	6250	580	322	4270	0	10	18	5	26後	U12
Crabesant R	クラブサン R	WAP	6000	620	294	4700	-10	0	11	6	26後	U11
Geity	ゲイティ	WAP	6080	700	262	4920	-30	-20	3	4	26後	—
Frost M	フロスト M	WAP	6460	840	322	5050	-50	-30	2	5	26後	—
Grille Sechs H	グリレゼクスホーン	WAP	△	620	344	2930	0	30	30	8	22後イベント	—
Husky S	ハスキー S	WAP	△	480	234	3100	0	10	12	7	—	【サモンド、レオン：17】、17、U12
Oborona II	アバローナ II	WAP	△	640	280	4270	-50	-20	1	4	U12	29、D11、D12
Vyzov IV Rog	ヴィーザフ IVローク	WAP	△	620	320	2930	0	30	30	8	19後イベント	—
Zhelanie II	ジラーニ II	WAP	△	450	161	2930	0	10	12	8	D11	20、21、22、23、24、D07、D08、D11、U06
Zenith RV	ゼニス レブ	WAP	△	710	65	2880	0	10	35	8	U10	—
Hornet	ホーネット	Arm	3080	—	400	820	—	20	—	—	15後のみ	—
Pheasant II	フェザントII	Arm	3200	—	320	1200	—	0	—	—	17後	—
Hornet II	ホーネット II	Arm	5000	—	520	1040	—	24	—	—	21後、25直前	—
Pheasant III	フェザントIII	Arm	6400	—	440	1700	—	0	—	—	26後	U07
Minotaur	ミノタウルス	Arm	△	—	600	1280	—	24	—	—	U09	—
Vampire	ヴァンパイア	Arm	△	—	520	1280	—	16	—	—	D10	—
Pegase	ペガース	Legs	600	—	50	400	—	—	0	6	10後	—
Pegase Mk.II	ペガースMk.II	Legs	1100	—	80	900	—	—	0	8	21後、25直前	—
Jagdhund	ヤクトハント	Legs	1400	—	50	500	—	—	15	8	17後、20直前	—

Other Arms

その他の兵器

ここでは敵やNPCのユニットをリストアップしている。敵として登場する兵器の中では、ドミトーリ公社のヴィーザフやジラーニなどのWAPシリーズが多い。その他では大型機動兵器や航空機などが幅を利かせる一方、艦艇はU.S.N.の空母が1種類しか登場していない。なお本作では障害物を破壊するというシチュエーションがあるが、その障害物は表に含んでいない。

凡 例

TYPE：兵器の種類
- WAP＝敵として登場するWAPを記載
- G-WAP＝敵として登場する大型WAP
- 大型＝敵として登場する大型機動兵器
- 車両＝マップ上に登場する車両
- 航空機＝マップ上に登場する航空機
- 艦艇＝マップ上に登場する艦艇
- 軍施設＝マップ上で破壊できる砲台や見張り塔

Map：その兵器が登場するミッション番号を表す。【 】内は搭乗キャラ名と登場ミッション番号を表す

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Map
Calm	カーム	WAP	—
Calm 200n	カーム 200N	WAP	17
Calm 200S	カーム 200S	WAP	【ホセ：17】
Frost	フロスト	WAP	19
Glaour G1	ジャウァー G1	WAP	28
Grille Sechs P	グリレゼクス P	WAP	27
Gust 503	ガスト 503	WAP	【NPC：24】
Gust 503A（※1）	ガスト 503A	WAP	【NPC：28】、D08
Husky Mk.III	ハスキー Mk.III	WAP	03、04、U01、U02、U04、U08
Igel Eins	イーゲルアイン	WAP	06、11、D05
Igel Eins H	イーゲルアイン・ホーン	WAP	【ドランツ：06、11】
Igel Sechs	イーゲルゼクス	WAP	18
Igel sechs HS	イーゲルゼクス・ホーンS	WAP	【ドランツ：18】
Moth VR.5	モス VR.5	WAP	10
Moth VR.6	モス VR.6	WAP	13、14
Moth VR.7	モス VR.7	WAP	17
Oborona I	アバローナ I	WAP	20、21、22、24、25、U06
Tempest	テンペスト	WAP	04、10
Type 67（※2）	67式	WAP	08、09、D05、U02

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Map
Type 67X（※3）	67X式	WAP	09、25、26、U07
Type 69X（※4）	69X式	WAP	29
Valiant	ヴァリアント	WAP	03、D09、U02、U08
Valiant G2	ヴァリアント G2	WAP	【NPC：23】
Vapor	ヴェイパー	WAP	【NPC：05】
Varsa	ヴァーサ	WAP	【ラトーナ：00】
Vonart	ボナート	WAP	24、25、26、28、U07
Vyzov I	ヴィーザフ I	WAP	05、D03、D04、U10
Vyzov I Rog	ヴィーザフ Iローク	WAP	【イワノバナ、バビロフ：08】
Vyzov II	ヴィーザフ II	WAP	15、16、20、D07、D11、U05、U07
Vyzov II Rog	ヴィーザフ IIローク	WAP	【バビロフ：15】
Vyzov III	ヴィーザフ III	WAP	【NPC：22、23、24、24】、25、D12
Vyzov III Rog	ヴィーザフ IIIローク	WAP	【バビロフ：25】
Vyzov IV	ヴィーザフ IV	WAP	28、29
Zalgaut	ザイゴート	WAP	16、U10
Zalgaut 30	ザイゴート 30	WAP	20、21、D07、U06、U07
Zalgaut 302	ザイゴート 302	WAP	23、24、25、26、U12
Zalgaut 304	ザイゴート 304	WAP	28、29
Zeder H2	ツェーダー H2	WAP	15、16、18、D06、U05、U09

（※1）MG内蔵脚
（※2）MG内蔵腕
（※3）MG内蔵胴
（※4）MG内蔵腕

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Map
Zolt 01	ゼルト01	WAP	【ベック：00】
Zhelanie I	ジラーニI	WAP	01、02、05、D01、D02、D03、D04
Zhelanie III	ジラーニIII	WAP	28、29
Zigle S	ジグルS	WAP	06、07、11、D04、D05、D09
Zora	ゾラ	WAP	18、D06
Zora B	ゾラB	WAP	27
Gepard Acht	ゲパルトアハト	G-WAP	【ヴァグナー：07、11】
Gepard Neun	ゲパルトノイン	G-WAP	【ヴァグナー：28】
Bogomol I	ボガモールI	大型	【イワノヴナ：29】
Svinets	スヴィーニッツ	大型	28
Zhuk I	ジゥークI	大型	【イワノヴナ：09】、U10、U11、U12
Zhuk I-B	ジゥークI-B	大型	26
Zhuk II	ジゥークII	大型	【イワノヴナ：26】、D12
BT66-GM	BT66GM戦車	車両	06
V6 Arnold	V6アーノルド戦車	車両	03、U01

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Map
V7 Samson II	V7サムソンII戦車	車両	13
V8 Samson III	V8サムソンIII戦車	車両	【エルモ：26】
AH88 Seagull	AH88シーガル戦闘ヘリ	航空機	19、D11
ED1-Arbirator	ED1-Arbirator	航空機	05
ED1-Arbirator	ED2-Arbirator	航空機	29
H21 Wuerger	H21ヴルガー戦闘ヘリ	航空機	07
SH TYPE 44Z	44型スリングヘリ	航空機	02
VH07 Gaston	VH07ガストン戦闘ヘリ	航空機	10、U04
VH10 Edgar	VH10エドガルド戦闘ヘリ	航空機	13
VH11 Edgar II	VH11エドガルドII戦闘ヘリ	航空機	14
Carrier	Carrier	艦艇	22
Base Gatling Gun	Base Gatling Gun	軍施設	D12、U06
Base Grenade LC	Base Grenade LC	軍施設	D04、U09
Base Missile LC	Base Missile LC	軍施設	U12

Weapon

武器

4thに登場する武器は、1STの時代からおなじみのものが多い。とはいえシステム面では、例えばミサイルが誘導武器になっているなど、いくつかの変更がみられる。ミサイルには誘導性能というパラメーターが設定されている。誘導性能がいいミサイルほど回頭能力が高く、障害物の陰に回り込んで命中する。その他、近・遠距離武器にも弾切れがある点などに注意。

凡例

TYPE：兵器の種類
- BZ＝バズーカ系
- KN＝ナックル系
- MG＝マシンガン系
- PB＝パイルバンカー系
- RD＝ロッド系
- RF＝ライフル系
- SG＝ショットガン系
- GR＝グレネード系
- MS＝ミサイル系
- RK＝ロケット（ランチャー）系

Money：Shopでの購入価格、△は戦利品やキャラクターの持ち物として入手可能なパーツ
重量：パーツの重量
Money：Body、両Arm、Legsの合計価格、△は戦利品やキャラクターの持ち物として入手可能なパーツ
弾数：武器の弾数
AP：攻撃行動時の消費AP
行動回数：攻撃行動が可能な回数
ダメージ：発射回数×弾1発の攻撃力
炎熱ダメージ：爆発するタイプの武器で、炎熱によるダメージの値
範囲：目標地点から攻撃が及ぶマス数
ホーミング：ホーミング性能、A（=Average）＜G（=Good）＜E（=Excellent）の順に性能がよくなる
射程：最小射程と最大射程距離
命中率：最小射程時の命中率と、最大射程時の命中率
Shop：各パーツを購入できるタイミングを表す、数字はミッション番号と対応
Map：そのパーツが登場するミッションを表す
DはDurandal Simulator、UはU.S.N.Simulatorの番号
【 】内は初登場時にそのパーツを装備しているパイロット

腕専用武器—Grip Weapon—

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	重量	Ammo	AP	行動回数	ダメージ	炎熱ダメージ	射程	命中率	Shop	Map
Boa 36	ボア36	BZ	640	102	30	6	1	1×100	4×30	1-8	70-39	10後、12後	15、U08
Gnautz	グノーツ	BZ	880	120	30	6	1	1×120	4×40	1-8	70-39	17後、19後	18、D06
Banish	バニッシュ	BZ	1100	108	30	6	1	1×120	4×40	1-8	80-60	17後、19後	
Be-11	Be-11	BZ	1200	148	20	6	1	1×140	4×50	1-8	70-39	21後、24後	22、D11
M405A	M405A	BZ	1400	194	20	6	1	1×120	4×50	1-8	80-60	21後、24後	
Rock Jack	ロックジャック	BZ	1480	166	20	6	1	1×180	4×60	7-8	70-39	26後	27、D12、U07、U12
Grom	グロム	BZ	△	170	20	6	1	1×160	4×60	1-8	60-60	22後イベント	
Bone Buster	ボーンバスター	KN	110	12	∞	1	1	1×88	—	1-1	80	04後、08後	【ジード：01】、【ダリル：03】
Skull Buster	スカルバスター	KN	260	26	∞	1	1	1×112	—	1-1	80	10後、12後	【イネス：10】
Soul Buster	ソウルバスター	KN	600	32	∞	1	1	1×164	—	1-1	80	21後、24後	
Raptor	ラプター	MG	120	32	100	4	2	10×7	—	1-4	80-62	04後、08後	【ハーミーズ：02】、【チェイファー：03】、01、03、D02
Grave	グレイブ	MG	180	40	100	4	2	12×10	—	1-4	80-62	04後、08後	【エルザ：00】、07、D03、D04
22sn Leosocial	22snレオソシアル	MG	270	52	100	4	2	16×8	—	1-4	80-62	04後、08後	【ボッシュ：07】、10、16、17、U04
Cemetery	セメテリー	MG	440	66	40	4	2	10×15	—	1-4	80-62	10後、12後	【ルイス：10】、13、14、17、20、21、23、U05、U10
Grave S	グレイブS	MG	540	77	40	4	2	12×14	—	1-4	80-62	10後、12後	
Juri 1	ジュアリー1	MG	680	88	30	4	2	14×13	—	1-4	80-62	17後、19後	【サモンド：17】、20、21、24、25、26
Leostun	レオスタン	MG	740	72	20	4	2	14×13	—	1-4	80-62	17後、19後	U11
24sr Grayeye	24srグレイアイ	MG	760	90	40	4	2	16×11	—	1-4	90-79	17後、19後	
FV-24	FV-24	MG	840	94	30	4	2	10×20	—	1-4	80-58	17後、19後	U06

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	重量	Ammo	AP	行動回数	ダメージ	炎熱ダメージ	射程	命中率	Shop	Map
Mostro 24	モストロ 24	MG	900	102	20	4	2	14×15	—	1-4	80-62	21後、24後	22、23、24、28、29、D07、D08、D12、U12
Leoslun B	レオスタン B	MG	940	106	20	4	2	12×16	—	1-4	84-65	21後、24後	
Raptor FX	ラプターFX	MG	980	80	8	4	2	12×17	—	1-4	80-62	21後	
Grave S-II	グレイブ S II	MG	1000	110	24	4	2	12×19	—	1-4	80-62	21後、24後	
Artassaut	アールアッソー	MG	1100	116	20	4	2	8×32	—	1-4	80-62	26後	27、28、U12
Cemetery 10	セメテリー 10	MG	1240	102	8	4	2	12×20	—	1-4	80-62	26後	
FV-24B	FV-24B	MG	1300	128	20	4	2	10×30	—	1-4	80-58	26後	
Mostro II	モストロ II	MG	1600	120	30	4	2	12×23	—	1-4	80-62	26後	
Ardeux	アールドゥ	MG	△	100	60	4	2	8×33	—	1-4	90-79	D12	
Heavy Pile	ヘビーパイル	PB	160	18	∞	1	1	1×98	—	1-1	90	04後、08後	【ラトーナ：05】、D04
Press Needle	プレスニードル	PB	400	32	∞	1	1	1×128	—	1-1	90	17後、19後	U04、U06
Last Stake	ラストステイク	PB	660	52	∞	1	1	1×180	—	1-1	90	26後	U07
Hard Rod	ハードロッド	RD	320	32	∞	1	1	1×110	—	1-1	100	10後、12後	
F-5 Hand Rod	F-5 ハンドロッド	RD	540	48	∞	1	1	1×150	—	1-1	100	21後、24後	D07、U06
Crusader	クルセイダー	RD	725	64	∞	1	1	1×188	—	1-1	100	26後	D06
Ogon F	アゴーニ F	RD	△	40	∞	1	1	1×200	—	1-1	100	19後イベント	
IGUCHI Type 5	イグチ5式	RF	250	80	40	6	1	1×150	—	1-8	95-82	04後、08後	【レンゲス：03】、D05
Winee	ウィニー	RF	380	90	30	6	1	1×174	—	1-8	90-72	04後、08後	11、U03
Glowtusk	グロウタスク	RF	620	102	30	6	1	1×192	—	1-8	90-67	10後、12後	14、15、16
Anaconda	アナコンダ	RF	720	112	30	6	1	1×194	—	1-8	95-88	10後、12後	U05
Hexafire	ヘキサファイア	RF	960	120	20	6	1	1×230	—	1-8	90-67	17後、19後	20
IGUCHI Type 502	イグチ502式	RF	1060	122	20	6	1	1×240	—	1-8	95-82	19後	D11
Srab	スラブ	RF	1100	130	20	6	1	1×260	—	1-8	90-67	17後、19後	
Ibis	アイビス	RF	1260	148	18	6	1	1×280	—	1-8	90-67	21後、24後	23、24、D07、D08、U07
Winee RR	ウィニー RR	RF	1380	158	18	6	1	1×310	—	1-8	90-67	21後、24後	
Glowtusk SE	グロウタスク SE	RF	1420	152	18	6	1	1×290	—	1-8	95-76	24後	
Firebird	ファイアーバード	RF	1540	166	16	6	1	1×333	—	1-8	90-67	26後	28
Ziege	ツィーゲ	RF	△	160	40	6	2	1×300	—	1-4	100-97	22後	
Gale	ゲイル	SG	110	36	100	3	2	10×7	—	1-3	75-58	04後、08後	【ラトーナ、ベック：00】、01、02、04
Catsray	キャッツレイ	SG	160	42	100	3	2	10×10	—	1-3	75-58	04後、08後	【エルザ：00】、【ダリル：03】
Kirishima 51	霧島51式	SG	240	52	100	3	2	12×10	—	1-3	75-58	04後、08後、07後イベント	05、10、D04、D05
Gale SG	ゲイル SG	SG	400	66	48	3	2	12×12	—	1-3	75-58	10後、12後	【ルイス：10】、08、07、11、13、D04、D08、U10
Catsray X	キャッツレイ X	SG	520	70	36	3	2	12×13	—	1-3	75-58	10後、12後	
Catsray X2	キャッツレイ X2	SG	600	90	14	3	2	12×15	—	1-3	75-64	19後	
Auden M70	オーデンM70	SG	620	88	36	3	2	10×17	—	1-3	75-64	17後、19後	18
Circular	サーキュラー	SG	760	92	36	3	2	12×16	—	1-3	75-64	17後、19後	27
Auden M75	オーデンM75	SG	780	98	36	3	2	10×20	—	1-3	75-64	21後、24後	
Kirishima 55	霧島55式	SG	800	78	36	3	2	12×14	—	1-3	75-64	17後、19後	
State 18	ステイト 18	SG	810	102	28	3	2	8×26	—	1-3	75-64	21後、24後	24、25、26
Gale SG-II	ゲイル SG-II	SG	880	98	14	3	2	12×18	—	1-3	75-64	24後	
Girino	ジリーノ	SG	920	108	36	3	2	12×19	—	1-3	75-64	21後、24後	U06、U07
Averla	アヴェルラ	SG	990	116	36	3	2	10×24	—	1-3	75-64	26後	27、28、U12
State 20	ステイト 20	SG	1080	94	14	3	2	12×21	—	1-3	75-64	26後	
Girino 2	ジリーノ 2	SG	1100	124	36	3	2	12×25	—	1-3	75-64	26後	
Black Stone	ブラックストーン	SG	△	100	48	3	2	10×30	—	1-3	75-64	21イベント	

肩専用武器—Shoulder Weapon—

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Money	重量	弾数	AP	行動回数	ダメージ	範囲	ホーミング	射程	Shop	Map
Thunderbolt	サンダーボルト	GR	680	144	4	12	1	1×320	2	—	4-6	12後、17後	【イネス：10】、21
IGUCHI Type 82	イグチ82式	GR	1000	168	4	12	1	1×352	2	—	4-6	19後、21後	18、19
Skua G	スキュア G	GR	1360	180	4	12	1	1×392	2	—	4-6	24後、26後	—
Lazy Horn	レイジーホーン	GR	1600	168	3	12	1	1×384	3	—	4-6	24後	—
Donkey	ドンキー	MS	290	95	8	10	1	2×80	—	G	6-8	04後	【ジード：01】、03、D03、D04、D09、U02
MGR-IB	MGR-IB	MS	430	100	8	10	1	4×48	—	G	6-8	04後	D05、U04、U05、U09
Sunowl	サンアウル	MS	700	120	6	10	1	4×55	—	G	6-8	10後	11、16、U10
Piz 3	ピズ 3	MS	860	130	8	10	1	3×82	—	G	6-8	10後	12、U06
Plaver M2	プラヴァー M2	MS	1080	140	6	10	1	4×68	—	G	6-8	17後、24後	20、21
Piz 8	ピズ 8	MS	1100	150	6	10	1	8×36	—	G	6-8	17後	—
Magicbox	マジックボックス	MS	1280	142	6	10	1	4×66	—	E	6-8	17後	—
Skull	スカル	MS	1440	160	6	10	1	4×80	—	G	6-8	21後	【ベック：18】22、25、29、D12
Thrush	スラッシュ	MS	1560	170	6	10	1	3×130	—	A	6-8	21後	—
Donkey DX	ドンキー DX	MS	1640	168	6	10	1	4×80	—	E	6-8	21後	—
Goldies	ゴルディアス	MS	1760	180	6	10	1	3×126	—	G	6-8	26後	27
Paraina	パライナ	MS	1820	220	6	10	1	3×140	—	A	6-8	26後	—
Blackpanther	ブラックパンサー	MS	2200	200	6	10	1	1×480	—	E	6-8	26後	—
Galbados	ガルヴァドス	RK	720	162	3	14	1	1×336	3	—	8-12	12後、D09	15、18
Wildgoose	ワイルドグース	RK	1100	186	3	14	1	1×368	3	—	8-12	19後	22、D07、D11、U05、U06
Ragosu	ラゴース	RK	1200	186	2	14	1	1×360	4	—	8-12	19後	—
Eaglet	イーグレット	RK	1420	200	3	14	1	1×408	3	—	8-12	24後	—
Albatross	アルバトロス	RK	1800	220	3	14	1	1×400	4	—	8-12	24後	—



Shield

盾

盾は3rdからの流れで、腕に装備するというシステムになっている。腕に装備すると、その分持てる武器が減ってしまうが、一応盾で格闘攻撃をすることも可能だ。そのため、盾にも攻撃力というパラメーターが設定されている。4thではバックパックが充実し、明確な「支援型」のセッティングができるようになっている。その場合、片腕には盾を装備させるのがセオリーだ。

凡 例

Money：Shopでの購入価格
重量：パーツの重量
AP：防御時の消費AP
行動回数：防御行動が可能な回数
ダメージ：攻撃回数×攻撃力
ダメージカット：敵の攻撃を防御したとき受けるダメージを低減する割合、単位はパーセント
ブロック回数：攻撃を防御できる回数
Shop：各パーツを購入できるタイミングを表す
数字はミッション番号と対応、
Map：そのパーツが登場するミッションを番号で表す
DはDurandal Simulator、UはU.S.N.Simulatorの番号
【 】内は初登場時にそのパーツを装備しているキャラクター名とミッション番号

ゲーム中の名称	日本語名	Money	重量	AP	行動回数	ダメージ	ダメージカット	ブロック回数	Shop	Map
Light Shield	ライトシールド	140	16	2	1	1×80	20	8	04後、08後	【ラトーナ：05】D12
WS-100	WS-100	210	24	2	1	1×120	30	6	04後、08後	07、U04、U10、U11
WS-200	WS-200	350	36	2	1	1×180	40	8	10後、12後	—
SN-20	SN-20	540	40	2	1	1×200	50	10	17後、19後	20、U05
Angel Shield	エンジェルシールド	550	32	2	1	1×160	100	1	21後、24後	—
Wing Shield	ウイングシールド	610	40	2	1	1×200	30	20	17後、19後	—
SN-40	SN-40	720	52	2	1	1×260	60	10	21後、24後	—
Firewall	ファイアウォール	880	60	2	1	1×300	70	10	26後	D08、U12

Back Pack

バックパック

これまでの作品から大きく変貌を遂げたのがバックパックである。用途が7種類に分類され、戦闘中で重要な役割を果たすパーツになった。従来より存在したITEM、TURBOの他に、ステータス異常などの電子攻撃を行うEMP、段差を越えられるようになるJETPACK、友軍機によるアイテム補給や爆撃を依頼できるRADIO、回復と修理を行うREPAIR、ミサイルを誘導するSENSORが追加された。

凡 例

Money：Shopでの購入価格
重量：パーツの重さ
射程：バックパックの効果が及ぶ最小射程と最大射程を表す
AP：使用時のAP
ステータス攻撃種類：実行できるステータス攻撃の種類
確率：ステータス攻撃の成功確率
ターン：ステータス攻撃が成功した際の、効果継続ターン数
アンチロック：Antilockの使用回数
アイテムスペース：アイテムを積載できる容量
Move：移動可能な距離
Wait：再使用できるまでの待ちターン数
空爆：空爆の効果範囲と使用時の消費AP、最大ダメージを示す
補給コンテナ：補給(要請可能回数×投下されたコンテナの補給可能回数)と使用時の消費APを示す
防御属性追加：防御属性追加の効果範囲と使用時の消費APを示す
サルベージ：サルベージできる回数
修復可能障害：回復できるステータス障害の種類
Repair：回復できるパーツのHP値と使用時の消費APを示す
Rebirth：破壊されたパーツの修復、回復できるパーツのHP値と使用時の消費APを示す
Remove：ステータス障害回復時の消費APを示す
ソナー射程：天候による最小射程と最大射程を表す(雪は雨天に含む)
レーダー射程：天候による最小射程と最大射程を表す
Power：追加される出力値
Shop：各パーツを購入できるタイミングを表す、数字はミッション番号と対応
Map：そのパーツが登場するミッションとSimulatorを表す、数字はミッション番号と対応
DはDurandal Simulator、UはU.S.N. Simulatorを示す
【 】内は初登場時に装備しているキャラクター名とミッション番号

EMPタイプ—EMP Type—

ゲーム中の名称	日本語名	Money	重量	射程	AP	ステータス攻撃種類				確率	ターン	アンチロック	Shop	Map
						1	2	3	4					
EMP01-Firefly	EMP01 ファイヤーフライ	600	90	1-4	4	Half Move	Attack	—	—	50	3	—	10後	【ラトーナ：06】
EMP22-Blei	EMP22 ブレイ	800	100	1-4	4	Half Move	Backpack	Attack	—	60	3	—	10後	D06、U06、U11
EMPx-Pauk	EMPx パウーク	860	104	1-4	4	Half Move	Backpack	Missiles	—	65	5	—	15後のみ	
EMP3C-Priere	EMP3C プリエール	1200	120	1-4	4	All Move	Link	Backpack	Attack	70	3	10	17後	—
EMP4B-Ange	EMP4B アンジュ	1280	150	1-4	4	All Move	Attack	—	—	80	4	—	21後	—
EMP104-Kirin	EMP104 キリン	1500	140	1-4	4	Systems	Backpack	Attack	—	80	3	10	21後	—
EMP55-Greif	EMP55 グリフォン	1800	160	1-4	4	Systems	Link	Backpack	Attack	90	3	10	26後	—
EMP07-Mayfly	EMP07 メイフライ	2000	190	1-4	4	Systems	Link	Backpack	Attack	90	5	10	26後	—
EMP9F-Licorne	EMP9F リコルヌ	3500	200	1-4	4	Systems	Link	Backpack	Attack	100	3	10	26後	—

ITEMタイプ—Item Type—

ゲーム中の名称	Money	重量	アイテムスペース	Shop	Map
BP-S01	200	10	4	04後、08後	【エルザ：m00】、【ルイス：m10】
BP-S02	300	20	6	04後、08後	
BP-S05	400	30	8	10後、12後	
BP-S07	500	40	10	17後、19後	
BP-S08	600	40	12	21後、24後	

JETPACKタイプ—Jetpack Type—

ゲーム中の名称	日本語名	Money	重量	AP	Move	Wait	Shop	Map
JP2-Plover	JP2 プラヴァー	600	30	2	4	0	04後	D04、D05、D11
JP4E-Milan	JP4E ミラン	900	40	1	5	0	17後	—
JP33-Drossel	JP33 ドロッセル	1200	40	2	7	1	21後	D08、D11、D12
JP5-Wren	JP5 レン	1400	60	1	10	1	21後	—
JP55-Adler	JP55 アドラー	4000	90	2	10	0	26後	—

RADIOタイプ—Radio Type—

ゲーム中の名称	日本語名	Money	重量	空爆			補給コンテナ		防御属性追加		サルベージ	Shop	Map
				範囲	AP	ダメージ	補給	AP	範囲	AP			
RD22-Fackel	RD22 ファッケル	900	118	—	—	—	3×5	4	—	—	2	26後	—
RD2-Conector	RD2 コネクター	1000	140	3×5	12	1410	3×3	4	—	—	2	21後	【ベック：18】
RD7A-Soleil	RD7A ソレイユ	1400	160	3×5	12	1540	3×4	4	5×5	6	2	21後	—
RD33-Glocke	RD33 グロッケ	1600	180	3×5	12	1690	3×6	4	5×5	6	2	26後	—
RD220E-WSS	RD220E-WSS	2000	200	5×7	12	1640	—	—	—	—	—	26後	—

REPAIRタイプ—Repair Type—

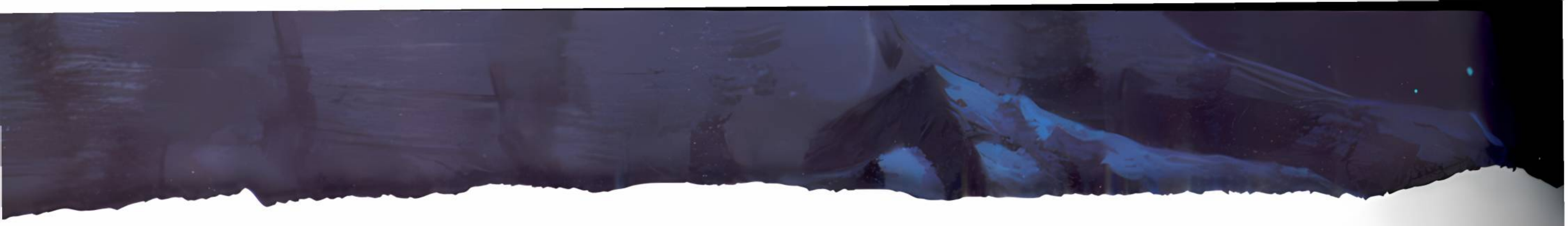
ゲーム中の名称	日本語名	Money	重量	射程	修復可能障害				Repair		Rebirth		Remove AP	Shop	Map
					1	2	3	4	回復値	AP	回復値	AP			
RP2-Prelude	RP2 プレリュード	1000	100	1-3	Attack	—	—	—	300	1	150	2	1	04後、12後	【ハーミーズ：02】、【チェイファー：03】、D11
RP5-Interlude	RP5 イントルード	1400	130	1-3	Half Move	Backpack	Attack	—	400	1	200	2	2	10後、12後	—
RPx-Zahryah	RPx ザリアー	1480	144	1-3	All Move	Backpack	Missiles	—	500	2	250	3	3	15後のみ	—
RP7-Nocturne	RP7 ノクターン	1800	160	1-3	All Move	Link	Backpack	Attack	600	2	300	3	4	17後、19後	U12
RP2E-100V	RP2E-100V	2000	164	1-3	All Move	Link	Attack	—	700	3	600	4	5	17後、19後	—
RP2E-Robuste	RP2E ロブスト	2000	130	1-3	—	—	—	—	700	4	—	—	—	21後、24後	—
RP9-Aubade	RP9 オーバード	2400	180	1-3	All Move	Link	Backpack	Attack	800	4	400	5	6	21後、24後	U11
RP2G-200VS	RP2G-200VS	2800	190	1-3	Systems	Link	—	—	800	4	800	5	7	21後、24後	—
RP5V-Brise	RP5V ブリズ	2800	160	1-3	—	—	—	—	900	3	—	—	—	26後	—
RP44-Wunder	RP44 ヴィンター	3200	200	1-3	Systems	Link	—	—	1000	1	700	3	2	26後	—
RP2H-400V	RP2H-400V	4000	220	1-3	Systems	Link	—	—	1000	3	1000	3	2	26後	—

SENSORタイプ—Sensor Type—

ゲーム中の名称	日本語名	Money	重量	ソナー射程		レーダー射程		Shop	Map
				晴天	雨天	日中	夜間		
SE4DS-Lynx	SE4DS リンクス	600	100	—	—	1-3	1-4	10後	【ボッシュ：07】、D04、D05、U04、U05、U10、U12
SE0x-4 Prognoz	SE0X-4 プログノーズ	680	110	1-4	1-3	1-3	1-4	15後のみ	—
SE2E-Vague	SE2E ヴァーグ	740	110	1-5	1-3	1-4	1-5	17後	U07
SE9G-Fox	SE9G フォックス	1000	90	1-4	1-3	1-3	1-4	21後	—
SE32HG-Vent	SE32HG ヴァン	1200	130	1-6	1-5	1-5	1-6	26後	—

TURBOタイプ—Turbo Type—

ゲーム中の名称	Money	重量	アイテムスペース	Power	Shop	Map
TB-40	800	10	2	30	04後、08後	D05、U05、U09
TB-60SP	1000	10	2	40	10後、12後	U04
TB-90VS	1400	30	4	90	17後、19後	—
TB-99HG	1600	30	4	110	19後	—
TB-110X	1800	10	2	110	21後、24後	—
TB-91W	1800	50	6	120	19後	—
TB-111W	1900	50	6	150	24後	—
TB-144EX	2100	30	4	140	24後	—
TB-160ER	2800	30	4	180	26後	—



Other Weapons

その他の武器

最後に敵軍やNPC軍のみに登場する武器とバックパックをまとめた。敵WAPの種類が多いだけあって、独自の武器もかなりの量になっている。当然のことながら、シナリオ上で敵対することになるドミトーリ公社製の武器が中心で、その他にはシュネッケ社などの製品が含まれている。なお3rdと違って敵のWAPや装備などを手に入れられるようなシステムはない。

凡 例

TYPE：兵器の種類
- BZ＝バズーカ系
- GR＝グレネード系
- KN＝ナックル系
- MG＝マシンガン系
- MS＝ミサイル系
- PB＝パイルバンカー系
- RD＝ロッド系
- RF＝ライフル系
- SG＝ショットガン系
- ITEM＝バックパック（ITEM）
- RADIO＝バックパック（RADIO）
- REPAIR＝バックパック（REPAIR）
- SENSOR＝バックパック（SENSOR）
- TURBO＝バックパック（TURBO）

Map：その兵器が登場するミッション番号を表す．【 】内は搭乗キャラ名と登場ミッション番号を表す

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Map
Grad	グラード	BZ	—
Lavina	ラヴィナ	BZ	—
Leven	リヴィニ	BZ	—
Runge	ルンゲ	BZ	05､【ドランツ：06】
Runge Drei	ルンゲドライ	BZ	—
Runge G	ルンゲ G	BZ	【ドランツ：11】
Runge Zwei	ルンゲツヴァイ	BZ	—
Runge Zwei G	ルンゲツヴァイ G	BZ	【ドランツ：18】
Duga	ドウーガ	GR	12､17
IGUCHI Type 80	イグチ80式	GR	—
Almaz	アルマーズ	KN	25､28､29
Giant Buster	ジャイアントバスター	KN	13､14､17
Light Buster	ライトバスター	KN	03､04､11､16､17､18､19､27
Red Buster	レッドバスター	KN	—
Rock Buster	ロックバスター	KN	—
Ves	ヴィエース	KN	02､12､20､21､22､24､25､29
Volna	ヴァルナー	KN	15､16､20
G.N. MG	ゲバルトノインMG	MG	—
Vesna	ヴィスナー	MG	—
Zwige MG	ツィーゲ MG	MG	【ヴァグナー：07､11】07､28
Donkey L	ドンキーL	MS	—
Luftwild	ルフトヴィルト	MS	27

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	Map
Gletscher	グレッチャー	PB	28
Spitze	シュピッツェ	PB	18
Spitze II	シュピッツェII	PB	27
F-6 Hand Rod	F-6 ハンドロッド	RD	10
Ogon	アゴーニ	RD	【バビロフ：08】
Ogon B	アゴーニ B	RD	【バビロフ：15】
Ogon G	アゴーニ G	RD	【バビロフ：25】
Zvuk	ズヴーク	RD	21､22
IGUCHI Type 3	イグチ3式	RF	7
Rzhanka	ルジアンカ	RF	【イワノヴナ：08】
Rzhanka II	ルジアンカ 2	RF	29
Vek	ヴィエーク	SG	—
Zima	ズィマー	SG	—
BP-S10	BP-S10	ITEM	—
BP-S10L	BP-S10L	ITEM	—
BP-S555L	BP-S555L	ITEM	—
RD520G-SSS	RD520G-SSS	RADIO	—
RP2R-500VS	RP2R-500VS	REPAIR	—
RP77-Gebet	RP77 ゲベート	REPAIR	—
SE11R-List	SE11R リスト	SENSOR	—
SE88SX-Geist	SE88SX ガイスト	SENSOR	—
TB-62W	TB-62W	TURBO	—



WAP Gallery

Main WAP by JADEMETAL-Lyman

Zenith

FRONT MISSION 5
システム&ミッション解説

システム解説

リンクシステムやバックパックのバリエーションを4thから引き継ぎ、
新たなスタンダードとして確立した感のある5th。
パイロットのスカウトやパーツ改造など、新機軸も盛り込まれている。

充実のイベントとシミュレーター

5thはインターミッションでの会話イベントが豊富で、パイロット、パーツ、武器などを獲得するためのサブイベントが用意されている。また、バトルシミュレーター、サバイバルシミュレーター、アリーナと、ミッション以外の戦闘シミュレーターも充実している。

ミッションの分岐

作戦遂行中に進路を選択することで、ミッションが分岐する個所がある。シナリオ自体が変わってしまうような大きな分岐ではなく、通過するミッションの内容が異なるというものだ。

各種シミュレーター

基地や駐屯地、空母などには、訓練用のシミュレーターが設備されており、インターミッションのアドベンチャーパートやブリーフィング時に使用できる。通常のミッションと同様のシステムで戦うバトルシミュレーターは、経験値の獲得やスキルの確認などに利用できる。サバイバルシミュレーターは、単独で全100ステージを戦い抜くのが目的の特殊なシミュレーターだ。アリーナはいわゆる闘技場で、1～3人のチームで対戦する。どのシミュレーターも、クリア状況によって貴重なパーツや武器などを入手することができる。

UNIT

ユニット

ユニットの分類

5thに登場するユニットを分類すると、右の6種類となる。車両ユニットが戦車に限定されて、バリエーションを減らした。逆に固定砲台は、武装やギミックのバリエーションが増えている。大型機動兵器や特殊WAPは、ミッションのボス的存在として出現。どれも相当な苦戦を強いられる難敵だ。また、ミッションによってはシェルターのハッチや揚陸艇など、直接戦闘を行わないものにもHPが設定され、ユニット扱いになる。これらは護衛や破壊対象として、ミッションのクリア条件に関わる場合が多い。

ユニットのタイプ分け



WAP
主戦力ユニット。バックパックの種類とパイロットのジョブで、ユニットの役割がよりはっきりと分担されるようになっている。



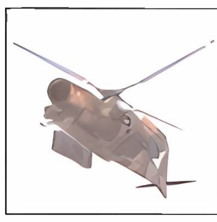
砲台
キャノンやグレネードランチャーなど、バリエーションのある固定砲台。基地内部のミッションには、レールで移動する砲台も登場する。



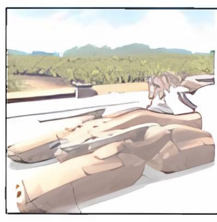
戦車
ボディパーツのみで構成される戦闘車両。HPと防御力が高く、撃破するのに手間がかかる。武装は長射程のキャノン1門が基本。



特殊WAP
ダイアウルフやテラーウルフ、グランテスなど、通常のWAPとは異なる、特殊な機体。専用の武器やスキルを使用する。



攻撃ヘリ
航空ユニットで、ボディパーツのみで構成。主武装はミサイルとマシンガンで、遠距離攻撃を主体とする。HPは多いが防御力は低い。



大型機動兵器
4脚のガルセイド、モーガン・ベルナルドが操る鋼天などが出現。ボディのみのパーツ構成だが、HPと防御力が極端に高い。

セットアップ

機体のセットアップは「格納庫」で行う。ボディとバックパック（ターボ系装備時）の合計出力が積載可能な重量の上限となり、その範囲内で装備するパーツや武器を選択する。パーツや武器は個別に購入するのが基本だが、同一機種のパーツ一式と武器やバックパックを含めたセット機体を購入することもできる。また、パーツや武器は改造することで性能が向上する。

5thではスカウトシステムにより、小隊のパイロットを10名まで増やせるが、用意されているWAPは6機のみ。セットアップは機体単位で行うため、パイロットを変更する場合はジョブに適切な機体を選ぶか、ジョブに合わせて改めてセットアップし直す必要がある。

攻撃属性と属性防御

武器は同じカテゴリーであれば、全て同じ攻撃属性を持つ。防御属性はパーツごとに設定されているが、バックパックの機能で一時的に特定の防御属性を付加することもできる。

武器と攻撃属性の対応

衝撃＝パンチ（素手）、ナックル、ロッド、ショットガン、バズーカ（弾）
貫通＝パイルバンカー、マシンガン、ガトリングガン、ライフル
炎熱＝火炎放射器、ミサイル、グレネード、ロケット、バズーカ（爆風）

脚パーツと移動コスト

傾斜や段差による移動コスト（消費AP）の差はなく、単純に地形と脚タイプの関係で決まる。雪原を除く地形で広範囲に移動できるホバータイプは段差の上下も可能になり、すべてのミッションに適用する性能となった。

地形ごとの移動コスト

地形	2脚	4脚	ホバー
平地	1	1	1
岩場	2	1	1
浅瀬	2	2	1
氷原	2	1	3
雪原	2	3	1

出力と重量の関係で格闘攻撃力が増加

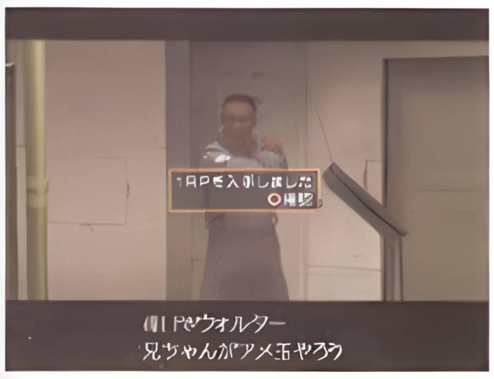
格闘攻撃は、出力が重量より大きいほど増加する。ストライカーの機体はできるだけ重量を軽くすると、大ダメージに期待できる。

格闘攻撃力の増加

Power（総出力）÷Weight（総重量）×武器のDamage（攻撃力）
出力と重量の比率が、攻撃力の倍率になる。腕パーツの性能によっては武器を装備せず、素手のパンチ攻撃を行うのもひとつの手段。

パーツ、武器の改造

パーツ、武器、バックパックには改造ランクが設定されており、改造を施してランクアップさせることで性能が向上していく。改造にはCP（資金）のほかにRP（改造ポイント）が必要で、シナリオの進行状況によって改造できるランクの上限が決まっている。



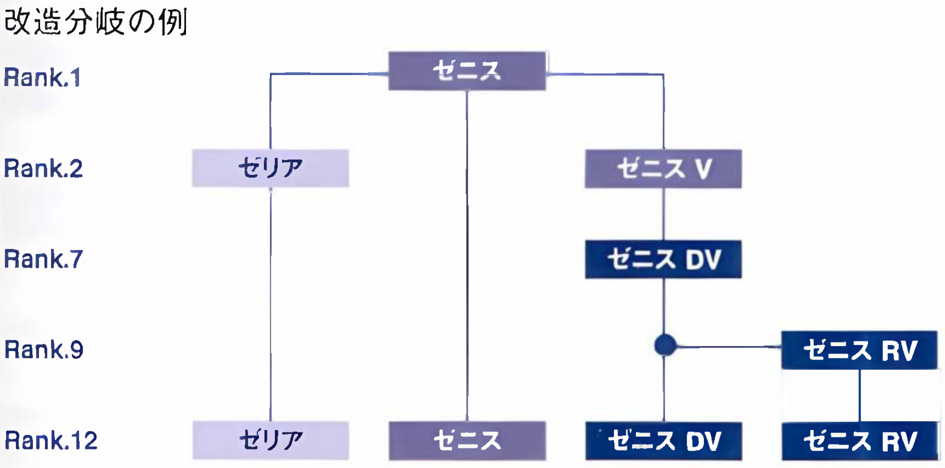
改造に必要なRPは、会話イベントやシミュレーターで入手できる。RPには限りがあるので、改造は慎重に行うこと。

改造ツリーの分岐

パーツや武器を改造していくと、別のパーツや武器が派生する分岐点がある。まったく別の種類になるのではなく、同じ系統の中でバリエーションが増えるのだ。分岐した場合は性能面にも違いが表れるので、ステータスを吟味して分岐を選択すること。

派生分岐の状況は、パーツの改造履歴で「改造ツリー」として確認できる。改造ツリーは上下列が改造ランク、左右列が派生種への分岐を表しており、左への分岐ほど重量が軽くなる傾向がある。また、すでに経過したランクにある分岐パターンも確認できるので、違う派生パーツが欲しいときに参照しよう。ただし、改造ランクを下げる（前のランクに戻す）ことはできない。別の派生パーツを入手するには、分岐以前のランクのパーツが必要になる。

改造分岐の例





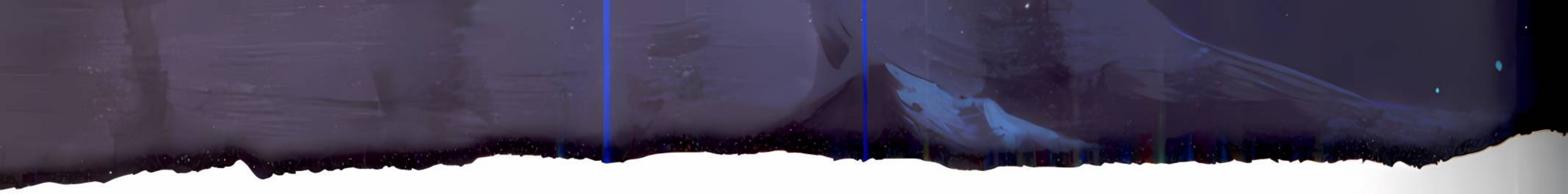
改造ツリーでは、すでに経過したランクに分岐があった場合、その部分が明るく表示される。

パーツスキルとセットボーナス

パーツや武器には、パーツスキルを持つものが存在する。パーツスキルは、そのパーツや武器を装備していれば、ミッション中常に効果を得られる。スキル名の「SB」はセットボーナスの略で、これは機体を同一系統のパーツで統一することで発動するもの。セットボーナスのスキルは3種類だが、どれも非常に効果が大きい。パーツスキルは改造ランクを上げると、現れることが多い。

パーツスキル

名称	効果
JOB経験値取得＋	表示された数値分、取得できるジョブ経験値が増加
SBオートリペア	セットボーナス時、毎ターンHPが一定量ずつ自動回復する
SB最大HP＋	セットボーナス時、表示された数値分、HPの最大値が増加する
SB防御力＋	セットボーナス時、表示された数値分、防御力が増加する
移動システムダウン無効	EMPによる移動システムダウンを無効化
移動力＋	表示された数値分、移動力が増加
格闘クリティカル	ハードブロウ（パンチ攻撃）の攻撃力が増加
貫通力	ライフルの貫通力を増加
攻撃回数＋	表示された数値分、攻撃回数が増加
攻撃システムダウン無効	EMPによる攻撃システムダウンを無効化
攻撃範囲＋	表示された数値分、攻撃範囲が広がる
最大緩和値＋	表示された数値分、シールド最大緩和値が増加
システムダウン無効	EMPによるシステムダウンを無効化
射程最小	ミサイルなどの最小射程が短くなる
センサー範囲＋	表示された数値分、センサーの効果範囲が広がる
先制	反撃時にも先制攻撃できる
属性防御	防御属性を付加する
ダメージ緩和率＋	表示された数値分、シールドのダメージ緩和率が上昇
敵スクエア通行可	敵ユニットを通過できる
動作制限無効	シールド装備時にも2回攻撃できる
範囲武器防御	グレネード、ロケットによる攻撃を防御する
必中弾数	表示された数値分の攻撃が、必ず命中する
誘導武器防御	ミサイルを防御する
リペア＋	表示された数値分、リペアでの回復量が増加
リロード	予備弾倉系のアイテムを自動的に使用する



AP

APの消費と回復

APは移動、攻撃、反撃、コマンドスキルの使用、バックパック機能の使用、アイテムの使用で消費される。攻撃時に消費されるAPは、使用する武器ごとに異なる。また、ミサイルなどのランチャー武器は、改造ランクとともに消費APも増加する。

APの回復と最大値の増加

APはそれぞれのフェイズ開始時に、パイロットのAP回復量分が回復する。AP最大値とAP回復量は、パイロットのレベルアップにともなって増加。これらが増加するレベルや値は、パイロット全員に共通。ただし、適性ジョブがランチャーのパイロットは他のジョブと増加率が異なり、APが増えやすくなっている。

APを消費する行動

移動＝1スクエアにつき移動コスト分のAPを消費
格闘武器＝1AP（シールドは2AP）
マシンガン＝4AP
ショットガン、火炎放射器＝3AP
ガトリングガン、ライフル、バズーカ＝6AP
ミサイル＝10～26AP（ランクで変動）
グレネード＝11～27AP（ランクで変動）
ロケット＝12～28AP（ランクで変動）
アイテムを使う＝4～6AP
バックパックの機能を使う＝6AP
コマンドスキルを使う＝各コマンドスキルによるAP消費

PILOT

パイロットの成長

パイロットはミッションやシミュレーターで経験値を獲得し、レベルアップしていく。経験値は敵を撃破することでミッションごとに一定値が得られ、撃破までにその敵と交戦したパイロット全員に分配される。また、ミッションをクリアした時点で、出撃したパイロット全員にクリア経験値が与えられる。

レベルアップでの成長項目

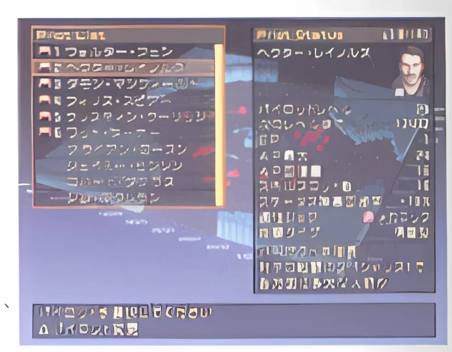
最大AP
AP回復量
スキルスロット数
回避率
ステータス障害回避率



少人数で敵を撃破した方が、1人あたりの獲得経験値が増加する。

S型デバイスパイロット

シナリオが進むと、S型デバイスパイロットが登場する。基本的には通常のパイロットと変わりはないが、S型専用のスキルを習得できるメリットと、ステータス障害回避率が低いというデメリットがある。S型の専用スキルには、ステータス障害の持続ターンを減少させる「EMP特性」があるので、セットしておけば比較的早いターンで回復できる。ただし、障害が発生しやすいことには変わりはないので、フォローは必要だ。



顔グラフィックに「S」と表示されている者が、S型デバイスパイロット。

ジョブの種類とジョブレベル

ジョブはユニットの行動を分類するもので、格闘攻撃を主体とするストライカー、射撃を行うアサルト、長距離射撃を得意とするガンナー、ミサイルやグレネードを使用するランチャー、EMPバックパックを使用するジャマー、味方のダメージを回復するメカニックの6種類がある。パイロットには各ジョブのジョブレベルが設けられており、特定の行動で「JOB経験値」を得ると、ジョブレベルがアップ。それにともなって、スキルを習得できる。

適性ジョブ

パイロットにはそれぞれ、6種類のジョブの中で1種類が「適性ジョブ」として設定されている。ジョブとしての能力に差があるわけではないが、通常のジョブレベルはLv.9が上限なのに対して、適性ジョブはLv.10までアップする。また、スキルの習得にはジョブレベルが関係するが、適性ジョブに設定されている場合にのみ、特定のスキルを習得できるメリットがある。

JOB経験値の獲得

ジョブ	行動	経験値
ストライカー	ストライカー武器での攻撃を命中させる	30×2
	シールドでの攻撃を命中させる	40
アサルト	マシンガン、ショットガンを命中させる	30×2
	火炎放射器を命中させる	40
ガンナー	ガンナー武器での攻撃を命中させる	40×2
ランチャー	ミサイルを命中させる	180
	グレネードを命中させる	190
	ロケットを命中させる	20
メカニック	パーツHPの回復	100
	破壊されたパーツの修理	100
	システム障害を回復	100
ジャマー	ミサイル誘導範囲内の敵に味方のミサイルが命中する	30
	EMP攻撃を成功させる	100
	味方機に属性防御を付加する	100

パイロットの成長

シナリオ進行で自動的に入隊するパイロットのほかに、各所にいる兵士たちをスカウトして隊に加えることができる。スカウト可能な兵士は会話選択時に「SCOUT OK」と表示され、ステータス画面を開いて○ボタンでスカウトできる。ただし、その時点で主人公ウォルターより階級が上のパイロットはスカウトできない。また、スカウトできる人数は最大で10人までで、それ以降は隊の誰かを除名して入れ替える形となる。なお、除名されたパイロットは二度と出現しない。



パイロットの中には、特定のイベントや条件を満たすことでスカウトできるようになる者もいる。

SKILL

スキル

スキルの種類と習得

スキルはジョブレベルの上昇にともなって習得可能になり、インターミッションのパイロットセットアップで「EP」を消費して習得。習得したスキルは、スキルスロットにセットすることで使用可能になる。適性ジョブやS型専用のスキルの習得も同様。スキルには6種のカテゴリーがあり、それぞれ効果を得る条件が異なる。スペシャルスキルはバトルスキルの一種で、扱い方は同じだが、1つしかセットできないという制限が設けられている。

スキルをセットする

パイロットはそれぞれスキルスロットを持っており、習得したスキルをスロットにセットすることで効果を得られる。スキルにはセットに必要なスロット数が設定されており、スロット最大数の範囲内で組み合わせを考えてセットしていく。なお、スペシャルスキルはスロットの空きに関わらず、必ず1つしかセットできない。

スキルのカテゴリー

バトルスキル
戦闘時に特定の確率で発動する。

スペシャルスキル
バトルスキルに含まれるが、スキルスロットには1つしかセットできない。

リンクスキル
リンク攻撃を行うのに必要なスキル。左右が別個になっているので、セットしたスキルと武器装備個所の対応に注意。

コマンドスキル
セットすると、攻撃時に使用の選択ウインドウが表示される。使用した場合は100%発動する。

オートスキル
セットすることで、常時効果を得られるスキル。

リーダースキル
小隊のリーダーが健在の間は、小隊の全ユニット、もしくは全敵ユニットに効果を及ぼすスキル。

バトルスキル

表の見方

スキルは五十音順に記載している。他のカテゴリーの表記も同様。

EP
スキル習得に必要なEP。

スロ
必要なスロット数。

武器
スキルが発動する武器。略称とグループの内容は右記参照。

ストライカー
KN＝ナックル
RD＝ロッド
PB＝パイルバンカー
SD＝シールド

射撃武器
アサルト
MG＝マシンガン
SG＝ショットガン
FT＝火炎放射器

ガンナー
GG＝ガトリングガン
RF＝ライフル
BZ＝バズーカ

ランチャー
MS＝ミサイル
GR＝グレネード
RK＝ロケット

名称	EP	スロ	武器	効果
APコスト0	2	3	全対応	消費APが0になる
GRバースト	2	3	GR	グレネードのダメージが1.2倍になる
MSバースト	2	2	MS	ミサイルのダメージが1.2倍になる
RKバースト	2	3	RK	ロケットのダメージが1.2倍になる
アームブリーカー	2	2	射撃武器	腕パーツに命中するとダメージ1.5倍、それ以外では0.8倍
アイテムブレイク	2	1	GR　RK　以外	敵が所持するアイテムを1つ破壊する
アビスショット	2	4	アサルト	その戦闘中、敵の防御力・回避率・命中率を1/4にする
アンチショット	2	3	射撃武器	その戦闘中、敵のスキルが発動しなくなる
アンチストライク	2	3	ストライカー	その戦闘中、敵のスキルが発動しなくなる
オートマシン	2	2	ランチャー以外	システムダウン、攻撃システムダウン中でも消費AP0で自動的に反撃
オールヒット	2	4	アサルト	敵の回避を無効化し、ダメージが1.2倍になる
ズーム	2	2	ガンナー	命中率が2倍になる
スピードI	2	2	MG　SG　GG	発射弾数が1.2倍になる
スピードII	2	3	MG　SG　GG	発射弾数が1.5倍になる

バトルスキル

名称	EP	スロ	武器	効果
スピードIII	2	4	MG　SG　GG	発射弾数が２倍になる
スライスショットI	2	2	射撃武器	その戦闘中、敵の防御力を1/2にする
スライスショットII	2	3	射撃武器	その戦闘中、敵の防御力を1/3にする
スライスショットIII	2	3	射撃武器	その戦闘中、敵の防御力を1/4にする
ダブルランチャー	2	5	MS	両肩にミサイル装備時に発動。両方のミサイルで攻撃する
タンクハント	2	2	アサルト	攻撃対象がタンクの場合、ダメージが1.5倍になる
チャージI	2	2	ストライカー	ダメージが1.2倍になる
チャージII	2	3	ストライカー	ダメージが1.4倍になる
チャージIII	2	4	ストライカー	ダメージが1.6倍になる
ディフェンスI	2	2	全対応	防御力が1.5倍になる
ディフェンスII	2	3	全対応	防御力が1.7倍になる
ディフェンスIII	2	3	全対応	防御力が２倍になる
ディフェンドボディ	2	3	全対応	ボディへの攻撃を腕で受ける
テラーショットI	2	2	射撃武器	その戦闘中、敵の回避率を1/2にする
テラーショットII	2	3	射撃武器	その戦闘中、敵の回避率を1/3にする
テラーショットIII	2	3	射撃武器	その戦闘中、敵の回避率を1/4にする
ハードストライク	2	4	ストライカー	敵のシールド防御を無効化し、ダメージが1.5倍になる
パニックショットI	2	2	射撃武器	その戦闘中、敵の命中率を1/2にする
パニックショットII	2	3	射撃武器	その戦闘中、敵の命中率を1/3にする
パニックショットIII	2	3	射撃武器	その戦闘中、敵の命中率を1/にする
ハンマーダウン	2	4	ガンナー	最もHPが多いパーツを、ダメージ２倍で攻撃
ピンサーズ	2	2	射撃武器	流れ弾が味方ユニットに当たらないように攻撃する
フィックスDMG I	2	2	全対応	１発のダメージが80～120の場合、80にする
フィックスDMG II	2	3	全対応	１発のダメージが80～160の場合、80にする
フィックスDMG III	2	4	全対応	１発のダメージが80～200の場合、80にする
ブーストI	2	3	GR　RK　以外	ダメージが10%アップ
ブーストII	2	4	GR　RK　以外	ダメージが20%アップ
フェイントI	2	2	全対応	回避率が1.5倍になる
フェイントII	2	3	全対応	回避率が1.7倍になる
フェイントIII	2	3	全対応	回避率が２倍になる
フットワーク	2	3	ストライカー	敵の格闘攻撃を必ず回避する
フリーズショット	2	3	射撃武器	その戦闘中、敵の回避とスキル発動を不能にする
フルディフェンス	2	4	全対応	衝撃、貫通、炎熱の属性防御が付加される
ブロックDMG15	2	2	全対応	１発のダメージが15以下の場合、ダメージを受けない
ブロックDMG30	2	3	全対応	１発のダメージが30以下の場合、ダメージを受けない
ブロックDMG60	2	4	全対応	１発のダメージが60以下の場合、ダメージを受けない
ヘリハント	2	2	ガンナー	攻撃対象がヘリの場合、ダメージが1.5倍になる
ボディブリーカー	2	2	射撃武器	ボディに命中するとダメージ1.5倍、それ以外では0.8倍
マイナスショットI	2	2	射撃武器	その戦闘中、敵の攻撃ダメージを10%ダウンさせる
マイナスショットII	2	3	射撃武器	その戦闘中、敵の攻撃ダメージを20%ダウンさせる
マイナスショットIII	2	3	射撃武器	その戦闘中、敵の攻撃ダメージを30%ダウンさせる
リベンジ	2	2	ランチャー以外	パーツを破壊された場合、ダメージ1.2倍で反撃する
リベンジミラー	2	3	ランチャー以外	パーツを破壊された場合、ダメージ1.2倍で同じパーツに反撃する
レッグブリーカー	2	2	射撃武器	脚パーツに命中するとダメージ1.5倍、それ以外では0.8倍

スペシャルスキル

名称	EP	スロ	武器	効果
インフェルノ	2	3	MS	ダメージ1.5倍、命中すると敵が転倒する
ウィークポイント	2	4	MG　SG　FT　GG	HPが30%以下のパーツに命中した場合、そのパーツを破壊する
カルネージ	2	4	RK	属性防御を無効化し、ダメージが1.5倍になる
クイックドロウ	2	4	RF　BZ	２連射する
スイッチI	2	3	アサルト	左右が同じ武器で発動。左右で２回攻撃し、ダメージが1.2倍になる

スペシャルスキル

名称	EP	スロ	武器	効果
スイッチII	2	4	アサルト	左右が違う武器でも発動。左右で2回攻撃し、ダメージが1.2倍になる
タックル	2	4	ストライカー	ボディに必ず命中し、敵を転倒させる
ダブルアサルト	2	4	ストライカーとアサルト	左右にストライカー武器、アサルト武器装備で発動。ダメージ1.2倍で交互に2回攻撃
ダブルパンチI	2	3	ストライカー	左右が同じ武器で発動。左右で2回攻撃する
ダブルパンチII	2	4	ストライカー	左右が違う武器でも発動。左右で2回攻撃する
バラージュ	2	3	MG GG	射程範囲内の同一小隊の敵全てに、ダメージ1.5倍で攻撃
ブラストショット	2	3	ガンナー	ダメージ1.2倍の攻撃で、敵を転倒させる
ブラストストライク	2	3	ストライカー	ダメージ1.2倍の攻撃で、敵を転倒させる
ヘルファイア	2	3	FT	ダメージが2倍になる
ワイルドファイア	2	4	RK	ダメージが1.2倍になり、着弾地点から離れてもダメージが減少しない

リンクスキル

名称	EP	スロ	武器	効果
アサルトリンクL（R）	1	1	アサルト	左腕（右腕）に対応武器を装備している場合、リンクが可能
ガンナーリンクL（R）	1	1	ガンナー	左腕（右腕）に対応武器を装備している場合、リンクが可能
ストライカーリンクL（R）	1	1	ストライカー	左腕（右腕）に対応武器を装備している場合、リンクが可能

コマンドスキル

名称	EP	スロ	武器	効果
エイム	1	3	RF BZ	必ず命中するが、次ターンまで移動、回避が不可
格闘デュエル	1	3	ストライカー	リンクを発生させずに戦闘を行い、両者ともダメージが1.2倍になる
射撃デュエル	1	3	射撃武器	リンクを発生させずに戦闘を行い、両者ともダメージが1.2倍になる
スナイプ	1	4	RF BZ	攻撃するパーツを選択できる。攻撃後、次ターンまで移動、回避が不可
スプレッドショット	1	3	GR RK	攻撃範囲が1マス拡大するが、ダメージは20%ダウン
フォーカス Down	1	1	GG RF BZ MS	攻撃が脚に当たりやすくなる
フォーカス Left	1	1	GG RF BZ MS	攻撃が左腕に当たりやすくなる
フォーカス Right	1	1	GG RF BZ MS	攻撃が右腕に当たりやすくなる
フォーカス Up	1	1	GG RF BZ MS	攻撃がボディに当たりやすくなる

オートスキル

名称	EP	スロ	武器	効果
APチャージ+1	1	1	— —	AP回復量+1
APチャージ+2	1	1	— —	AP回復量+2
EMP特性	1	1	— —	ステータス障害の持続ターン数が減少
MaxAP+1	1	1	— —	AP最大値+1
MaxAP+2	1	1	— —	AP最大値+2
アイテム回復+50%	2	1	— —	回復アイテム使用時の回復量が50%アップ
リペアAP−2	2	1	— —	リペアコマンド使用時の消費APが2減少

リーダースキル

名称	EP	スロ	武器	効果
APダメージ	2	2	— —	敵の通常攻撃時の消費APが1増加
ST障害耐性+3%	2	2	— —	全味方ユニットのステータス障害回避率が3%アップ
回避+2%	2	2	— —	全味方ユニットの回避率が2%アップ
スキル+2%	2	5	— —	全味方ユニットのスキル発動率が2%アップ
スキルダウン−2%	2	4	— —	敵ユニットのスキル発動率が2%ダウン
チェーン+2%	2	5	— —	全味方ユニットのチェーン発動率が2%アップ
チェーンダウン−2%	2	4	— —	敵ユニットのチェーン発動率が2%ダウン
防御+4	2	2	— —	全味方ユニットの防御力が4アップ
命中+2%	2	2	— —	全味方ユニットの命中率が2%アップ

ジョブの習得可能スキル

Lv.＝ジョブレベル　紫文字＝適性ジョブのみ習得可能　青文字＝適性ジョブでS型デバイスパイロットのみ習得可能

LV	ストライカー	アサルト	ガンナー	ランチャー	メカニック	ジャマー
2	ストライカーリンクL 格闘デュエル EMP特性	アサルトリンクL テラーショットI ピンサーズ バラージュ EMP特性	ヘリハント エイム EMP特性	フォーカスLEFT フォーカスDOWN MaxAP＋2 EMP特性	ディフェンスI リペアAP－2 EMP特性	フェイントI タンクハント EMP特性
3	ストライカーリンクR ダブルパンチI	アサルトリンクR スイッチI	パニックショットI ガンナーリンクL ブラストショット	フォーカスRIGHT フォーカスUP	ブロックDMG15 オートマシン	フィックスDMG I アンチショット
4	チャージI 防御＋4%	MaxAP＋1 スキル＋2%	ガンナーリンクR 命中＋2%	MSバースト APコスト0 APチャージ＋1	アイテム回復＋50% スキルダウン－2%	マイナスショットI 回避＋2%
5	リベンジ ダブルパンチII	スピードI APチャージ＋1 射撃デュエル	MaxAP＋1 フォーカスUP フォーカスDOWN フォーカスLEFT フォーカスRIGHT	APチャージ＋1 MaxAP＋2 インフェルノ	スライスショットI ブラストストライク	アイテムブレイク APダメージ ヘルファイア
6	ディフェンドボディ フットワーク ハードストライク	ブーストI スイッチII オールヒット	APチャージ＋1 ズーム ボディブリーカー ハンマーダウン	GRバースト 防御＋4% ダブルランチャー	ディフェンスII チェーンダウン－2% フルディフェンス	フェイントII フリーズショット アビスショット
7	アンチストライク 回避＋2%	テラーショットII ダブルアサルト	パニックショットII 命中＋2%	MaxAP＋1 APチャージ＋2	ブロックDMG30 ディフェンスIII	フィックスDMG II ST障害耐性＋3%
8	チャージII タックル	スピードII チェーン＋2%	レッグブリーカー MaxAP＋1 クイックドロウ	RKバースト ワイルドファイア	スライスショットII ウィークポイント	マイナスショットII スキル＋2%
9	リベンジミラー	ブーストII テラーショットIII	アームブリーカー スナイプ	MaxAP＋1 スプレッドショット	ブロックDMG60	マイナスショットIII
10	チャージIII	スピードIII	パニックショットIII	カルネージ	スライスショットIII	フェイントII フィックスDMG III

LINK

リンク

リンクの使い方

リンクスキルをセットし、対応する武器を装備しているユニット同士はリンクラインで結ばれ、戦闘時にリンク攻撃が発生する。リンクに参加できるユニット数に制限はなく、条件さえ満たせば小隊全員が一斉にリンク攻撃することも可能。

攻撃タイプによるリンク頻度

条件が満たされた状態でリンクに参加するかどうかの判定には、パイロットステータスの攻撃タイプが影響する。攻撃タイプには攻撃型、目標重視型、味方重視型、慎重型の4タイプがあり、攻撃型がもっともリンク攻撃を行いやすい。

攻撃タイプのリンク参加傾向

攻撃型	APが残っている限り、必ずリンクに参加する
目標重視型	敵のHPが少なく、撃破可能と判断した場合に参加する
味方重視型	味方に攻撃が当たりそうな場合はリンクに参加しない
慎重型	AP残量、味方の状況などマイナス面がなければ参加する

リンク中のスキルチェーン

リンク攻撃中、スキルが連続して発動する（スキルチェーン）と、つながったスキル数によりダメージが増加していく。ただし、途中で敵の攻撃が行われたり、スキルが発動しない通常攻撃になった場合は、そこでスキルチェーンの効果はリセットされる。

攻撃タイプのリンク参加傾向

チェーン数	1	2	3	4	5	6	7
ダメージ増加率	×1.0	×1.2	×1.3	×1.4	×1.6	×1.8	×2.0



バトルスキルをセットしているパイロットがリンクに参加するほど、スキルチェーンが発生する確率は高まる。

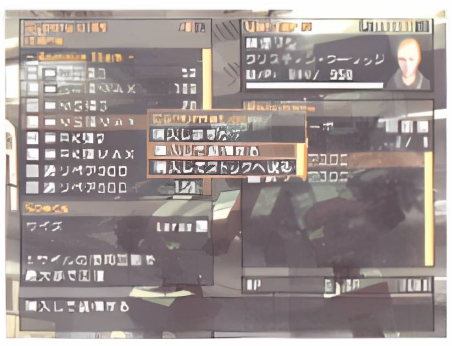
ITEM

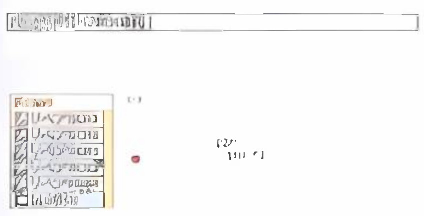
アイテム

アイテムの使い方

アイテムはバックパックに装備しておくことで、ミッション中に使用できる。使用してもなくなることはなく、次のミッションでも同じアイテムが使える。ただし、同一ミッション中はアイテム１個につき１回ずつしか使えない。アイテムにはＳ、Ｍ、Ｌのサイズが設定されており、バックパックがそのサイズに対応していないと装備できない。

バックパックの装備スロットにアイテムをセットする。サイズがMやLでも、装備スロットを多く占めるわけではない。







装備したアイテムは、ミッション中に1個ずつ使える。使ってもなくならないので、毎回補充する必要はない。

アイテムの種類

名称	効果	価格	サイズ
リペア 300	パーツ１つのHPを300回復	30	S
リペア 500	パーツ１つのHPを500回復	150	S
リペア 800	パーツ１つのHPを800回復	400	M
リペア 1200	パーツ１つのHPを1200回復	1000	L
リペア MAX	パーツ１つのHPを最大値まで回復	1500	L
ミニリペア MAX	パーツ１つのHPを最大値まで回復	4000	M
全リペア 200	全パーツのHPを200回復	200	S
全リペア 400	全パーツのHPを400回復	1200	L
全リペア MAX	全パーツのHPを最大値まで回復	2000	L
リムーバー	ステータス障害を回復	100	M
MS弾3	ミサイル弾を３発充填	20	M
MS弾MAX	ミサイル弾を上限まで充填	50	L
GR弾3	グレネード弾を３発充填	50	M
GR弾MAX	グレネード弾を上限まで充填	100	L
RK弾2	ロケット弾を２発充填	50	M
RK弾MAX	ロケット弾を上限まで充填	100	L
万能弾	MS、GR、RKの弾を上限まで充填	500	L

SYSTEM DOWN

システム障害

ステータス障害の発生と回復

ステータス障害は、EMPバックパックの機能により引き起こされる。５種類のステータス異常はいずれも戦闘に支障をきたすものだが、中でも移動回避不可とシステムダウンは厄介。攻撃されても反撃や回避ができないばかりか、移動して安全な場所に逃れることもできないため、非常に危険な状態に陥る。ステータス障害の種類を問わず回復できるアイテム「リムーバー」を装備しておくか、リペアバックパックの機能で速やかに状態復帰したい。

ステータス障害の種類

ステータス障害	効果
攻撃不可	攻撃、反撃ができない
移動回避不可	移動、戦闘時の回避ができない
BPコマンド使用不可	バックパックコマンドが使用できない
システムダウン	一切の行動ができない
リンク攻撃不可	リンクに参加できない。攻撃された際にリンクによる援護を受けられない

TACTICS

射線を通す

5thの戦闘で重要なのは、攻撃の際に表示される射線の状態。敵味方とも、射線の上に別のユニットがいる場合、そのユニットに攻撃がヒットして、攻撃対象へのダメージが削がれることになる。また、射撃武器での攻撃は、攻撃対象に隣接しているユニットにも流れ弾が当たる可能性があるため、ストライカーは特に注意が必要だ。こうした性質を利用して、敵の射線上に別の敵ユニットを誘導すれば、同士討ちを誘うことも可能。自分が攻撃するときはリンクを考慮し、できるだけクリアな射線を維持しながらユニットを移動させることがポイントになる。



敵が並んでいるときは、奥の敵を攻撃すると、敵の反撃が手前の敵に当たって盾代わりになることもある。

命中率への影響

攻撃の命中率は、武器の命中率と腕パーツの命中補正、攻撃対象との距離、障害物の有無、パイロットのレベル差などによって変動する。また、命中判定とは別に、回避の発生が判定されるが、味方ユニットで前後や左右に攻撃対象を挟んだ状態（隣接させる）にしてから攻撃すると、回避は発生しない。また、脚パーツが破壊されている場合や、戦闘中に転倒した場合も回避は発生しない。



味方ユニット２機で、敵を挟むように隣接すると、回避が発生しない。逆に、こうした状態で攻撃を受けないように注意しよう。

FRONT MISSION 5 Simple Advance Chart

2070年に勃発した第1次ハフマン紛争によって、親友と敵味方に分かれて戦うことを運命づけられたU.S.N.軍兵士、ウォルター・フェン。『FRONT MISSION5』では、彼の歩むその後の軍隊人生を通して、2086年から2112年までの26年間に世界中で起きた、様々な事件や紛争を目の当たりにする。

ストーリーには、3カ所の分岐ポイントが存在しているが、これはあくまで直面する作戦の展開が若干異なるだけで、ストーリーの大筋や結末に影響を与えるようなものではない。

Summary of Story

『FRONT MISSION5』のストーリーは、紛争によって敵同士となった主人公ウォルターと親友グレンの2人が歩む人生を主軸として展開する。その上で大きな要素となっているのが、B.D.のS型デバイス（1STのラストでドリスコルが最初のデバイス転換者となった）と、その技術の基礎を築いたモーガン・ベルナルドの存在である。モーガンは、第2次ハフマン紛争終結後にテロリストとして活発に活動を開始。S型デバイス用WAPを地下で量産し、徐々に活動規模を拡大していく。グレンが彼によってS型転換手術を施され、テロ組織「グリムニル」の一員となったことを知ったウォルターは、特殊部隊に転属までして彼を追い続けるのである。



2086年のハフマン危機におけるPKF活動で、ウォルターはグレンと再会する。



S型デバイス転換手術で戦闘マシンと化したグレンは、幼馴染のランディを殺してしまう。

Chart Start

- フォートモーナス基地
- M01 フリーダム侵攻1
- M02 フリーダム侵攻2
- フリーダム駐屯地
- M03 ロクスタ砂漠
- フリーダム駐屯地
- M04 フリーダム防衛
- ベセタ駐屯地
- M05 ベセタ防衛
- フォートモーナス基地
- M06 フォートモーナス1
- M07 フォートモーナス2
- 空母：エクリプス
- 分岐 選択肢
  - 空挺強襲➡MISSION 08Aへ
  - 強襲揚陸➡MISSION 08Bへ
- M08A ミサイル施設強襲A
- M08B ミサイル施設強襲B
- M09 ミサイル施設制圧
- M10 ミサイル施設撤収
- 空母：エクリプス

Story Guide

フリーダム侵攻作戦 (2090年6月11日)

2090年6月3日、U.S.N.領ラーカス地区でO.C.U.軍部隊が行った破壊活動（ラーカス事件）がきっかけで、第2次ハフマン紛争が勃発。その8日後には、U.S.N.軍の大部隊によってフリーダム市の制圧が完了。

IN ランディ

フリーダム防衛戦 (2091年8月1日)

U.S.N.軍によるフリーダム制圧から1年あまりが経過した頃、それまで沈黙を守っていたO.C.U.軍が、満を持してフリーダム奪回作戦を決行した。U.S.N.軍は、「地獄の壁」を最終防衛ラインに配置するなど強力な防御布陣で対抗したが、交戦開始翌日、フリーダムは陥落。ウォルターを含めたU.S.N.軍の駐屯部隊は、ベセタ駐屯地への後退を余儀なくされた。

IN ジェイミー

ベセタ防衛 (2091年8月4日)

後退したU.S.N.軍に対し、O.C.U.軍は一気に進軍せず様子見の状態が続く。

IN クリスティン

フォートモーナス防衛戦 (2091年8月9日)

O.C.U.軍がベセタへの攻撃を囮に、フォートモーナスへ侵攻。激戦が始まった。

IN ジム

紛争終結 (2091年8月9日)

防衛戦でランディが戦死。

OUT ランディ

ストライク・ワイバーンズ入隊

ウォルターは、戦死したランディの遺志を引き継ぎ、ストライク・ワイバーンズへの転属を実現した。ウォルターは、O.C.U.キリバス領の無人島に建設中だった大陸間弾道ミサイル発射施設の破壊任務など、世界中の海を駆けめぐる過酷な海上生活を送ることになった。

IN エドワード

- M11 海上リグ
- 空母：エクリプス
- 分岐 選択肢
  - 空路侵入➡MISSION 11Aへ
  - 陸路侵入➡MISSION 11Bへ
- M12A 市外制圧A
- M12B 市外制圧B
- 分岐 選択肢
  - 密林突破➡MISSION 12Aへ
  - 密林回避➡MISSION 12Bへ
- M13A 密林突破
- M13B 密林回避
- M14B 防衛施設奪還
- M15A 防衛施設死守A
- M15B 防衛施設死守B
- 空母：エクリプス
- フォートモーナス基地
- M16 研究施設強襲
- M17 研究施設制圧
- フォートモーナス基地
- 空母：エクリプス
- M18 空港制圧
- M19 テロリスト遭遇

バーゲストとの遭遇(2095年10月14日)

カスピ海の地下資源採掘用の掘削リグをホークスと名乗るテロ集団が占拠したことを受け、周辺諸国の要請で国連軍が組織されることが決定。U.S.N.からは、ストライク・ワイバーンズとバーゲスト(SOCOM直轄特殊機甲分遣隊)の合同チームが派遣された。大規模な国連軍の投入によって、掘削リグの制圧はあっけなく完了した。

インドシナ半島紛争勃発(2097年6月9日)

2097年5月、カンボジアとラオスが独立同盟を宣言すると共に、O.C.U.からの脱退を表明。この主張を認めないO.C.U.政府は経済制裁で対応したが、両国は隣国への救援要請と併せて国内の安全保障規定を改正し、対決姿勢を明確にした。これに対して、O.C.U.政府は実力行使による防衛権を主張し、ベトナム駐留のO.C.U.軍部隊を中心とした戦力の投入によりカンボジアへの侵攻を開始した。一連の展開を受け、カンボジアとラオスの独立を支持するU.S.N.は、支援部隊としてストライク・ワイバーンズの派遣を決定。6月9日、正式に作戦が発動した。

現地入りしたストライク・ワイバーンズは、敵侵攻部隊の前線が及んだ都市の制圧を完了した後、すでに侵攻部隊に占拠されていた国境付近の迎撃施設へ向かい、これの奪回に成功した。しかし、支援部隊の到着を待つ間にも侵攻部隊による激しい攻撃は続き、少人数での防衛戦を強いられる中で、ウォルターは敵弾の直撃で負傷し、1カ月半の入院生活を送るはめになった。

なお、肝心の紛争の結果については、ウォルターの怪我の甲斐もあって、両国の独立達成をもって決着している。

研究施設強襲 (2098年2月15日)

インドシナ紛争での功績により少佐に昇進(同時にストライク・ワイバーンズ本隊長に就任)したウォルターが、初の本隊指揮を担当したのは、カンボジア沿岸部で違法なWAP開発を行っている研究所の制圧および証拠となる実験機を奪取する任務だった。この任務で実験機の奪取には失敗したが、その代わりにウォルターは、研究所のS型転換者に関するデータベースから、グレンの情報を得ることができた。

バーゲストへ転属 (2098年5月5日)

カンボジアの研究所でグレンの情報を得て、彼を追う決意を新たにしたウォルターは、グレンが国際テロ組織グリムニルに加わったことを知り、U.S.N.全軍でも指折りの対テロ戦特化チームとして知られるバーゲストへの転属に踏み切る。グリムニルのリーダー、モーガン・ベルナルドを重要な追跡対象に定めていたバーゲスト隊長のレイノルズ中佐は、非常に個人的な理由によるウォルターの転属を、諌めるどころかむしろ歓迎した。

OUT エドワード

IN ヘクター

- M20 地下工場潜入
- M21 地下工場制圧
- M22 証拠品確保
- フォートモーナス基地
- M23 流氷区行軍
- アラスカ特殊放射線研究所
- M24 シンクロトロン外周1
- M25 シンクロトロン外周2
- M26 メンテナンス通路
- M27 リアクター
- End

秘密工場制圧 (2109年11月12日)

かつて違法なWAP開発(S型デバイス専用機)が行われていたカンボジアで、再び同様の活動がより大規模で行われているとの情報が確認された。情報分析の結果、この活動にグリムニルが関係している可能性が高いと判断したSOCOMは、バーゲストを派遣。しかし、秘密工場の制圧には成功したものの、証拠となるブラックボックスの回収に失敗。さらに、カンポット港から逃亡を図った容疑者(グレンも含まれていた)を取り逃してしまった。

アラスカ研究所襲撃事件(2112年7月8日)

カンボジアの秘密工場でWAPの量産を行っていたグリムニルの次の目的が、U.S.N.特殊放射線アラスカ研究所(新型兵器M.I.D.A.S.が極秘開発されている)を狙った大規模テロ計画であることが判明し、バーゲストにはすぐさまアラスカ派遣の任が下った。そして2112年7月8日、グリムニルはもはやテロとは呼べないような大部隊を編成し、アラスカ研究所の襲撃を決行した。

Epilogue

闇に葬られた真実、未来に得た光

アラスカでの事件後、大規模な査問会が開かれたが、M.I.D.A.S.の存在は極秘であり処罰受けた者は皆無に等しい。一件はテロリストとの遭遇による突発的戦闘行為でありM.I.D.A.S.略奪における責任はないとの見解だった。S型デバイスによる搭乗者自身をフィードバックコントロールする技術は大きな波紋を呼び、バーゲストは、転換手術者が多いことから、再編されることとなった。





Walkthrough Mission

U.S.N.新米WAPパイロットであるウォルター・フェンの初陣からスタートする『FRONT MISSION5』。分岐も含めたミッション総数は31で、最短のルートなら26のミッションを戦うことになる。

MISSION 01
フリーダム侵攻 1　2090/6/10



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon
シャイアン	—	1	KN KN MS MS
—	—	—	— — — —

Enemy Units

Unit	属性	Lv	Weapon
ウォーラス	—	1	MG SD — —
ウォーラス×2	—	1	MG MG — —
炎陽×1	—	1	KN KN MS MS
—	—	—	— — — —
—	—	—	— — — —
—	—	—	— — — —
—	—	—	— — — —
—	—	—	— — — —
—	—	—	— — — —

Unit Select

出撃可能数	2	※選択なし

Clear Data

勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	0
入手CP	720
入手EXP	300

Tactics

機体はあらかじめアサルト、ランチャー用にセットアップされた状態で、それぞれウォルター、ダモンが搭乗する。ウォルターが接近戦で敵をけん制し、ダモンはMSの射程ギリギリから攻撃しよう。無傷のウォーラスと交戦する前に、アイテムでHPを回復しておく。

Intermission

Fort Monus Base
フォートモーナス基地

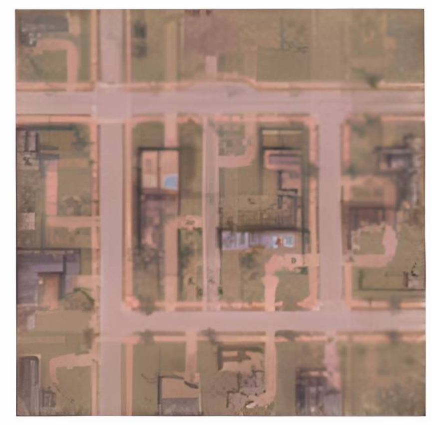
出撃手順

訓練生のランディ・オニールと2回話したら一旦ブリーフィングルームを出る。すぐにブリーフィングルームに戻ってもう1回ランディと話すと、デニス・ギフォードが登場するので、話しかける。以後、出撃が可能となる。

RP イベント発生

デニス・ギフォードと話したあと、出撃前に機甲科の格納庫にいるアラン・スミスに話しかけると、1RP入手。

MISSION 02
フリーダム侵攻 2　2090/6/11



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon
エルドス	—	2	MG SD — —
ガスト	—	2	MG SG — —

Enemy Units

Unit	属性	Lv	Weapon
猖猖(グレン・デュバル)	—	3	RF KN — —
ウォーラス×2	—	2	MG MG — —
炎陽	—	2	KN KN — —
—	—	—	— — — —
—	—	—	— — — —
—	—	—	— — — —
—	—	—	— — — —
—	—	—	— — — —
—	—	—	— — — —

Unit Select

出撃可能数	2 (+2)

Clear Data

勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	0
入手CP	720
入手EXP	600

Tactics

初期配置の味方だけで4機の敵WAPと戦うのは心細い。味方増援の到着位置が表示されるので、まずは付近に待機する。増援と合流したら、強盾に攻撃を集中させる。強盾を倒すか無力化させたら、次のターゲットは2機のウォーラス。各個撃破で敵戦力を削ごう。

Freedom Garrison
フリーダム駐屯地

ストーリー進行

ブリーフィングルームでデニス・ギフォード、トービー・イシカワと話す。この際、会話中の選択肢はひと通り選んでおく。次に食堂でランディ・オニールと話すと捕虜収容所に移動する。

SHOP更新

MISSION 03
ロクスタ砂漠　2091/7/23



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon
ガスト	—	3	MG SG — —
—	—	—	— — — —

Enemy Units

Unit	属性	Lv	Weapon
炎陽	—	3	KN KN MS MS
シンティラ×2	—	3	KN KN — —
K-78ソナタ×2	—	3	CN — — —
—	—	—	— — — —
—	—	—	— — — —
—	—	—	— — — —
—	—	—	— — — —
—	—	—	— — — —
—	—	—	— — — —

Unit Select

出撃可能数	3 (+1)

Clear Data

勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	0
入手CP	840
入手EXP	1200

Tactics

格闘武器を装備した敵が多いため、リペア300を持って出撃したい。K-78ソナタはスタート地点付近まで誘導して倒し、3ターン目に動き始める炎陽は、2〜3マス離れた位置から攻撃しよう。2機のシンティラは5ターン目に行動を開始し、KNで攻撃してくる。

Freedom Garrison
フリーダム駐屯地

出撃手順

まずブリーフィングルームでフレデリック・ジャクソンと話す。次に格納庫のノーマン・フランクス、ガッド・ディヴィスと続けて2回ずつ話す。ブリーフィングルームに戻ってデニス・ギフォードと2回話したら、食堂に行ってアレックス・シュガートかスタンレー・マーフィーに話しかける。その後、シンディー・フランクには「この2人は何の話をしてるんだ」を選択。

RP イベント発生

ブリーフィングルームでランディと話していない状態で食堂に行き、サイモンに話しかけると、1RPを入手。

また、食堂のブレンダと3回話してから、ダリルと話すとイベントが発生し、グレンの移送後にガルウィン、ダリルの順に話せば、続きを見られる。

各項目の内容

Map Data

マップに配置されるユニットや、クリア時の明細のデータ。主要キャラクターが乗るユニットは、カッコ内にパイロット名を表記している。属性は貫通、衝撃、炎熱と無属性の4種類。Lvは、ユニットの強さを表す。Weaponはステータスで確認できる武器の種類を、左から順に表記する。WAPの場合、左右グリップ、左右ショルダーの装備武器を表す

Player Units
ミッション開始時に配備される、プレイヤーが操作するユニット

Enemy Units
初期配置されている敵ユニット。増援が出現するミッションには、「※以下増援」の下に増援の敵ユニットを記載している

Unit Select
出撃できるユニット数。カッコ内の数字は、強制出撃となるユニット数を表す

Clear Data
勝利条件・敗北条件
ミッションクリアになる条件と、ゲームオーバーになる条件
入手RP・入手CP・入手EXP
ミッションクリア時に入手できる各種ポイント

Tactics

ミッションの特徴や仕掛け、クリアするための基本的な戦術、アイテムの入手法などを解説

Intermission

RPを入手できるイベントがある場合はRP表示をしている。また、SHOPが更新されるタイミングには、「SHOP更新」と記載した

MISSION 04
フリーダム防衛　2091/8/1



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
ウォーラス×2	—	4	MG	MG	—	—
炎陽×2	—	4	KN	KN	MS	MS
強盾	—	4	RF	SD	—	—
シンティラ	—	4	KN	KN	—	—
リンキッドM3×2	—	4	MG	MS	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Unit Select

出撃可能数	4

Clear Data

勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	0
入手CP	840
入手EXP	2400

Tactics

ジェイミーに「ヘリハント」を装備して出撃。マップ中央のロータリー広場にある車両は、撃破すると周囲2マスに爆風を起こす。これを利用するために、マップ中央に敵を誘導して戦いたい。リンキッドM3はジェイミーにまかせ、ほかの味方で敵WAPを撃破する。

Freedom Garrison
フリーダム駐屯地

出撃手順

ブリーフィングルームでランディ・オニール、デニス・ギフォードの順に話せば、出撃できるようになる。

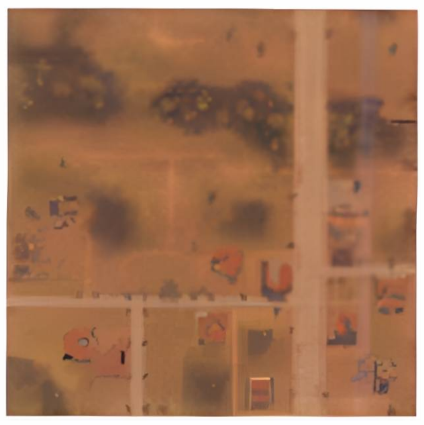
RP　イベント発生

出撃する前に食堂のディーンに2回話しかけると、1RPを入手できる。

さらに、食堂のブレンダと2回話して、ダリルとの会話で「それが強くなるのに必要なら」を選択すると、イベントが発生する。これは、MISSION 03出撃前の食堂でのイベントと合わせて、ダリルをスカウトするために必要なイベントとなっている。

SHOP更新

MISSION 05
ペセタ防衛　2091/8/4



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
ウォーラス	—	5	SG	SG	—	—
強盾	—	5	RF	SD	—	—
シンティラ×2	—	5	KN	KN	—	—
K-78ソナタ×2	—	5	CN	—	—	—
※以下増援	—	—	—	—	—	—
ウォーラス	—	5	SG	SG	—	—
強盾	—	5	RF	SD	—	—
シンティラ	—	5	KN	KN	—	—
シンティラ	—	5	KN	SD	—	—

Unit Select

出撃可能数	5

Clear Data

勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	4
入手CP	960
入手EXP	3800

Tactics

スタート地点付近で待機して、敵を待ち伏せするのが有効なミッション。装備できるようになったリンクスキルを有効に使い、リンクで攻撃回数を増やせば優位に立てる。とくにクリスティンの「ストライカーリンク」は消費APの少ない格闘攻撃と組み合わせると真価を発揮する。6ターン目終了時に出現する敵増援は10ターン目まで自分から動き出すことはないので、初期配置の敵を倒してから向かおう。

Peseta Garrison
ペセタ駐屯地

出撃手順

ブリーフィングルームでフレデリック・ジャクソンと話し、食堂のエドワード・コリンズがランディと話したあとにエドワード・コリンズ、ランディの順に話しかける。この際、エドワード・コリンズには2回話そう。

SHOP更新

イベント発生

食堂でエドワードと話したあと、トマスに2回話しかけると、幼い頃のことを尋ねられ、1RPを入手する。

また、4回目のダリルのスカウトイベントは、シミュレーターにいるダリルに2回話しかければ発生する。ダリルの問いには、「だからどうしたんだ?」を選択しよう。

Fort Monus Base
フォートモーナス基地

出撃手順

ブリーフィングルームでデニス・ギフォードと話して、格納庫でアラン・スミスと話すと出撃できるようになる。

RP　イベント発生

出撃する前にブリーフィングルームで、ランディとローランドに順番に話しかけると、イベントが発生して、ローランドから3RPを入手する。

同じタイミングで休憩所のリネットに話しかけると、イベントが発生。一旦休憩所を出てから戻ると、ウィリアムズが去る。そのあとにウィリアムズからグラップルを入手する。

SHOP更新

MISSION 06
フォートモーナス1　2091/8/9



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
ウォーラス×4	—	6	MG	MG	—	—
炎陽	—	6	KN	KN	MS	MS
強盾×3	—	6	RF	SD	—	—
シンティラ	—	6	KN	KN	—	—
シンティラ	—	6	KN	SD	—	—
リンキッドM3×2	—	6	MG	MS	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Unit Select

出撃可能数	6

Clear Data

勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	4
入手CP	880
入手EXP	5400

Tactics

マップ上には高層建築物による段差が多い。段差があるとKNやPBの攻撃が届かなくなるのを利用して、シンティラ2機はビルの上で迎撃しよう。マップ中央での戦いは、新加入のジム・マクラレンのセンサーEMPで敵を無力化しながら、各個に撃破していく。

MISSION 07
フォートモーナス２　2091/8/9



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

グランテス	—	9	PB	RF	MG	—
ウォーラス×2	—	7	MG	MG	—	—
炎陽	—	7	KN	KN	MS	MS
強盾	—	7	RF	SD	—	—
シンティラ	—	7	KN	KN	—	—
K-78ソナタ×3	—	7	CN	—	—	—
リンキッドM3×3	—	7	MG	MS	—	—

Unit Select

出撃可能数	6

Clear Data

勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	4
入手CP	990
入手EXP	7200

Tactics

正面のK-78ソナタは速攻で倒し、シンティラを含む敵部隊に向かう。WAPを３機とも倒したら、２機のリンキッドM3は待たずに強盾、ウォーラスと交戦する。返す刀でリンキッドM3を撃墜して、グランテス周辺の敵の掃討に移ろう。強敵グランテスには全力で当たる必要があるので、まずはK-78ソナタとリンキッドM3を手前に誘い出して各個に撃破。グランテスは、両サイドに味方を配置して回避を抑止しつつ、ガンナーとランチャーの攻撃でダメージを与える。ガンナーは「エイム」も使って確実にグランテスのHPを減らそう。

Intermission

SHOP更新

CVN-112:Eclipse
空母：エクリプス

出撃手順

バイロット詰所でエドワード・コリンズと話し、ブリーフィングルームでふたたびエドワードに話しかける。さらに、佐官室でリン・ウェンライトと話したら、もう１度ブリーフィングルームでエドワードと話せば出撃となる。

MISSION 08-A
ミサイル施設強襲A　2094/10/28



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

ウォーラス×2	—	8	SG	SD	—	—
強盾×2	—	8	RF	SG	—	—
シンティラ	—	8	PB	PB	—	—
150mmCN砲×3	—	8	CN	—	—	—
GR砲FH-30×3—	—	8	GR	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Unit Select

出撃可能数	6

Clear Data

勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	0
入手CP	1100
入手EXP	9000

Tactics

スタート地点が３ヵ所に分かれている。いきなり敵の攻撃にさらされるマップ中央にはアサルトとメカニックを配置して、マップ端のどちらかのスタート地点に味方を集結させよう。態勢が整ったら移動してくる敵WAPを倒し、反対側のスタート地点に向かって敵を各個に撃破していく。GR砲FH-30は、その名の通りGRを撃ってくるので、過度の密集は禁物。適度に距離をおいた隊形で接近し、ジャマーのEMPで無力化してからリンク攻撃だ。

RP　イベント発生

エドワード・コリンズと話したあとに、ブリーフィングルームのジュリアスに話しかける。するとジュリアスのくしゃみで合計3RP入手できる。

MISSION 08-B
ミサイル施設強襲B　2094/10/28



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
揚陸艇T1	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

ウォーラス×3	—	8	SG	SD	—	—
強盾	—	8	RF	SG	—	—
シンティラ×2	—	8	PB	PB	—	—
K-78ソナタ×2	—	8	CN	—	—	—
150mmCN砲	—	8	CN	—	—	—
GR砲FH-30×2	—	8	GR	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Unit Select

出撃可能数	6

Clear Data

勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	4
入手CP	1100
入手EXP	9000

Tactics

難易度はMISSION 08Aよりも低い。また、味方の揚陸艇は、破壊されてもペナルティはないので、とくに守る必要はない。最初に右手のGR砲FH-30を撃破したら、その先のシンティラとウォーラスに向かい、２機とも撃破する。このとき、シンティラはEMPで移動力を奪っておいて１マス離れた位置から攻撃すると、倒しやすい。そのままK-78ソナタまで倒したら、反対側のWAPを倒しに向かう。GR砲FH-30と150mmCN砲を個別に倒すため、遠距離攻撃でWAPを誘い出して各個撃破しよう。

SHOP更新

MISSION 09
ミサイル施設制圧　2094/10/29



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

ミサイルサイロ×7	—	—	—	—	—	—
メインハッチ	—	—	—	—	—	—
ウォーラス	—	9	SG	SG	—	—
ウォーラス	—	9	MG	MG	—	—
炎陽	—	9	KN	KN	MS	MS
炎陽	—	9	KN	KN	GR	GR
強盾	—	9	RF	SD	—	—
強盾	—	9	RF	SG	—	—
強盾	—	9	BZ	SD	—	—
シンティラ—	—	9	RD	RD	—	—
※以下増援　1						
炎陽	—	9	KN	KN	MS	MS
強盾	—	9	BZ	KN	—	—
※以下増援　2						
ウォーラス	—	9	MG	SD	—	—
強盾	—	9	GG	KN	—	—
シンティラ	—	9	PB	SD	—	—

Unit Select

出撃可能数	—

Clear Data

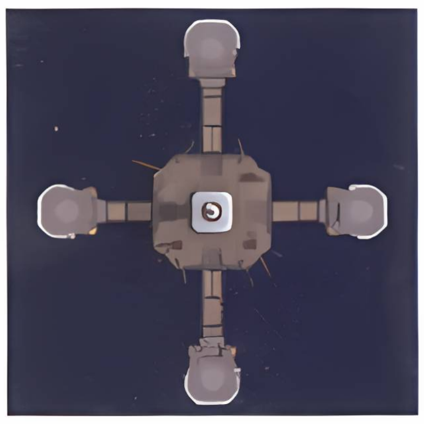
勝利条件※	敵機全滅かミサイルサイロ全滅
敗北条件※	味方機全滅か27ターン超過
入手RP	4
入手CP	1210
入手EXP	10800

Tactics

27ターン以内に勝利条件を満たせないと敗北となってしまうので、短期の敵全滅を目指す。正面のウォーラスを全力で倒し、そのまま前進してシンティラと炎陽を撃破しつつMSサイロを破壊する。２ターン目にメインハッチに敵増援が出現するので、進路上の炎陽のあとに撃破しよう。増援を倒す際に同時にメインハッチを破壊し、MSサイロ付近の強盾を倒しておく。10ターン目に再び敵増援が出現。リンクスキルを活用して１機ずつ撃破し、残るウォーラス、強盾の集団に向かう。

MISSION 10

ミサイル施設撤収　2094/10/29



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
揚陸艇T1	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

※MISSION 09メインハッチ破壊						
ガルセイド×2	—	12	GR	CN	SG	—
ウォーラス	—	10	SG	SG	—	—
ウォーラス	—	10	MG	MG	—	—
ウォーラス	—	10	MG	SD	—	—
炎陽	—	10	KN	KN	MS	MS
強盾×3	—	10	GG	KN	—	—
シンティラ	—	10	KN	SD	—	—
※MISSION 09メインハッチ非破壊						
ガルセイド×2	—	12	GR	CN	SG	—
ウォーラス	—	10	SG	SG	—	—
ウォーラス	—	10	MG	MG	—	—
ウォーラス	—	10	MG	SD	—	—
炎陽	—	10	KN	KN	MS	MS
強盾×3	—	10	GG	KN	—	—
シンティラ	—	10	RD	RD	—	—

Unit Select

出撃可能数	6

Clear Data

勝利条件	大型兵器2機殲滅か敵機全滅
敗北条件	味方機全滅か揚陸艇全滅
入手RP	4
入手CP	1320
入手EXP	12600

Tactics

6隻の揚陸艇が全滅すると敗北となる。なお、MISSION 09でメインハッチを破壊していると初期配置の敵の数が増え、破壊していないと1ターン目と4ターン目に敵増援が現れる。破壊した場合に出現する敵を倒すとアイテムを入手できるので、メインハッチは破壊するのがオススメだ。敵増援がなければ、スタート地点付近のガルセイドは孤立無援となる。接近戦で撃破しよう。次は揚陸艇に殺到する敵がターゲット。リペアで揚陸艇を回復しつつ、敵WAPを攻撃する。ガルセイドは周囲のWAPを一掃してから倒すこと。

SHOP更新

RP　イベント発生

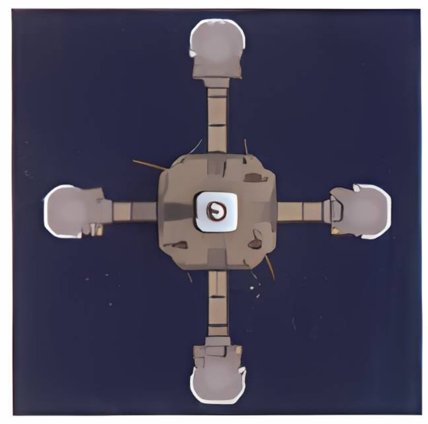
ここまでのダリルのスカウトイベント4つを発生させていれば、シミュレーターのダリルと話すと、ショップにシンティラが登場する。もう1回、ダリルと話して、「……俺は何もしてない」を選択すれば、ダリルをスカウトできるようになる。

また、出撃の前に食堂のジュリアスに2回話しかけると、フォートモーナス基地のクラークの贈り物として2RPを入手する。

さらに食堂のローラに3回話しかけ、ブリーフィングルームでストーリーを進行させてから、ふたたびローラと話せば、ショップに「ウォーラス」が登場する。このイベントを発生させるとローラをスカウトできなくなり、食堂のジュリアスのイベントも発生しなくなってしまう。

MISSION 11

海上リグ　2095/10/14



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
レクソン	貫通	21	RF	KN	—	—
ルフトローバー	—	20	KN	KN	MS	GR
エルドス	—	20	MG	SD	—	—
ウィスク	—	20	FT	SG	—	—
グラップル	—	20	MG	RD	—	—
レクソン	—	20	BZ	KN	—	—

Enemy Units

ウォーラス	貫通	11	MG	SD	—	—
ウォーラス	貫通	11	SD	SG	—	—
ウォーラス	貫通	11	MG	MG	—	—
ウォーラス	貫通	11	SG	SG	—	—
ウォーラス	貫通	20	MG	MG	—	—
ウォーラス	貫通	20	SG	SG	—	—
炎陽	炎熱	11	KN	KN	MS	MS
炎陽	炎熱	11	KN	KN	GR	GR
炎陽	炎熱	20	KN	KN	GR	GR
炎陽	炎熱	21	KN	KN	MS	MS
強盾×2	貫通	11	BZ	SD	—	—
強盾	貫通	20	RF	SD	—	—
シンティラ×2	衝撃	11	KN	KN	—	—
シンティラ	衝撃	20	RD	SD	—	—
リンキッドM3×2	—	11	MG	MS	—	—
リンキッドM3×4	—	20	MG	MS	—	—

Unit Select

出撃可能数	6（+6）

Clear Data

勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	4
入手CP	1400
入手EXP	14400

Tactics

ヘクターのバーゲスト隊と共同戦線を張るミッション。ガンナーに「ヘリハント」装備が必須。スタート地点が2ヵ所に分かれているので、メカニックを中心に3機ずつの小部隊に分割する。マップ中央に味方とバーゲスト隊を集めると、バズーカやグレネードの的になってしまうので、まずは小部隊のままヘリポートの敵を撃破していく。その際、敵アサルトを優先的に攻撃し、敵戦力を削いでいく。ここではリンキッドM3が厄介なので、少しでも対抗手段を増やすためにストライカーにもMGなどの銃器を持たせておきたい。

SHOP更新

MISSION 12A

市街制圧A　2097/6/22



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
フロスト	—	12	SG	SD	—	—
BT-C68×2	—	12	CN	—	—	—

Enemy Units

ウォーラス×2	貫通	12	SG	SG	—	—
ウォーラス	貫通	12	MG	SD	—	—
ウォーラス×2	貫通	10	MG	SD	—	—
炎陽×4	炎熱	12	KN	KN	GR	GR
炎陽	炎熱	12	KN	KN	MS	MS
強盾	貫通	12	BZ	SD	—	—
強盾	貫通	12	RF	KN	—	—
強盾	貫通	12	RF	SD	—	—
シンティラ	衝撃	12	RD	SD	—	—
シンティラ	衝撃	12	PB	PB	—	—
グリレゼクス	貫通	12	RF	SG	—	—
グリレゼクス	貫通	12	BZ	MG	—	—
リンキッドM3×3	—	12	MG	MS	—	—

Unit Select

出撃可能数	6（+3）

Clear Data

勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	4
入手CP	1600
入手EXP	16200

Tactics

味方は3ヵ所に分散してスタートする。マップ左側にはリペアを搭載したリン・ウェンライトの機体が配置されているので、メカニックはここ以外の場所に配置しよう。なお、マップ上には破壊できるビルが5つあるが、これを破壊すると敵が動き出す。まずはビルには触れずに、動いてる敵から撃破していくのがベストだ。マップ右上の味方はマップ中央を目指して移動し、マップ中央の味方とリンの部隊は、周辺の敵を撃破する。味方が合流を終えて動く敵がいなくなったら、ビルを1つずつ破壊して、敵を各個撃破しよう。

RP　イベント発生

MISSION 12AかMISSION 12Bに出撃する前に、ブリーフィングルームのリンに話しかけるとイベントが発生する。ウォルターの指揮下に入ることを希望するリンから6RPを入手する。

MISSION 12-B
市街制圧B　2097/6/22



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
フロスト	—	12	SG	SD	—	—
BT-C68×2	—	12	CN	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
ウォーラス×2	貫通	12	MG	SD	—	—
ウォーラス	貫通	12	SG	SG	—	—
ウォーラス	貫通	12	MG	MG	—	—
炎陽×4	炎熱	12	KN	KN	GR	GR
炎陽×2	炎熱	12	KN	KN	MS	MS
強盾	貫通	12	RF	KN	—	—
強盾	貫通	12	BZ	KN	—	—
シンティラ×2	衝撃	12	PB	PB	—	—
グリレゼクス×2	貫通	12	RF	SG	—	—
グリレゼクス	貫通	12	BZ	MG	—	—
リンキッドM3×3	—	12	MG	MS	—	—

Unit Select

出撃可能数	6（+3）

Clear Data

勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	4
入手CP	1600
入手EXP	16200

Tactics

陸路のミッションは中央付近に味方と友軍が固まって配置されるので、空路のMISSION 12Aよりも戦いやすい。敵に挟撃されるのを避けるため、まずはマップ下部の3機の敵WAPを優先して撃破する。後門の虎を排したら、反転して向かってくる敵のWAP部隊を迎え撃つ。このとき、敵の炎陽がGRを装備しているので、接近して速攻で倒すこと。4機のWAP部隊を全滅させれば自分から動く敵はいなくなるので、ビルを破壊して動き出す敵を撃破していけば、制圧は難しくない。

SHOP更新

MISSION 13A-1
密林突破　2097/6/23



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
フロスト	—	13	SG	SD	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
ウォーラス×3	貫通	13	MG	MG	—	—
ウォーラス	貫通	13	SG	SG	—	—
炎陽	炎熱	13	KN	KN	MS	MS
強盾×3	貫通	13	BZ	KN	—	—
強盾	貫通	13	RF	KN	—	—
シンティラ	衝撃	13	RD	RD	—	—
GR砲E-2	炎熱	13	GR	—	—	—
自動連装砲C5×2	貫通	13	MG	—	—	—
シンティラ	衝撃	13	KN	KN	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Unit Select

出撃可能数	6（+1）

Clear Data

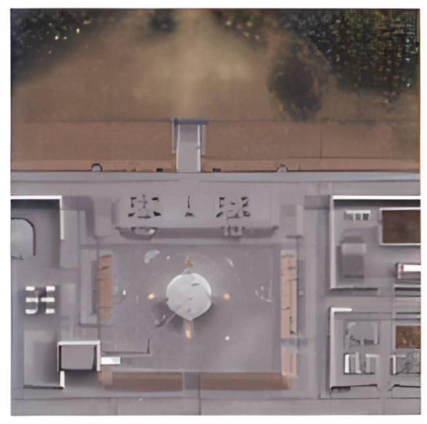
勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	4
入手CP	3800
入手EXP	38400

Tactics

密林で通路が細かく区切られた、複雑な形状のマップ。EMPが有効なので、1機はセンサーEMPを装備させて出撃したい。このミッションの基本的な作戦は待ち伏せ。味方に有利な地形を選んで、向かってくる敵を迎え撃とう。スタート地点の近くには自動連装砲C5が設置されているが、これを避けて、まず強盾とウォーラスに戦いを挑む。2機とも倒したら自動連装砲を破壊し、以降は近くの敵から倒していく。砲台にもEMPが有効なので、攻撃を封じて一気に攻撃を集中させよう。

SHOP更新

MISSION 13A-2
防衛施設死守A　2097/6/24



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
フロスト	—	15	SG	SD	—	—
200mmCN砲	衝撃	15	CN	—	—	—
GR砲FH-40×3	炎熱	15	GR	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
ウォーラス×2	貫通	15	SG	SG	—	—
ウォーラス	貫通	15	SG	SD	—	—
炎陽×2	炎熱	15	KN	KN	MS	MS
炎陽	炎熱	15	KN	KN	RK	RK
強盾×4	貫通	15	RF	KN	—	—
強盾×3	貫通	15	GG	KN	—	—
シンティラ	衝撃	15	KN	SD	—	—
シンティラ	衝撃	15	RD	RD	—	—
シンティラ	衝撃	15	PB	PB	—	—
※以下増援　1						
ウォーラス	貫通	15	MG	MG	—	—
強盾	貫通	15	GG	KN	—	—
シンティラ	衝撃	15	KN	SD	—	—
※以下増援　2						
炎陽	炎熱	15	KN	KN	MS	MS
強盾×2	貫通	15	RF	KN	—	—
強盾×2	貫通	15	GG	KN	—	—
シンティラ	衝撃	15	PB	PB	—	—
※以下増援　3						
ウォーラス	貫通	15	MG	MG	—	—
炎陽	炎熱	15	KN	KN	RK	RK
強盾	貫通	15	RF	KN	—	—
銅鍛	炎熱	15	CN	FT	—	—
銅鍛（ヘリ）	炎熱	15	GG	MS	—	—

Unit Select

出撃可能数	6（+5）

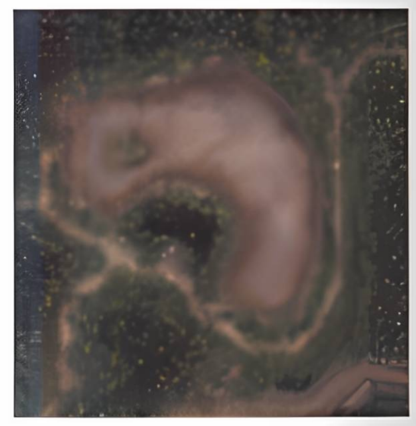
Clear Data

勝利条件	敵機全滅
敗北条件	シェルターの破壊か味方機全滅
入手RP	4
入手CP	3000
入手EXP	21600

Tactics

マップ中央のシェルターを防衛するミッション。基地の固定武装である200mmCN砲とGR砲FH-40が味方として存在する。GR砲HF-40にはGR弾3で弾の補充が可能だ。なお、敵はジェットパックで基地に侵入してくるので、味方を二手に分けて、味方砲台を中心に応戦する。WAPよりも味方の砲台やシェルターが敵のターゲットになるので、砲台の回復を優先すること。攻撃は砲台で一撃を与えてから、WAPで確実に撃破していく。合計17機も出現する敵増援のうち、銅鍛は接近戦で倒す。

MISSION 13B-1
密林回避　2097/6/23



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
フロスト	—	13	SG	SD	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
ウォーラス	貫通	14	SG	SG	—	—
ウォーラス	貫通	11	MG	MG	—	—
炎陽	炎熱	11	KN	KN	MS	MS
炎陽	炎熱	11	KN	KN	GR	GR
強盾	貫通	14	RF	SD	—	—
シンティラ	衝撃	11	RD	SD	—	—
K-78ソナタ	—	13	CN	—	—	—
K-78ソナタ	—	11	CN	—	—	—
自動連装砲C5×2	貫通	13	MG	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Unit Select

出撃可能数	6（+1）

Clear Data

勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	4
入手CP	1800
入手EXP	3000

Tactics

湿地では通常の脚部パーツの移動が著しく制限されるため、脚部をバウワースにして出撃しよう。進軍ルートは、自動連装砲C5の砲撃をかわしつつマップ左上に行き、近くの炎陽から順番に敵のWAPを撃破。次に2機のK-78ソナタを倒し、最後に自動連装砲C5を攻撃する。K-78ソナタは素早く接近して、集中攻撃で1機ずつ倒そう。

MISSION 13B-2

防衛施設奪還　2097/6/24



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
フロスト	—	14	SG	SD	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
ウォーラス×2	貫通	14	MG	MG	—	—
炎陽×2	炎熱	14	KN	KN	MS	MS
強盾	貫通	14	BZ	MG	—	—
強盾	貫通	14	BZ	KN	—	—
強盾	貫通	14	GG	KN	—	—
シンティラ	衝撃	14	RD	RD	—	—
シンティラ	衝撃	14	PB	PB	—	—
200mmCN砲	衝撃	14	CN	—	—	—
GR砲FH-40×3	炎熱	14	GR	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Unit Select

出撃可能数	6（+1）

Clear Data

勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	4
入手CP	2000
入手EXP	19800

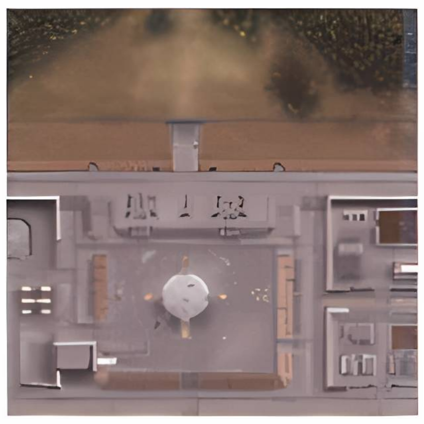
Tactics

味方は２つのルートで施設に侵入するが、右にはリンが配備されている。リペアを装備した機体は、左のスタート地点に配置しよう。スタート地点の近くにいる強盾とウォーラスはアイテムでHPを回復するので、ストライカーのリンク攻撃を中心に速攻で撃破。施設内には敵の砲台が待ち構えている。味方を200mmCN砲側に集めたら、射程に入らないように敵WAPを引きつけて、マップ下部で迎え撃つ。シンティラと炎陽を倒したら、EMPで攻撃を封じつつ200mmCN砲を破壊しよう。残りのWAPと砲台も同じ手順で倒していける。

SHOP更新

MISSION 13B-3

防衛施設死守B　2097/6/24



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
フロスト	—	15	SG	KN	—	—
200mmCN砲	衝撃	15	CN	—	—	—
GR砲FH-40×3	炎熱	15	GR	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
ウォーラス×2	貫通	15	SG	SG	—	—
ウォーラス	貫通	15	SG	SD	—	—
炎陽×2	炎熱	15	KN	KN	MS	MS
炎陽	炎熱	15	KN	KN	RK	RK
強盾×3	貫通	15	RF	KN	—	—
強盾×4	貫通	15	GG	KN	—	—
シンティラ	衝撃	15	KN	SD	—	—
シンティラ	衝撃	15	RD	RD	—	—
シンティラ	衝撃	15	PB	PB	—	—
※以下増援　1						
ウォーラス	貫通	15	MG	MG	—	—
※以下増援　2						
炎陽	炎熱	15	KN	KN	MS	MS
強盾×2	貫通	15	RF	KN	—	—
強盾×2	貫通	15	GG	KN	—	—
シンティラ	衝撃	15	PB	PB	—	—
※以下増援　3						
ウォーラス	貫通	15	MG	MG	—	—
炎陽	炎熱	15	KN	KN	RK	RK
強盾	貫通	15	RF	KN	—	—
鋼鎌	炎熱	15	CN	FT	—	—
鋼鎌（ヘリ）	炎熱	15	GG	MS	—	—

Unit Select

出撃可能数	6（+5）

Clear Data

勝利条件	敵機全滅
敗北条件	シェルターの破壊か味方機全滅
入手RP	4
入手CP	3000
入手EXP	21600

Tactics

前のMISSION13B-2で奪還した防衛施設を、今度は死守するミッション。敵として立ちはだかった各砲台が味方となるが、先の激戦の傷跡が残っているため、まずHPを回復する必要がある。とくに最初に敵が殺到する壁際のGR砲FH-40を最優先で回復しよう。GR弾３を３つ以上持って出撃し、HPを回復したら、あとは弾を補給しつつ、総勢28機にもなる敵を迎撃する。敵として脅威だった砲台は、味方としては頼もしい。GRやCNでダメージを与えて、味方のWAPでとどめをさしていく。

Fort Monus Base

フォートモーナス基地

出撃手順

軍病院のヘクター・レイノルズと話し、１度外に出てから軍病院に戻ってリン・ウェンライトかエドワード・コリンズと話し、改めてエドワードと話す。空母：エクリプスに移動して、ブリーフィングルームのイベント後に出撃する。

CVN-112:Eclipse

空母：エクリプス

RP　イベント発生

MISSION 14に出撃する前に佐官室のオスカーと２回話すと、昇進祝いに4RPを贈ってくれる。

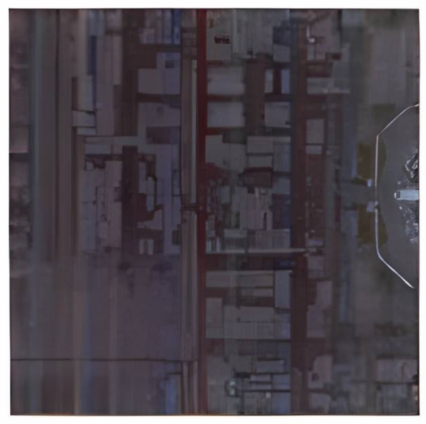
MISSION 11出撃前のイベントを見た状態で、食堂のローラに話しかけるとイベントが発生する。ローラは去ってしまうが、隣のジェフと話すとローラが落とした4RPを入手できる。

さらに同じタイミングで、パイロット詰所のエドワードと話せば、迷彩のグレンブルーを入手する。

SHOP更新

MISSION 14

研究施設強襲　2098/3/1



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
ウォーラス	貫通	16	MG	MG	—	—
ウォーラス	貫通	16	SG	SG	—	—
炎陽×8	炎熱	16	KN	KN	MS	MS
強盾×3	貫通	16	RF	KN	—	—
強盾×2	貫通	16	BZ	KN	—	—
強盾	貫通	16	GG	KN	—	—
シンティラ×2	衝撃	16	RD	RD	—	—
シンティラ	衝撃	16	PB	PB	—	—
シャカール×5	貫通	16	FT	KN	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Unit Select

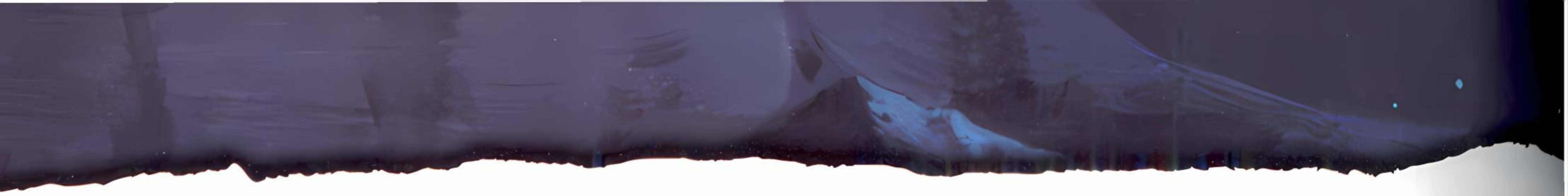
出撃可能数	6

Clear Data

勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	4
入手CP	2600
入手EXP	23400

Tactics

通常の脚部パーツでは移動しづらい地形が多いマップ。脚部をホバータイプのバウワースにして出撃するのがオススメだ。また、段差も多いのでPBなどの射程が短い武器はかなり不利になる。ストライカータイプのセットアップは控えよう。ミッションでは、まず目の前の敵を引きつけて迎撃する。このとき、センサーEMPを装備したシャカールに接近すると、炎陽のミサイルが飛んでくる。シャカールは攻撃を集中して１ターンで倒すようにすること。ロケットで誘導する作戦が有効だ。あとは同じ手順で敵を撃破していく。



MISSION 15
研究施設制圧　2098/3/1



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

ウォーラス×3	貫通	17	MG	MG	—	—
ウォーラス×3	貫通	17	SG	SG	—	—
炎陽×2	炎熱	17	KN	KN	MS	MS
強雨×2	貫通	17	RF	KN	—	—
強盾×4	貫通	17	BZ	KN	—	—
シンティラ×6	衝撃	17	KN	SD	—	—
ASA-9X	—	20	MG	BZ	CN	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Unit Select

出撃可能数	—

Clear Data

勝利条件	敵機全滅
敗北条件	味方機全滅か38ターン超過
入手RP	4
入手CP	2900
入手EXP	25200

Tactics

3つの部屋からなる研究施設の内部マップ。MS以外のショルダーウェポンの使用と、センサーによるMS誘導ができないという制限がある。38ターン以内にすべての敵を倒す必要があるが、超過する心配はない。基本的な作戦は、敵を少しずつ引きつけて、各個撃破しながら進むというもの。部屋の中には障害物がなく、リンク攻撃がしやすい。これを生かして戦うと効率がよくなるが、敵も条件は同じ。とくに最後の部屋の敵のリンク攻撃は脅威になるので、部屋の外に誘導して、確実に敵WAPの数を減らしていくことが重要になる。ASA-9Xは最後に残して全力で倒そう。

CVN-112:Eclipse
空母：エクリプス

ストーリー進行

MISSION 15から帰還したら、佐官部屋のリン・ウェンライトに3回話す。

Fort Monus Base
フォートモーナス基地

出撃手順

ブリーフィングルームでヘクター・レイノルズと話すと出撃できるようになる。この際、空港管制塔でヘクター・レイノルズかジョーゼフ・マウドと話して、ヘクター・レイノルズに対して「OKだ」と返答する。

RP　イベント発生

MISSION 16出撃の前に酒所のバートと話し、「お楽しみ中のようだ、また後でな」を選ぶとイベントが発生して、4RPを入手する。

また、空港管制塔で、ヘクターかジョーゼフと話し、ふたたびジョーゼフと話したときに「じゃあ、お前が何とかしてみろ」を選ぶ。そしてスティーブと話すと、ショップにシャカールが登場する。

SHOP更新

MISSION 16
空港制圧　2098/5/9



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

炎陽×2	炎熱	18	KN	KN	MS	MS
強雨	貫通	18	RF	KN	—	—
強盾	貫通	18	BZ	KN	—	—
シンティラ×5	衝撃	18	KN	PB	—	—
シャカール	貫通	18	FT	KN	—	—
ゼニス×3	衝撃	18	MG	SG	—	—
ギザ	貫通	18	MG	SD	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Unit Select

出撃可能数	6

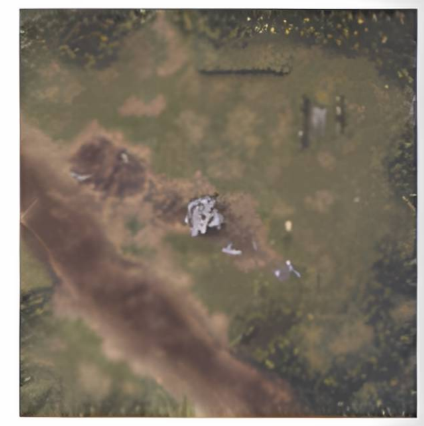
Clear Data

勝利条件	敵機全滅
敗北条件	旅客機破壊か味方機全滅
入手RP	4
入手CP	3200
入手EXP	2700

Tactics

旅客機J-9を守りながら、すべての敵WAPを撃退するミッション。旅客機J-9に隣接する補給車は、破壊すると旅客機J-9を含めた周囲にダメージを与えるので、離れないようにする。システムダウンしている2機のゼニスから撃破していこう。旅客機J-9はリペアで回復可能なので、HPが減った場合は回復しておく。とくに補給車の破壊で2000ぐらいのダメージになるので、HP2000を下回らないように留意すること。味方WAPに向かってくる敵を迎撃することには、新たな敵が旅客機J-9めがけてやってくる。MSを誘導するシャカールを優先しつつ、各個撃破だ。

MISSION 17
テロリスト遭遇　2098/5/10



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

炎陽	炎熱	19	KN	KN	MS	MS
シンティラ	衝撃	20	KN	GG	MS	MS
シンティラ×2	衝撃	19	KN	KN	—	—
グリレゼクス	貫通	20	BZ	KN	—	—
グリレゼクス	貫通	19	RF	KN	—	—
グリレゼクス	貫通	19	BZ	KN	—	—
ゼニス×2	衝撃	20	MG	SG	—	—
ゼニス×3	衝撃	19	MG	SG	—	—
ギザ	貫通	20	MG	SD	—	—
ギザ×2	貫通	19	MG	SD	—	—
シャムロック×4	—	19	—	—	—	—

Unit Select

出撃可能数	6

Clear Data

勝利条件	敵機全滅
敗北条件	敵輸送ヘリがコンテナに接触か味方機全滅
入手RP	4
入手CP	3600
入手EXP	28800

Tactics

4機のシャムロックから、スタート地点付近のコンテナを守るミッション。効率よくダメージを与えるために、1人は「ヘリハント」を装備しておきたい。まず、こちらに向かってくるグリレゼクスと炎陽を倒し、2ターン目からコンテナを目指して飛んでくるシャムロック1機を撃破する。次のターゲットはマップ右上のギザ。回復手段を奪ったら各個撃破でOKだ。シャムロックは時間差をつけて1機ずつ飛来するので、常に動きをチェックしてすぐに対処すれば、守りきれない相手ではない。空と地上から攻めてきたら、空のシャムロックを優先して倒そう。

Fort Monus Base
フォートモーナス基地

出撃手順

佐官部屋のヘクター・レイノルズとの会話で、出現する選択肢すべてを選んで、ブリーフィングルームのイベントを見れば、出撃できるようになる。

SHOP更新

MISSION 18
地下工場潜入　2109/11/20



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
炎陽×4	炎熱	20	KN	KN	MS	MS
炎陽×2	炎熱	20	KN	KN	GR	GR
シンティラ	衝撃	20	RD	PB	—	—
シンティラ	衝撃	20	KN	PB	—	—
グリレゼクス×2	貫通	20	RF	KN	—	—
グリレゼクス	貫通	20	BZ	KN	—	—
グリレゼクス×3	貫通	20	GG	KN	—	—
シャカール×3	貫通	20	FT	KN	—	—
ゼニス×2	衝撃	20	MG	SG	—	—
ギザ×2	貫通	20	MG	KN	—	—
コンテナC2×2	衝撃	20	RF	—	—	—

Unit Select

出撃可能数	6

Clear Data

勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	4
入手CP	4000
入手EXP	30600

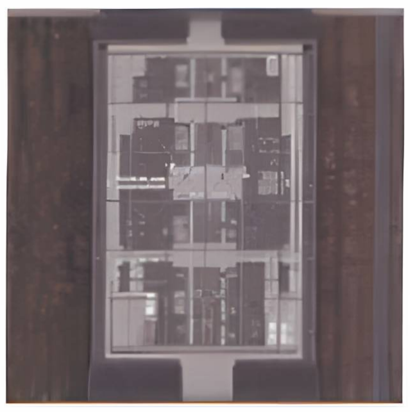
Tactics

敵WAPにGRを装備した機体が多く、まとまって攻撃されると致命的ダメージを受けるので、何より優先して倒したい。最初に倒すべきマップ中央方向の敵にも、GR装備の炎陽がいる。ほかの敵に囲まれると危険なので、ここの炎陽2機とシャカールは、速攻で倒そう。次の標的は線路の向こうの4機のWAP小隊。ここにもGR装備の炎陽が配置されているので、まっ先に倒す必要がある。あとは、左回りに敵を撃破していって、最後に線路上のコンテナC2と増援を倒せば任務成功となる。

RP　イベント発生

発令所でダニエルと1回、イーノスと3回話す。ジムではオリバーとハーマンの2人と話して、士官部屋でイーノスに話しかける。さらにデニスかマックスかローランドと2回話してから、ふたたびイーノスと話すとイベントが発生する。さらに、発令所のジェラルドと2回話せば、6RPを入手する。

MISSION 19
地下工場制圧　2109/11/20



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
シンティラ	衝撃	22	RD	PB	—	—
シンティラ	衝撃	22	KN	PB	—	—
シンティラ	衝撃	21	RD	PB	—	—
シンティラ	衝撃	21	KN	PB	—	—
グリレゼクス	貫通	22	BZ	KN	—	—
グリレゼクス×2	貫通	21	RF	KN	—	—
グリレゼクス×2	貫通	21	BZ	KN	—	—
ゼニス×2	衝撃	22	MG	SG	—	—
ゼニス	衝撃	21	MG	SG	—	—
レール機銃L02×8	貫通	22	GG	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Unit Select

出撃可能数	6

Clear Data

勝利条件※	レール機銃L02以外の敵機全滅
敗北条件	味方機全滅か制限ターン超過
入手RP	4
入手CP	4400
入手EXP	32400

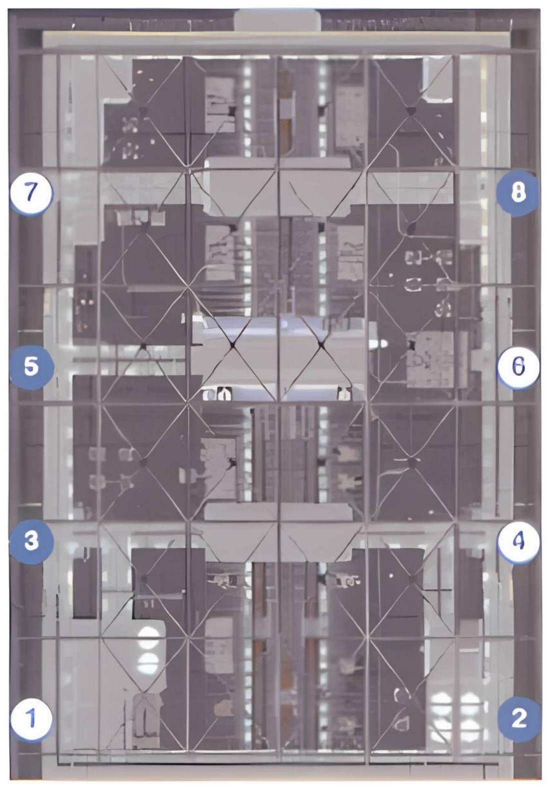
※30ターン制限

Tactics

MISSION 15と同じくMS以外のショルダーウェポンの使用と、センサーによるMSの誘導ができない。おまけに30ターン以内に、レール機銃L02以外の敵を倒さなければならない、と制限が多いミッション。レール機銃L02は8基設置され、このうち特定のレール機銃L02を破壊するとレアアイテムを入手できる。詳しくは右記。任務達成だけを目指すなら、HPの多いレール機銃L02には触らぬが吉。味方は固まって移動し、右手の敵からあみだくじの要領で進んで撃破していこう。レール機銃L02を破壊せずに進むと、最大4基に囲まれる状況になる。アイテムを多めに持って出撃し、リペアバックパックと合わせて回復しながら戦おう。

SHOP更新

ボーナスパーツ入手作戦

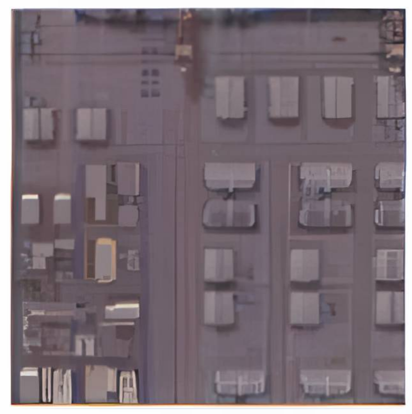


入手パーツ
❷ブラックナイト（ボディ RANK9）
❸強盾甲型（ボディ RANK9）
❺ダブルネイル（KN RANK9）
❽イグチ5式（RF RANK9）

レール機銃L02を破壊してアイテムを入手する場合は、ターン制限がより大きくのしかかる。味方全機の脚部を移動力8のパーツに換装して出撃しよう。進むルートは左記とほぼ同じで、上のマップでいうと2→4→3→5→6→8の順となる。レール機銃L02を破壊した場所は、迎撃に最適の戦場になるので、敵の1小隊を迎え撃って次に進むという手順を繰り返していく。レール機銃L02はすべてを破壊する必要はなく、アイテムを入手できる2、3、5、8だけを破壊すればいい。

SHOP更新

MISSION 20
証拠品確保　2109/11/21



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
炎陽×2	炎熱	22	KN	KN	GR	GR
炎陽×3	炎熱	22	KN	KN	MS	MS
シンティラ	衝撃	22	KN	PB	—	—
グリレゼクス	貫通	22	RF	KN	—	—
グリレゼクス×2	貫通	22	BZ	KN	—	—
シャカール×3	貫通	22	FT	KN	—	—
ゼニス×2	衝撃	22	MG	SG	—	—
ギザ×2	貫通	22	MG	SD	—	—
ダイアウルフ	貫通	22	GG	KN	FT	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Unit Select

出撃可能数	6

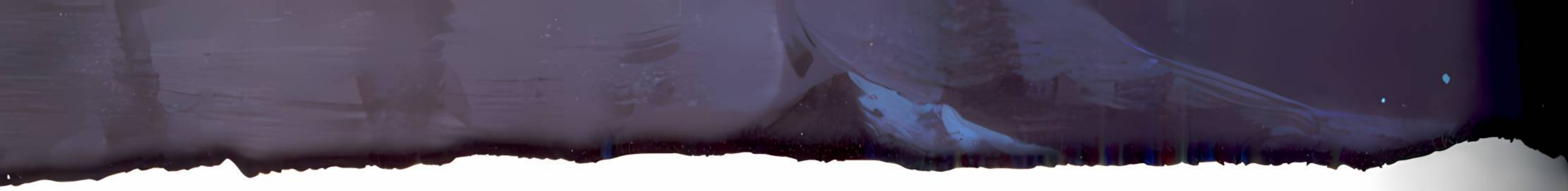
Clear Data

勝利条件	敵機全滅
敗北条件	味方機全滅か25ターン超過
入手RP	4
入手CP	4800
入手EXP	34200

Tactics

25ターンという制限時間内にすべての敵を撃破する。最初に動き出すのは、マップ中央からマップ右にかけて配置されている4機のWAP。マップ右の2機の炎陽を先に倒せば、味方の損害を抑えることができる。その後は、マップ上部に向けて進み、順番に敵を撃破していくが、その際にも炎陽を優先して倒すこと。最後に待ち受けるのは、強力な「ウルフファング」という攻撃を持つダイアウルフの部隊。メカニックを含む周囲のWAPを撃破してから、戦おう。ダイアウルフと隣接すると「ウルフファング」で攻撃されるので、離れた位置からの攻撃を心がける。

SHOP更新



Fort Monus Base
フォートモーナス基地

RP イベント発生

MISSION 18出撃前のイベントを見た状態で、MISSION21出撃前に、発令所にいるイーノスと話すと、ヴィーザフのパーツを入手する。
また、同じタイミングでジムのカルヴィンかクロードかデュークかピークーと2回話すとイベントが発生して、4RPを入手できる。
さらに、佐官部屋のエドワードと2回話をすると、迷彩のリンホワイトを入手する。

MISSION 21
流氷区行軍　2111/12/9



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

炎閻	炎熱	23	KN	KN	MS	MS
炎閻	炎熱	23	KN	KN	GR	GR
シンティラ	衝撃	23	KN	PB	—	—
グリレゼクス	貫通	23	GG	KN	—	—
シャカール×4	貫通	23	FT	KN	—	—
ギザ×2	貫通	23	MG	KN	—	—
ギザ×2	貫通	23	SG	SD	—	—
ギザ	貫通	23	KN	KN	MS	—
リンキッドM3	—	23	MG	MS	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Unit Select

出撃可能数	6

Clear Data

勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	4
入手CP	5300
入手EXP	36000

Tactics

雪原と氷原に覆われたマップは、あらゆる脚部の移動力を奪う。唯一、影響を受けないホバータイプのバウワースに換装して出撃するのがベストだ。ミッションでは、まず味方を集合させて、マップ上部を目指して前進。センサーのMS誘導やGR攻撃を防ぎながら、左回りに進軍していく。このとき、ギザ2機と炎閻からなる最寄の敵小隊を避けて、先にシャカール、ギザ、炎閻の小隊から倒すと、よりスムーズに撃破できる。最初に当たる敵は、シャカールを倒してMS誘導を抑止しよう。

U.S.N. Alaska Radiation Research Society
アラスカ特殊放射線研究所

出撃手順

管制室のエミール・クラムスコイと話して、「ああ、よろしく頼む」と回答し、さらに食堂でエミールと3回話す。選択肢は「もう十分だ」を選んで、管制室に戻り、ヘクター・レイノルズと話せば、出撃できる。

RP イベント発生

MISSION 21出撃前に、管制室のエミリルと2回話すと、イベントが発生して、6RPを入手する。

MISSION 22
シンクロトロン外周　2112/7/9



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

炎閻×2	炎熱	24	KN	KN	MS	MS
炎閻	炎熱	24	KN	KN	GR	GR
炎閻×3	炎熱	24	KN	KN	RK	RK
シンティラ	衝撃	24	PB	RD	—	—
シンティラ	衝撃	24	KN	PB	—	—
シンティラ	衝撃	24	RD	MG	—	—
グリレゼクス×3	貫通	24	RF	KN	—	—
グリレゼクス×2	貫通	24	BZ	KN	—	—
シャカール	貫通	24	FT	KN	—	—
ゼニス×2	衝撃	24	MG	SG	—	—
ゼニス	衝撃	24	SG	SG	—	—
ゼニス	衝撃	24	MG	RD	—	—
ゼニス	衝撃	24	MG	RF	—	—
ギザ	貫通	24	MG	KN	—	—
ギザ	貫通	24	MG	SD	—	—

Unit Select

出撃可能数	6

Clear Data

勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	4
入手CP	5800
入手EXP	37800

Tactics

敵が4～6機の隊列を組んで配置されているので、リンク攻撃が脅威になる。とくに遠距離のリンク攻撃を受けると味方の被害が大きくなるので、BZを装備したグリレゼクスは優先して撃破しよう。また、回避率が低い味方の機体が多数のリンク攻撃を受けると、あっという間に撃破されてしまう。防御やHPが低い敵を倒して、リスクを減らしておくのも重要だ。以上を踏まえて、マップの上方向に向かって進軍し、右回りに敵を倒していこう。

SHOP更新

MISSION 23

シンクロトロン外周　2112/7/9



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
グリレゼクス	貫通	26	BZ	KN	—	—
シャカール	貫通	26	FT	KN	—	—
ゼニス	衝撃	26	MG	SG	—	—
ギザ×2	貫通	26	MG	SD	—	—
鋼天	炎熱	27	RF	SG	MS	CN
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Unit Select

出撃可能数	6

Clear Data

勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	4
入手CP	6300
入手EXP	39600

Tactics

モーガン・ベルナルド搭乗の鋼天が立ちはだかるミッション。敵は正面にセンサー搭載のシャカールを配置して鋼天のMSを誘導し、鋼天がダメージを受けると背後のメカニックが回復するという、隙のない布陣だ。シャカールを含めた前衛の3機は、どれも鋼天とリンクしているので、1機ずつ速攻で倒さないと、大きなダメージを受けることになる。3機を倒して鋼天が味方に向かってきたら、全機でマップ下部に移動し、回復して鋼天を迎え撃つ。鋼天が十分に近づいてきたら、四方を囲んでリンク攻撃で倒そう。取り残されたメカニックは簡単に倒せる。

SHOP更新

MISSION 24

メンテナンス通路　2112/7/9



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
※区画1						
炎陽	炎熱	26	KN	KN	MS	MS
炎陽	炎熱	26	KN	SD	MS	MS
シンティラ	衝撃	26	PB	RD	—	—
グリレゼクス	貫通	26	RF	KN	—	—
グリレゼクス×3	貫通	26	BZ	KN	—	—
※区画2						
炎陽	炎熱	26	KN	KN	MS	MS
炎陽	炎熱	26	KN	SD	MS	MS
シンティラ	衝撃	26	RD	PB	—	—
シンティラ	衝撃	26	KN	PB	—	—
グリレゼクス	貫通	26	BZ	KN	—	—
ゼニス×2	衝撃	26	MG	SG	—	—
ギザ×2	貫通	26	MG	SD	—	—
※区画3						
炎陽×2	炎熱	26	KN	KN	MS	MS
シンティラ	衝撃	26	RD	PB	—	—
シンティラ	衝撃	26	KN	MG	—	—
グリレゼクス	貫通	26	RF	KN	—	—
グリレゼクス	貫通	26	BZ	KN	—	—
シャカール×2	貫通	26	FT	KN	—	—
ゼニス	衝撃	26	MG	KN	—	—
ゼニス	衝撃	26	SG	PB	—	—
ギザ	貫通	26	MG	SD	—	—

Unit Select

出撃可能数	6

Clear Data

勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	4
入手CP	6800
入手EXP	41400

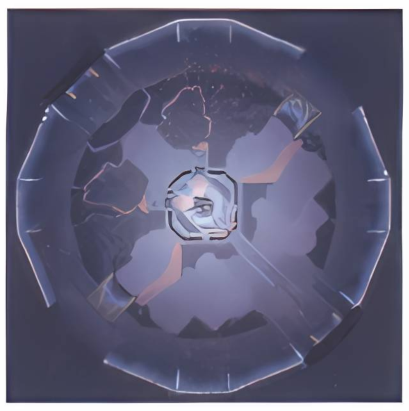
Tactics

マップは隔壁で仕切られた屋内で、初期配置で隔壁の前にいる敵を倒すことで隔壁が開く。時間制限がないので、隔壁の鍵となる敵を最後に残し、十分に準備を整えてから隔壁を開ければ、常に万全の態勢で敵を迎え撃つことができる。隔壁が開いたら、RFやBZで敵の一部を誘導し、各個撃破しよう。

SHOP更新

MISSION 25

リアクター　2112/7/9



Map Data

Player Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
—	—	—	—	—	—	—

Enemy Units

Unit	属性	Lv	Weapon			
テラーウルフAssault×2	貫通	27	MG	SG	—	—
テラーウルフAssault	貫通	27	SG	FT	—	—
テラーウルフLauncher×4	炎熱	27	KN	KN	MS	MS
テラーウルフLauncher×3	炎熱	27	KN	KN	GR	GR
テラーウルフGunner×2	貫通	27	RF	KN	—	—
テラーウルフGunner×3	貫通	27	BZ	KN	—	—
テラーウルフStriker×2	衝撃	27	KN	KN	—	—
テラーウルフStriker	衝撃	27	RD	PB	—	—
テラーウルフJammer	貫通	27	FT	KN	—	—
テラーウルフMechanic	貫通	27	MG	SD	—	—
ブルータルウルフ	衝撃	27	SG	RD	MS	CN
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

Unit Select

出撃可能数	6

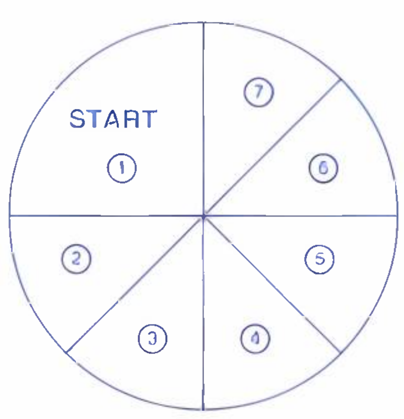
Clear Data

勝利条件	—
敗北条件	—
入手RP	4
入手CP	7400
入手EXP	43200

Tactics

デフレクターのエネルギー放射という、危険なしかけが施されたマップ。エネルギー放射は下図のように、円形のマップの左上部分からスタートし、一定間隔で左回りに7段階の範囲におよぶ。エネルギー放射の範囲内にいた機体は、敵味方に関係なく大ダメージを被るが、HPが0になることはなく、最低でも1は残る。エネルギー放射の3ターン前には放射範囲が表示されるので、範囲とターンを記憶しておいて、回避しよう。敵はグレン・デュバル搭乗のブルータルウルフを含む、テラーウルフの大部隊。スタート地点から左回りに敵を撃破していく。、ブルータルウルフの小隊と戦う際は、ジャマーとメカニックのテラーウルフから倒し、ブルータルウルフは包囲して戦おう。

エネルギー照射範囲



MISSION Completed

5thをクリアすると、2つのゲームモードが追加される。1つはCP、RP、装備、アリーナ成績を引き継ぎ、さらに50EPを持った状態で、MISSION 01のセットアップも可能であるニューゲーム+。もう1つは、敵の数が増え、RANKが上がるなど、全てのミッションが高難易度になっているハードモードである。

Character Scout

ウォルターとともに戦うパイロットは、ストーリー上のなりゆきで仲間になる者から、ウォルターが基地でスカウトした者まで、出自はさまざまである。そんなパイロットのデータを余すところなく掲載した。

Scout

スカウト

パイロットのスカウト

ミッション間に訪れる基地や空母などの拠点には、多くの軍人との出会いがある。MISSION 08A/08B以降のインターミッションでは、この軍人たちの中から、優秀な人材をスカウトして仲間に加えることができるようになる。スカウトすることで仲間になるパイロットや、スカウトするために特殊な手順が必要なパイロットの情報をリストにした。まずは、パイロットのデータの見方から確認しておこう。



イベントを発生させたり、ミッションに出撃したり、とインターミッションの会話は重要。スカウトも会話から始まる。

リストの見方



01	①ウォルター・フェン		
階級	— ②	S型デバイス	— ③
適性ジョブ	Assault ④	攻撃タイプ	目標重視型 ⑤
スカウト可能時期	主人公なので最初から⑥いる。		
意思が強く洞察力に優れリーダーの素質に恵⑦まれている。左頬に紛争時の傷痕がある。			

①顔と名前＝パイロットの外見とフルネーム
②階級＝ウォルターより階級が下の者しかスカウトできない
③Ｓ型デバイス＝Ｓ型デバイスの有無
④適正ジョブ＝パイロットが得意とするジョブ
⑤攻撃タイプ＝リンク攻撃の発生率に関わる
⑥スカウト可能時期＝スカウトできるようになるミッション
⑦プロフィール＝パイロットのプロフィール

スカウト成立条件が特殊なパイロットリスト

自動参加するタイプ

ストーリーやミッションに合わせて必ず仲間になるパイロットは、主人公のウォルターを入れて８人。仲間になるタイミングは、P.466のシンプルミッションチャートにも記入している。このメンバーをベースに、足りない能力や足りないジョブを補うようにスカウトしていくのが基本だ。後半のミッションになるとＳ型デバイスパイロットもスカウトできるようになる。Ｓ型デバイス専用のスキルを装備可能だが、ステータス障害に弱いという短所もあるので、補完して使いこなす必要がある。



01	ウォルター・フェン		
階級	—	S型デバイス	—
適性ジョブ	Assault	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期	主人公		
意思が強く洞察力に優れリーダーの素質に恵まれている。左頬に紛争時の傷痕がある			



02	ダモン・マンフィールド		
階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Launcher	攻撃タイプ	攻撃型
スカウト可能時期	M01　自動参加		
巨漢強面で一見怖そうだが温厚で優しい男。ウォルターと同期の21期生			



03	ランディ・オニール		
階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Mechanic	攻撃タイプ	慎重型
スカウト可能時期	M02　自動参加		
お人よしで気が小さいが仲間思いで一途な部分もある。ウォルターとは同期で幼馴染み			



04	ジェイミー・ビンソン		
階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Gunner	攻撃タイプ	攻撃型
スカウト可能時期	M04　自動参加		
負けん気が強く何事にも本気。ヴァンツァー乗りに憧れ入隊。ウォルターと同期の21期生			



05	クリスティン・クーリッジ		
階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Striker	攻撃タイプ	攻撃型
スカウト可能時期	M05　自動参加		
アネゴ肌な性分。戦闘時にも挑発的に振る舞う。ウォルターと同期の21期生			



06	ジム・マクラレン		
階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Jammer	攻撃タイプ	攻撃型
スカウト可能時期	M06　自動参加		
歩兵時代に多くの功績をあげ上官の勧めによりパイロットへ。ウォルターと同期の21期生			



07	エドワード・コリンズ		
階級	※准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Mechanic	攻撃タイプ	慎重型
スカウト可能時期	M08A／M08B前・エクリプス　自動参加		
常にスーパーハイテンション。ユーモアに溢れ面倒見が良い。ウォルターたちの兄貴分的存在。階級・能力はランディから引継ぎ			



08	ヘクター・レイノルズ		
階級	中佐	S型デバイス	○
適性ジョブ	Mechanic	攻撃タイプ	慎重型
スカウト可能時期	M16前～M21前・フォートモーナス　自動参加		
バーゲスト本隊長。対テロ戦闘のスペシャリストで各方面に多大な人脈が			

ステータスの継承

２周目以降のプレイとなるニューゲーム＋では、苦心して育成してきた数々の要素を継承して、最初のミッションからのプレイができる。基本的な要素はP.479で説明した通りだが、ここで詳しく解説しよう。まず、ニューゲーム＋で継承されあるのが、クリア時のCP、RPとパーツ、武器、バックパックといった装備品、そしてアリーナのエントリー数と対戦チーム数といったデータである。さらに最初からEP50を持った状態のスタートとなり、MISSION 01出撃時からWAPのセットアップができるようになる。

継承するステータス

- ●クリア時のCP
- ●クリア時のRP
- ●パーツ
- ●武器
- ●バックパック
- ●アリーナの記録



強力な武器やパーツを持っている。

特殊なイベントや条件のあるタイプ

スカウトするために、特殊な条件をクリアしなくてはならないパイロットが何人かいる。ここでは、そのスカウト条件について解説する。イベントや小隊メンバーの顔ぶれが影響する者が多いが、なかでも特殊なのがダリル・トラウベルで、MISSION 03開始前からMISSION 11開始前にかけて、のべ5回のイベント全部発生させないとスカウトできない。

09 ダリル・トラウベル



階級	大尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Striker	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M11前〜後・エクリプス［シミュレーター］		
正義感が強く一本気。独断的行動がトラブルを招き、時に反感をかう事も……			

MISSION 03開始前の食堂のイベント（P.470）を2つ発生させ、MISSION 04開始前にもイベント（P.471）。MISSION 05開始前のシミュレーター（P.471）で「だからどうしたんだ？」と答えたら、MISSION 11開始前に（P.473）「俺は何もしていない」と返せばOK。

10 ローラ・キンメル



階級	少尉	S型デバイス	○
適性ジョブ	Gunner	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M14前〜M15後・エクリプス［食堂］		
勝気で怖いもの知らず。そんな性格が災いしてか日々のトラブルが絶えない			

MISSION 11開始前の食堂のイベント（P.473）を発生させると、スカウトできなくなる。イベントを発生させていなければ、MISSION 14開始前のタイミングにスカウトできる。

11 リリー・フォー



階級	中尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Striker	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M14前〜M15後・エクリプス［シミュレーター］		
元SEALS所属の豪腕。その経歴がよほど誇らしいのか自慢げに講釈をたれる			

MISSION 14開始前の空母：エクリプスのシミュレーターでリリーに話しかけ、選択肢は「お前、頭大丈夫か？」を選べば、スカウトできる。

12 ジュリアス・バンクロフト



階級	中尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Mechanic	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M16前〜M21前・フォートモーナス［食堂］		
サバイバルの達人。個性的な風貌と性格で皆から愛されている			

MISSION 11開始前の空母：エクリプス等で、ワット・ターナーをスカウトしておく。

13 セシル・ベルナドット



階級	少尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Launcher	攻撃タイプ	慎重型
スカウト可能時期［場所］	M16前〜M21前・フォートモーナス［シミュレーター］		
異常なまでのO.C.U.嫌いは自国を強く思うがあまりの事。爆発物のエキスパート			

ジュリアス・バンクロフトをスカウトしておく。

14 デューク・タカハシ



階級	少尉	S型デバイス	○
適性ジョブ	Assault	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M20後・フォートモーナス［ジム］		
思慮が強く洞察力に優れリーダーの素質に恵まれている。左頬に紛争時の傷痕がある			

ワット・ターナー、ジュリアス・バンクロフト、セシル・ベルナドットをスカウトしておく。

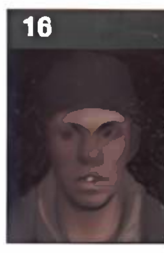
15 ジョニー・ファース



階級	少佐	S型デバイス	○
適性ジョブ	Striker	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M22前・特殊放射線研究所［シミュレーター］		
数々の歴史的戦闘に従軍し、第一次ハフマン紛争でも活躍。生けるレジェンドであ			

小隊メンバーを「エース」（P.483）のみで編成してスカウトする。

16 カール・ギブソン



階級	中尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Assault	攻撃タイプ	慎重型
スカウト可能時期［場所］	M20後・フォートモーナス［食堂］		
ふざけた態度で胡散臭いが銃器の扱いは芸術的。女好きで美人には滅法弱い			

小隊メンバーを「特選」で「エース」（P.483）のみで編成してスカウトする。

Scout List

パイロットスカウトリスト

M08A／M08B前・エクリプス

17 フィリス・スピアー



階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Assault	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M08A／M08B前・エクリプス［食堂］		
礼儀正しく親切。荒くれ女が多い艦にあってそのやさしさは感動もの			

18 ロバート・ダグラス



階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Launcher	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M08A／M08B前・エクリプス［ジム］		
長い船上生活に多少嫌気が。憂鬱な気分を紛らわすよう日々トレーニングに明け暮れる			

19 ジェレミー・スズキ



階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Mechanic	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M08A／M08B前・エクリプス［ジム］		
何に苛ついているのか。短期で粗暴で自己中。人との関わりを極端に嫌う			

20 ゴードン・パウルス



階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Gunner	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M08A／M08B前・エクリプス［食堂］		
良家に生まれ育つが反発。家を飛び出し軍門を叩く。天然で憎めないやつ			

21 ブライアン・ロースン



階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Striker	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M08A／M08B前・エクリプス［ブリーフィングルーム］		
志の高い理想主義者。正義感の塊のような男で世界平和を切に願い戦う			

22 トニー・ガーラント



階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Jammer	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M08A／M08B前・エクリプス［ブリーフィングルーム］		
機知に富みユニーク。艦での生活が非常に長く人生の大半は海の上			

M11前〜後・エクリプス

23 レイモンド・ウェイ



階級	—	S型デバイス	—
適性ジョブ	Assault	攻撃タイプ	攻撃型
スカウト可能時期［場所］	M11前〜後・エクリプス［ブリーフィングルーム］		
ガッチリ体型に銀縁眼鏡。真面目なのだが融通が利かず興奮すると手におえない			

24 ジェフ・ゾーン



階級	准尉長	S型デバイス	—
適性ジョブ	Launcher	攻撃タイプ	攻撃型
スカウト可能時期［場所］	M11前〜後・エクリプス［ブリーフィングルーム］		
思慮深い知識人。育ちもよく物腰も優しいが戦闘時にあっては一転武闘派			

25 ロビン・ガウナ



階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Mechanic	攻撃タイプ	攻撃型
スカウト可能時期［場所］	M11前～後・エクリプス［ブリーフィングルーム］		

実直な中堅パイロット。WAP総搭乗時間は相当でそのテクニックは超一流

26 マーク・ギティンズ



階級	准尉長	S型デバイス	—
適性ジョブ	Gunner	攻撃タイプ	攻撃型
スカウト可能時期［場所］	M11前～後・エクリプス［ジム］		

トレーニング大好き人間。技術は荒削りだがセンスは秀逸。今後の成長が楽しみである

27 ラルフ・モントゴメリー



階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Striker	攻撃タイプ	攻撃型
スカウト可能時期［場所］	M11前～後・エクリプス［食堂］		

レンジャー部隊出身で豊富な戦闘経験を持つ。接近戦では高度な技術を発揮

28 ワット・ターナー



階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Jammer	攻撃タイプ	攻撃型
スカウト可能時期［場所］	M11前～後・エクリプス［ジム］		

ベテラン戦闘パイロット。落ち着き払った立ち振舞いは自身と経験のなせる技か

M11後・エクリプス

29 ベネット・ハービー



階級	少尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Launcher	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M11後・エクリプス［ジム］		

元DELTA所属。緊急時にも動じぬタフな精神は数々の特殊任務経験の賜物

30 デビット・レンチャック



階級	少尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Mechanic	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M11後・エクリプス［シミュレーター］		

歩兵上がりの叩き上げ。大変な努力家で苦労人。悪びれず礼節をわきまえる

31 ハーヴィー・デュラント



階級	少尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Gunner	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M11後・エクリプス［ジム］		

恵まれた体格に訓練を重ね、その身体は鋼のよう。鍛え過ぎか脳も筋肉のように

32 ヘティー・スーザン



階級	准尉長	S型デバイス	○
適性ジョブ	Striker	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M11後・エクリプス［食堂］		

クルーの姉貴的存在。知性を醸す容姿さながらその戦いぶりは可憐で美しい

33 パトリック・ジン



階級	少尉	S型デバイス	○
適性ジョブ	Jammer	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M11後・エクリプス［ジム］		

東洋系の血を引いており、その裏返しから愛国心が強い。戦士としても優秀

M14前～M15後・エクリプス

34 トマス・フーバー



階級	中尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Assault	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M14前～M15後・エクリプス［シミュレーター］		

実戦経験豊富な中堅パイロット。ギャンブル好きが玉にきずだが、その度胸が時に頼もしい事も

35 サラ・マクシミリアン



階級	中尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Jammer	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M14前～M15後・エクリプス［シミュレーター］		

鉱物研究員。規律を重んじ不正を許さず、何事にも真摯に取り組む

M16前～M21前・フォートモーナス

36 ウィリアム・ガンチ



階級	准尉長	S型デバイス	—
適性ジョブ	Assault	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M16前～M21前・フォートモーナス［シミュレーター］		

愛国心に感化され軍へ入隊。友情に憧れる熱き男。熱いが故によく誤解される

37 ブレンダ・ヴィンソン



階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Assault	攻撃タイプ	慎重型
スカウト可能時期［場所］	M16前～M21前・フォートモーナス［ジム］		

短期で感情的。何かというとすぐに手が出る。ホーム47の出身

38 エラ・ブライリー



階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Assault	攻撃タイプ	攻撃型
スカウト可能時期［場所］	M16前～M21前・フォートモーナス［休憩所］		

戦術理論の知識に深く日夜研究に明け暮れている。ウンチクは一聴の価値アリ

39 シンディー・フランク



階級	少尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Launcher	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M16前～M21前・フォートモーナス［休憩所］		

世話好きでお節介。母親のように口うるさいがそれは愛情の裏返しでもある

40 ディーン・グルーバー



階級	少尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Launcher	攻撃タイプ	攻撃型
スカウト可能時期［場所］	M16前～M21前・フォートモーナス［休憩所］		

突撃特攻野郎。己の危険など顧みず先陣を切って斬り込む

41 テッド・マイルズ



階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Mechanic	攻撃タイプ	慎重型
スカウト可能時期［場所］	M16前～M21前・フォートモーナス［ジム］		

ウォルター同様ホームの出身。頭脳明晰で品行方正。優等生を絵に描いたような男

42 キャシアス・ハート



階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Mechanic	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M16前～M21前・フォートモーナス［ジム］		

スポーツ万能な体育会系人間。経験から導きだされた持論は論理的で説得力アリ

43 オリーヴ・フォレスト



階級	准尉長	S型デバイス	—
適性ジョブ	Gunner	攻撃タイプ	慎重型
スカウト可能時期［場所］	M16前～M21前・フォートモーナス［寝所］		

スタイルは細身ながら繰り出す攻撃は激しい。猪突猛進敵陣に乗り込む

44 アンディ・エリクソン



階級	少尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Gunner	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M16前～M21前・フォートモーナス［食堂］		

卓越した技術とセンスを持ち第二次ハフマン紛争でも活躍。皆の羨望を集めるパイロット

45 バート・ビーハン



階級	准尉長	S型デバイス	—
適性ジョブ	Striker	攻撃タイプ	攻撃型
スカウト可能時期［場所］	M16前～M21前・フォートモーナス［寝所］		

駐屯地暮らしの長さからか世間の出来事に疎い。興味の矛先は常に戦場である

46 リネット・ウィンターズ



階級	少尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Striker	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M16前～M21前・フォートモーナス［寝所］		
責任感が強く完璧主義。新人の育成にも熱心でその手腕には定評がある			

47 エリック・ヘンキンズ



階級	少尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Striker	攻撃タイプ	慎重型
スカウト可能時期［場所］	M16前～M21前・フォートモーナス［食堂］		
タフな精神に強靭な肉体。戦闘時においても冷静沈着でその判断力は尊敬に値する			

48 ミュリエル・フェイ



階級	中尉	S型デバイス	○
適性ジョブ	Jammer	攻撃タイプ	慎重型
スカウト可能時期［場所］	M16前～M21前・フォートモーナス［シミュレーター］		
頭もキレるが腕も立つ。その実力は折り紙付きで、職業柄電子戦はお手の物			

49 エズラ・クリーブランド



階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Jammer	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M16前～M21前・フォートモーナス［ジム］		
家族思いの優しき父。子供の事を心配して止まず愛する者の為今日も戦う			

M17後・フォートモーナス

50 オリバー・バスティル



階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Assault	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M17後・フォートモーナス［ジム］		
根性第一な熱血兵士。甘えを許さず他人にも厳しい。若さが故に批判的で感情的			

51 ヴィンセント・コール



階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Assault	攻撃タイプ	慎重型
スカウト可能時期［場所］	M17後・フォートモーナス［寝所］		
軍事オタクでメカ好き。そんな趣味が高じ軍に入隊。ヴァンツァー乗りに憧れている			

52 セシリー・チャン



階級	少尉	S型デバイス	○
適性ジョブ	Launcher	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M17後・フォートモーナス［食堂］		
軍医として入隊するも戦場に憧れパイロットに志願。無駄を嫌う合理主義			

53 ボリス・ハンプトン



階級	中尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Launcher	攻撃タイプ	慎重型
スカウト可能時期［場所］	M17後・フォートモーナス［シミュレーター］		
放射線研究が専門であるが、ロボット工学にも精通。その知識頭脳は大変頼もしい			

54 ノア・ミルバンク



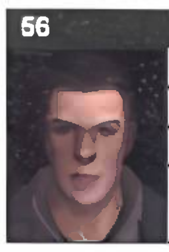
階級	中尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Mechanic	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M17後・フォートモーナス［食堂］		
貧血体質で臆病。何をするにもマイペース。愛嬌のある性格は皆の人気者			

55 ガイ・クロドフェルター



階級	中尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Mechanic	攻撃タイプ	慎重型
スカウト可能時期［場所］	M17後・フォートモーナス［食堂］		
脂肪燃焼にこだわるダイエットマニア。訓練好きとも言えるが……			

56 サイモン・ハーディング



階級	中尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Gunner	攻撃タイプ	攻撃型
スカウト可能時期［場所］	M17後・フォートモーナス［寝所］		
現場にこだわるベテラン兵士。万事に全力で取り組む姿勢は若手兵士の良きお手本である			

57 ハロルド・ラオ



階級	少尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Gunner	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M17後・フォートモーナス［寝所］		
謎多き人物。数々の伝説的噂があるものの真意の程は誰も知らない……			

58 リサ・ジョンストン



階級	中尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Gunner	攻撃タイプ	慎重型
スカウト可能時期［場所］	M17後・フォートモーナス［寝所］		
孤高の女スナイパー。集中力は研ぎ澄まされ高精度で敵機を撃破			

59 エグバート・スミソン



階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Striker	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M17後・フォートモーナス［寝所］		
頼れる兄貴といった存在。親身な指導と気さくな性格で部下にも大変評判が良い			

60 ルーカス・ハンター



階級	中尉	S型デバイス	○
適性ジョブ	Striker	攻撃タイプ	慎重型
スカウト可能時期［場所］	M17後・フォートモーナス［食堂］		
接近戦の達人。一撃必殺を最高の美学とし狙った獲物は確実に仕留める			

61 メアリー・ルイス



階級	中尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Jammer	攻撃タイプ	慎重型
スカウト可能時期［場所］	M17後・フォートモーナス［シミュレーター］		
才色兼備なパイロット。結婚出産後も軍に留まり今なお最前線での戦いを望む			

62 ハーマン・ヘイズ



階級	少尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Jammer	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M17後・フォートモーナス［ジム］		
賭好きでお調子者。権力には歯向かわない主義で上官には従順、目下には傲慢			

M20後・フォートモーナス

63 ジュリア・バレット



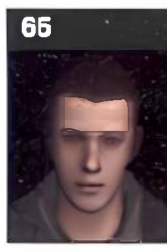
階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Assault	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M20後・フォートモーナス［食堂］		
生まれはフリーダム。幼いときの戦争で家を奪われその後ホームに移送される			

64 ジェイル・エリオット



階級	少尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Launcher	攻撃タイプ	慎重型
スカウト可能時期［場所］	M20後・フォートモーナス［寝所］		
歩兵暮らしの長さからか上層部への不信感をもっている。酒好きで人情味のある男			

65 ウォルト・コーエン



階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Launcher	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M20後・フォートモーナス［寝所］		
意思が強く洞察力に優れリーダーの素質に恵まれている。左頬に紛争時の傷痕がある			

66 ジャスティン・デレック



階級	中尉	S型デバイス	○
適性ジョブ	Launcher	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M20後・フォートモーナス［休憩所］		
数々の特殊部隊で経歴を重ね手腕を買われバーゲストへ。その砲撃は嵐のように凄まじい			

67 マシュー・ゴーインズ



階級	大尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Mechanic	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M20後・フォートモーナス［シミュレーター］		

専門は放射線研究。その平和的利用促進の為日夜研究に勤しむ

68 ルーシー・ベネット



階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Mechanic	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M20後・フォートモーナス［食堂］		

戦場にあっては冷酷無情。トドメを刺すまで追い詰める。ウォルターと同期の21期生

69 ドナ・ビーティー



階級	少尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Mechanic	攻撃タイプ	慎重型
スカウト可能時期［場所］	M20後・フォートモーナス［食堂］		

紛争地域の出身。幼い頃より多くの惨劇を経験。平和を求め自らも軍人の道へ

70 アレックス・シュガート



階級	少尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Gunner	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M20後・フォートモーナス［食堂］		

軍曹時代に新兵教育に従事。その経験から訓練に関する知識が非常に深い

71 カルヴィン・マエダ



階級	准尉長	S型デバイス	—
適性ジョブ	Gunner	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M20後・フォートモーナス［ジム］		

東洋系三世。自身のルーツを忌み嫌い打倒O.C.U.に燃える

72 ジョシュア・マッキー



階級	中尉	S型デバイス	○
適性ジョブ	Gunner	攻撃タイプ	慎重型
スカウト可能時期［場所］	M20後・フォートモーナス［休憩所］		

かつては要人暗殺部隊に所属。詳細は闇に包まれているが、歴史の裏舞台には彼の存在が

73 ニール・ロイスター



階級	中尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Striker	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M20後・フォートモーナス［シミュレーター］		

真面目で訓練熱心。操縦技術の高さには脱帽。まさに訓練のなせる技

74 ピーター・ブース



階級	大尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Striker	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M20後・フォートモーナス［ジム］		

若くして出世した為か口が悪く権威的。鼻につく野郎だが能力は高い

75 ジル・アンドリュース



階級	中尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Striker	攻撃タイプ	慎重型
スカウト可能時期［場所］	M20後・フォートモーナス［休憩所］		

鍛え抜かれた艶やかな身体。俊敏かつ正確な仕事ぶり。まさに獣のような女戦士である

76 クロード・ハートレー



階級	准尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Jammer	攻撃タイプ	目標重視型
スカウト可能時期［場所］	M20後・フォートモーナス［ジム］		

気は優しくて力持ち。状況分析能力が高く冷静。戦闘時でも慌てず騒がず

77 スタンレー・マーフィー



階級	大尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Jammer	攻撃タイプ	慎重型
スカウト可能時期［場所］	M20後・フォートモーナス［詰所］		

ハッキングの腕前は相当。上層部にも顔が利き一兵卒とは思えぬ程の情報通

78 ドゥエイン・フィッシャー



階級	准尉長	S型デバイス	—
適性ジョブ	Jammer	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M20後・フォートモーナス［詰所］		

トレードマークはバンダナ。攻撃こそ最大の防御が信条で常に最前線での戦を求めている

M22前・特殊放射線研究所

79 レイラ・ロバーツ



階級	大尉	S型デバイス	○
適性ジョブ	Assault	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M22前・特殊放射線研究所［管制室］		

彼女の執念は恐ろしい。一度狙われたら最後、蛇の如く何処までも追い詰める

80 マイケル・ヤン



階級	大尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Launcher	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M22前・特殊放射線研究所［食堂］		

火器火砲のスペシャリスト。その破壊力は絶大。彼の砲撃には誰しも恐れをなす

81 ルイス・バルカス



階級	大尉	S型デバイス	○
適性ジョブ	Mechanic	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M22前・特殊放射線研究所［食堂］		

腕利きメカニック。修復技術の高さにおいて彼の右に出るものはいない

82 ヘンリー・ペイジ



階級	大尉	S型デバイス	—
適性ジョブ	Gunner	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M22前・特殊放射線研究所［食堂］		

曲がった事が嫌いで一本気。その生き様は顔にも表れ、弾道の正確さは神業である

83 ナタリー・ヴァレス



階級	大尉	S型デバイス	○
適性ジョブ	Jammer	攻撃タイプ	味方重視型
スカウト可能時期［場所］	M22前・特殊放射線研究所［シミュレーター］		

戦闘能力の高さもさる事ながら、あらゆる知識に長けた才女。特に電子系知識は並々ならぬ

Event

イベント

小隊イベント

一定の条件を見たすパイロットを集めて小隊を編成することで、小隊イベントが発生し、RPを入手できる。小隊イベントが発生するメンバーの組み合わせは厳密に規定されていて、右に挙げるパイロットの中からメンバーをスカウトして、小隊を編成しなければならない。外見や特徴から、設定まで、その条件はバリエーションに富んでいる。小隊編成の条件には、2軍のメンバーは含まれないので、パイロットを多く集めて入れ替えれば、複数の小隊イベントを発生させることも可能だ。



パイロット詰所でイベントが発生。コメントとともにRPを入手。報酬が異なるイベントもある。

男だけ小隊

メンバーが全員男という、戦場にはありがちな編成の小隊。ありがちだけに希少性はなく、とくに報酬もない。初期メンバーを入れ替えるだけで達成できてしまうので、これも当然の結果といえる。コメントも、実も蓋もなく、味も素っ気もないものである。

女だけ小隊

+2RP

男だけに対して、こちらはメンバーが全員女性の小隊。さすがに女性兵士は登場数も多くないので、男だけ小隊を編成するよりもはるかに難易度は高い。達成すれば2RPを入手できる。コメントでも、少しはしゃいだような、浮かれ気分を垣間見れる。

メガネ小隊

+2RP

戦場では武器にもハンデにもなるメガネ、のパイロットを集めた小隊。条件に合うパイロットは外見だけで判断できるので、判別の難易度は低いが、メガネのパイロット自体が数少ないので、編成の難易度ははね上がる。見事に達成すれば2RP入手となる。

20	ゴードン・パウルス	41	テッド・マイルズ
23	レイモンド・ウェイ	51	ヴィンセント・コール
32	ヘティー・スーザン	53	ボリス・ハンプトン
35	サラ・マクシミリアン	57	ハロルド・ラオ

トラブルメーカー小隊

+2RP

階級と規律に縛られた軍隊にあるまじきトラブルメーカーたち。いつも騒動の中心にいるので、基地内の噂を収集していれば、どんなパイロットが該当するのかはわかるはず。小隊を編成し、あまつさえこの問題児たちを率いて出撃した場合の命の保障はできないという。報酬は2RP。

02	ダモン・マンフィールド	31	ハーヴィー・デュラント
10	ローラ・キンメル	41	テッド・マイルズ
11	リリー・フォー	42	キャシアス・ハート
12	ジュリアス・バンクロフト	54	ノア・ミルバンク
13	セシル・ベルナドット	55	ガイ・クロドフェルター
16	カール・ギブソン	57	ハロルド・ラオ
19	ジェレミー・スズキ	67	マシュー・ゴーインズ
23	レイモンド・ウェイ		

特濃小隊

+2RP

トラブルメーカーが個性的なパーソナリティの持ち主なら、個性的な顔面の持ち主を集めたのが特濃小隊といえる。とはいえ、軍隊という極めて特殊な環境下に集う男たちだけに、該当するパイロットは少なくない。2RPを入手できるが、編成が報酬に見合っているのかは疑問である。

12	ジュリアス・バンクロフト	32	ヘティー・スーザン
13	セシル・ベルナドット	41	テッド・マイルズ
14	デューク・タカハシ	54	ノア・ミルバンク
15	ジョニー・ファース	57	ハロルド・ラオ
20	ゴードン・パウルス	60	ルーカス・ハンター
22	トニー・ガーラント	74	ピーター・ブース
23	レイモンド・ウェイ	75	ジル・アンドリュース
24	ジェフ・ゾーン	78	ドゥエイン・フィッシャー
31	ハーヴィー・デュラント		

ヒゲ小隊

+2RP

メガネと同じく該当するパイロットを外見で判断できる小隊である。ヒゲの持ち主はすべからく男性であり、ヒゲの持ち主は得てして特濃顔であるので、男だけ小隊と特濃小隊とヒゲ小隊は同時に達成がしやすい。ヒゲ小隊の報酬は2RPなので、特濃小隊と合わせて4RPを稼げる。

02	ダモン・マンフィールド	27	ラルフ・モントゴメリー
12	ジュリアス・バンクロフト	28	ワット・ターナー
13	セシル・ベルナドット	31	ハーヴィー・デュラント
15	ジョニー・ファース	34	トマス・フーバー
16	カール・ギブソン	50	オリバー・バスティル
18	ロバート・ダグラス	55	ガイ・クロドフェルター
20	ゴードン・パウルス	60	ルーカス・ハンター
22	トニー・ガーラント	74	ピーター・ブース
24	ジェフ・ゾーン	78	ドゥエイン・フィッシャー

エース小隊

+2RP　バトルシミュレータ20

空戦では敵を5機撃墜すればエースと呼ばれるが、まだ歴史の浅いWAPパイロットにも似たような慣習があり、エースといえば一流パイロットの称号である。パイロットのプロフィールに、その技術を賞賛するような言葉が並んでいれば、そのパイロットはエースである可能性が高い。報酬は2RPである。

10	ローラ・キンメル	32	ヘティー・スーザン	67	マシュー・ゴーインズ
11	リリー・フォー	34	トマス・フーバー	68	ルーシー・ベネット
12	ジュリアス・バンクロフト	39	シンディー・フランク	72	ジョシュア・マッキー
13	セシル・ベルナドット	44	アンディ・エリクソン	73	ニール・ロイスター
14	デューク・タカハシ	46	リネット・ウィンタース	75	ジル・アンドリュース
15	ジョニー・ファース	47	エリック・ヘンキンズ	77	スタンレー・マーフィー
16	カール・ギブソン	48	ミュリエル・フェイ	79	レイラ・ロバーツ
24	ジェフ・ゾーン	53	ボリス・ハンプトン	80	マイケル・ヤン
25	ロビン・ガウナ	57	ハロルド・ラオ	81	ルイス・バルカス
27	ラルフ・モントゴメリー	59	エグバート・スミソン	82	ヘンリー・ベイジ
28	ワット・ターナー	60	ルーカス・ハンター	83	ナタリー・ヴァレス
29	ベネット・ハービー	66	ジャスティン・デレック		

FRONT MISSION 5 Data Bank

3rdの改造システムがさらに進化して、本作ではツリー状に分岐する改造が可能になった。兵器ならHP重視や出力重視、武器なら軽量型や威力型のように、目的に合ったセットアップを突き詰められる。

WAP

ある程度シナリオを進めると、パーツの改造ができるようになる。改造は基本的に12段階までランクアップできるが、全ランクのデータは膨大になってしまうため、最低ランクと最高ランクだけを表記している。一部のパーツは、セットボーナス（SB）というパーツスキルを持っており、同じ系統のパーツでセットアップすると、性能値にボーナスが付与される。

凡例

グループ：機種系統（グループ）と改造分岐
- ●グループ名
- ●メーカー＝生産メーカー名
- ●TYPE＝パーツの部位。「WAP」は機体一式が揃うもの
- ●グループに含まれる機種と改造分岐。各機種は「●機種名（最低ランク～最高ランク）」で表記
  改造分岐ツリーの数字は、分岐が可能なランクを示す

Rank：パーツごとに、最低ランク（上）と最高ランク（下）の性能を表記
価格：各パーツの価格（購入、売却とも同額）
Body出力：Bodyに設定されている出力
総重量：機体一式のパーツ合計重量、個別パーツの場合は、そのパーツの重量
総DF：機体一式のパーツ防御力合計、個別パーツの場合は、そのパーツの防御力
総HP：機体一式のパーツHP合計、個別パーツの場合は、そのパーツのHP
回避率補正：機体の回避性能
- ●Body＝基本回避率　●Legs＝回避率補正

命中補正：Armの射撃命中補正
移動力：Legsの最大移動可能距離

グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格 Body	価格 Arm	価格 Legs	Body出力	総重量	総DF	総HP	回避率補正 Body	回避率補正 Legs	命中率補正	移動力
Dasler Claw	Dasler Claw 0 （※1）	6	—	880	—	—	206	40	634	—	—	-16	—
メーカー：ジェイドメタル	ダスラークロウ0	8	—	1980	—	—	270	40	913	—	—	-16	—
TYPE：Arm	Zenith RV2 （※2）	6	—	880	—	—	216	40	679	—	—	0	—
∘Dasler Claw 0 (6～8)	ゼニス レブ2	12	—	5930	—	—	614	40	1785	—	—	0	—
∘Zenith RV2 (6～12)	Dasler Claw （※3）	9	—	2970	—	—	322	40	1167	—	—	0	—
8 └ ∘Dasler Claw (9～12)	ダスラークロウ	12	—	5930	—	—	436	40	1713	—	—	0	—
Coga R2	Coga R2	1	—	—	40	—	60	4	264	—	0	—	6
メーカー：ディアブルアビオニクス	コーガ R2	12	—	—	2700	—	234	4	1710	—	0	—	8
TYPE：Legs (※4)	Coga R2HS	3	—	—	120	—	76	4	317	—	0	—	7
∘Coga R2 (1～12)	コーガ R2HS	12	—	—	2700	—	231	4	1520	—	0	—	9
2～11 ├ ∘Coga R2HS (3～12) 改造不可	Coga R2Mk.II	2	—	—	80	—	70	12	322	—	0	—	6
1 └ ∘Coga R2Mk.II (2～12)	コーガ R2Mk.II	12	—	—	2700	—	281	12	1852	—	4	—	9
Grille Sechs	Grille Sechs	1	110	50	40	594	416	48	886	-4	4	16	4
メーカー：シュネッケ	グリレゼクス	12	7920	3540	2390	2318	1616	64	5681	-4	6	20	4
TYPE：WAP	Grille Sechs D	5	790	350	240	880	664	52	1634	-4	6	20	4
∘Grille Sechs (1～12)	グリレゼクス D	12	7920	3540	2390	2307	1472	56	4319	-4	6	24	5
4 └ ∘Grille Sechs D (5～12)	Grille Sechs H	9	3960	1770	1200	1486	1543	112	4231	-4	6	20	4
8 └ ∘Grille Sechs H (9～12)	グリレゼクス H	12	7920	3540	2390	2524	2140	112	6307	-8	6	20	4
Luftrauber	Luftrauber	1	150	40	60	724	452	108	933	-8	24	4	6
メーカー：シュネッケ	ルフトローバー	12	11150	2470	4390	2827	1762	124	6005	-8	26	8	8
TYPE：WAP (※5)	Luftpanger	5	1110	250	440	1207	750	132	1899	-4	26	4	7
∘Luftrauber (1～12)	ルフトパンガー	12	11150	2470	4390	2647	1637	136	5556	-4	26	8	9
4 ├ ∘Luftpanger (5～12)	Luftritter	5	1110	250	440	1072	888	116	2059	-8	26	4	7
4 └ ∘Luftritter (5～12)	ルフトリッター	12	11150	2470	4390	3358	2583	128	6528	-12	26	4	8
Uisk	Uisk	1	60	20	50	440	310	24	840	-4	24	-8	5
メーカー：センダー	ウィスク	12	4460	1310	3850	1720	1203	24	5416	-4	24	-8	6
TYPE：WAP	Uisk II	2	140	40	120	507	355	48	1024	-4	24	-8	5
∘Uisk (1～12)	ウィスク II	12	4460	1310	3850	1844	1366	60	5855	-4	26	-4	7
1 ├ ∘Uisk II (2～12)	Uisk II SP	5	450	130	380	810	608	96	1942	-8	26	-8	5
4 └ ∘Uisk II SP (5～12)	ウィスク II SP	12	4460	1310	3850	1981	1554	108	6344	-8	26	-8	6
Desmatz	Desmatz	1	130	20	70	660	364	60	745	-8	40	8	5
メーカー：トロー	デスマッツ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
TYPE：WAP (※6)	Desmatz N	2	290	50	150	752	414	60	894	-8	40	8	5
∘Desmatz (1)	デスマッツ N	12	9690	1390	5080	2575	1414	76	4784	-8	42	12	6
1 ├ ∘Desmatz N (2～12)	Deathmantis	5	960	140	510	1114	787	136	1747	-12	42	12	5
4 ├ ∘Deathmantis (5～8)	デスマンティス	8	3230	470	1700	1651	1259	140	2864	-12	42	16	7
8 └ ∘Deathmantis DD (9～12)	Deathmantis DD	9	4850	700	2540	1882	1637	212	3395	-16	42	16	7
8 └ ∘Desmatz M (9～12)	デスマンティス DD	12	9690	1390	5080	2575	2309	212	4988	-16	42	16	7
1 └ ∘Desmatz SH (2～4)	Desmatz M	9	4850	700	2540	1651	1236	76	3191	-8	42	12	6
4 └ ∘Arglope (5～8)	デスマッツ M	12	9690	1390	5080	2745	1686	76	4784	-8	42	12	6
8 ├ ∘Arglope S (9～12)	Desmatz SH	2	290	50	150	756	417	76	886	-8	40	8	5
8 └ ∘Arglope L (9～12)	デスマッツ SH	4	640	100	340	992	550	100	1259	-8	42	12	5
Crustacia	Arglope	5	960	140	510	1129	615	80	1476	-8	42	12	5
メーカー：バザルト	アルジオーブ	8	3230	470	1700	1666	878	84	2421	-8	44	16	6
TYPE：WAP	Arglope S	9	4850	700	2540	1897	976	84	2518	-8	44	16	6
∘Crustacia (1～12)	アルジオーブ S	12	9690	1390	5080	2590	1270	84	4009	-8	44	16	6
4 ├ Cancer (5～12)	Arglope L	9	4850	700	2540	1897	989	84	2871	-8	44	16	6
4 └ Carapace (5～12)	アルジオーブ L	12	9690	1390	5080	2590	1322	84	4221	-8	44	16	6

グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格 Body	価格 Arm	価格 Legs	Body 出力	総重量	総DF	総HP	回避率補正 Body	回避率補正 Legs	命中率補正	移動力
Crustacia	Crustacia	1	130	30	60	638	386	108	979	-4	20	-4	5
メーカー：バザルト	クラスタシア	12	10000	2000	4000	2488	1501	124	6316	-6	20	0	7
TYPE：WAP	Cancer	5	990	200	400	945	617	132	1894	-4	20	-4	6
・Crustacia (1～12)	キャンサー	12	10000	2000	4000	2346	1371	140	5740	-4	22	-4	7
4 ├ ・Cancer (5～12)	Carapace	5	990	200	400	1129	710	140	2165	-12	20	-4	6
4 └ ・Carapace (5～12)	カラパス	12	10000	2000	4000	2679	1720	148	6870	-12	22	-4	7
Zenith	Zenith	1	80	30	40	438	338	96	933	-2	8	2	6
メーカー：ジェイドメタル／ジェイドメタル＝ライマン	ゼニス	12	5620	2160	3080	1711	1313	126	6005	-2	8	2	8
TYPE：WAP	Zeria	2	170	70	90	438	391	112	1137	-2	8	2	6
・Zenith (1～12)	ゼリア	12	5620	2160	3080	1796	1489	128	6495	-6	8	6	8
1 ├ ・Zeria (2～12)	Zenith V	2	170	70	90	438	396	136	1137	-2	8	2	6
1 └ ・Zenith V (2～6)	ゼニス V	6	840	320	460	853	734	136	2449	-2	10	6	7
6 └ ・Zenith DV (7～12)	Zenith DV	7	1250	480	690	988	849	140	2957	-2	12	10	7
8 └ ・Zenith RV (9～12)	ゼニス DV	12	5620	2160	3080	1856	1668	140	6964	-6	12	10	8
	Zenith RV	9	2810	1080	1540	1296	954	140	4234	-2	12	10	8
	ゼニス レブ	12	5620	2160	3080	1758	1257	140	6235	-2	12	10	8
Zenith - Glen Custom メーカー：ジェイドメタル TYPE：WAP	Zenith - Glen Custom （※7） グレン専用ゼニス	1	170	40	60	438	170	64	355	-2	8	14	10
・Zenith - Glen Custom (1～12)		12	12460	3080	4620	1086	661	64	2295	-2	24	24	10
Scintilla	Scintilla	1	70	20	50	327	220	60	979	-2	18	-36	6
メーカー：必武	シンティラ	12	4850	1390	3770	1274	850	60	6316	-2	18	-36	8
TYPE：WAP	Scintilla-LW	3	220	70	170	424	223	60	1175	-2	18	-36	6
・Scintilla (1～12)	シンティラ LW	12	4850	1390	3770	1274	716	60	5614	-2	18	-36	8
2～11 ├ ・Scintilla-LW (3～12) 改造不可	Blackknight	2	150	50	120	327	254	76	1193	-2	18	-36	6
1 └ ・Blackknight (2～12)	ブラックナイト	12	4850	1390	3770	1255	960	84	6835	-2	20	-36	9
4 └ ・Blackknight 2 (5～12)	Blackknight 2	5	480	140	380	541	431	104	2265	-6	20	-36	7
	ブラックナイト 2	12	4850	1390	3770	1263	1088	112	7403	-6	22	-36	8
Schakal	Schakal	1	60	20	60	442	314	24	840	-6	28	-12	5
メーカー：インターゲーン	シャカール	12	4460	1240	4160	1722	1225	24	5416	-6	28	-12	6
TYPE：WAP	Schakal LW	3	200	60	190	574	321	24	1008	-6	28	-12	5
・Schakal (1～12)	シャカール LW	12	4460	1240	4160	1722	1039	24	4814	-6	28	-12	6
2～11 ├ ・Schakal LW (3～12) 改造不可	Schakal B	2	140	40	130	442	362	40	1024	-6	28	-12	5
1 └ ・Schakal B (2～12)	シャカール B	12	4460	1240	4160	1710	1392	52	5855	-6	30	-8	7
4 └ ・Schakal C (5～12)	Schakal C	5	450	130	420	661	593	48	1942	-10	28	-12	6
	シャカール C	12	4460	1240	4160	1637	1490	60	6344	-10	28	-12	7
Giza	Giza	1	70	20	40	470	282	48	792	-22	6	-6	5
メーカー：レオノーラエンタープライズ	ギザ	12	5390	1390	2540	1832	1069	48	5141	-22	6	-6	6
TYPE：WAP	Giza LW	3	240	70	120	610	291	48	951	-22	6	-6	5
・Giza (1～12)	ギザ LW	12	5390	1390	2540	1832	929	48	4569	-22	6	-6	6
2～11 ├ ・Giza LW (3～12) 改造不可	Giza 2	2	160	50	80	470	323	64	951	-22	6	-6	5
1 └ ・Giza 2 (2～12)	ギザ 2	12	5390	1390	2540	1827	1159	72	5141	-22	6	2	7
4 ├ ・Bes A (5～12)	Bes A	5	540	140	260	788	510	72	1758	-22	6	-2	5
4 └ ・Bes B (5～12)	ベス A	12	5390	1390	2540	1827	1242	88	5591	-22	6	-2	6
	Bes B	5	540	140	260	788	510	96	1649	-22	6	-2	5
	ベス B	12	5390	1390	2540	1827	1242	100	5141	-22	8	2	6
Walrus	Walrus	1	80	30	40	428	328	108	933	-6	4	2	6
メーカー：レオノーラエンタープライズ	ウォーラス	12	5770	2230	2850	1670	1250	108	6005	-6	4	2	8
TYPE：WAP	Walrus LW	3	260	100	130	556	335	108	1119	-6	4	2	6
・Walrus (1～12)	ウォーラス LW	12	5770	2230	2850	1670	1078	108	5338	-6	4	2	8
2～11 ├ ・Walrus LW (3～12) 改造不可	Strife	2	170	70	90	428	380	124	1137	-6	4	2	6
1 └ ・Strife (2～12)	ストライフ	12	5770	2230	2850	1659	1450	124	6495	-6	6	10	9
4 └ ・Strife2 (5～12)	Strife2	5	570	230	290	732	617	124	2123	-10	6	6	7
	ストライフ2	12	5770	2230	2850	1774	1295	132	7001	-10	8	6	8
Kyojun	Kyojun	1	70	40	30	474	352	42	840	-18	2	10	4
メーカー：イグチ	強盾	12	5230	2700	2160	1850	1368	42	5416	-18	2	10	4
TYPE：WAP	Kyojun LT	3	230	120	100	616	356	42	1008	-18	2	10	4
・Kyojun (1～12)	強盾 軽量型	12	5230	2700	2160	1850	1155	42	4814	-18	2	10	4
2～11 ├ ・Kyojun LT (3～12) 改造不可	Kyojun A	2	160	80	70	474	405	58	1024	-18	2	10	4
1 └ ・Kyojun A (2～12)	強盾 甲型	12	5230	2700	2160	1844	1550	66	5855	-18	4	18	5
4 └ ・Kyojun B (5～12)	Kyojun B	5	520	270	220	794	665	86	1825	-18	2	14	5
	強盾 乙型	12	5230	2700	2160	1844	1659	98	5855	-18	2	14	5
T-3 Terrorwolf メーカー：イグチ TYPE：Body	T-3 Terrorwolf （※8） T3 テラーウルフ	1	150	—	—	714	246	60	460	0	—	—	—
・T-3 Terrorwolf (1～12)		12	11540	—	—	2786	959	92	3454	0	—	—	—

（※1）腕のみのシリーズ、攻撃力112～148
（※2）腕のみのシリーズ、攻撃力102
（※3）右腕のみのシリーズ、攻撃力162～204
（※4）脚のみのシリーズ
（※5）ホバー脚のシリーズ
（※6）4脚のシリーズ
（※7）グレン専用機
（※8）グリムニルが使用

グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格 Body	価格 Arm	価格 Legs	Body 出力	総重量	総DF	総HP	回避率補正 Body	回避率補正 Legs	命中率補正	移動力
Enyo メーカー：霧島重工 TYPE：WAP ▫Enyo (1～12) 2～11 ├ ▫Enyo Light (3～12) 改造不可 1 └ ▫Enyo 2 (2～12) 4 └ ▫Enyo 3 (5～12)	Enyo	1	70	20	30	506	286	36	745	-26	4	-16	4
	炎陽	12	5390	1160	2160	1974	1107	36	4784	-26	4	-16	4
	Enyo Light	3	240	60	100	657	295	36	894	-26	4	-16	4
	炎陽 軽量型	12	5390	1160	2160	1974	944	36	4253	-26	4	-16	4
	Enyo 2	2	160	40	70	506	329	52	906	-26	4	-16	4
	炎陽 2号	12	5390	1160	2160	1968	1254	72	5173	-26	4	-16	5
	Enyo 3	5	540	120	220	848	536	68	1620	-26	4	-16	4
	炎陽 3号	12	5390	1160	2160	1968	1340	96	5173	-26	4	-12	4
Gust メーカー：ディアブルアビオニクス TYPE：WAP ▫Gust (1～12) 1 ├ ▫Vapor (2～12) 4 └ ▫Vapor 2 (5～12) 1 └ ▫Storm (2～12)	Gust	1	60	30	50	412	289	48	886	0	12	0	6
	ガスト	12	4620	1620	3160	1610	780	48	5681	0	12	0	8
	Vapor	2	140	50	100	469	324	48	1053	0	12	0	6
	ヴェイパー	12	4620	1620	3160	1622	1127	80	5689	0	12	0	8
	Vapor 2	5	460	160	320	695	441	56	1721	0	12	0	7
	ヴェイパー 2	12	4620	1620	3160	1610	945	60	5175	0	14	4	8
	Storm	2	140	50	100	474	337	72	1079	-4	12	0	6
	ストーム	12	4620	1620	3160	1781	1365	96	6148	-4	14	4	9
Eldos メーカー：ディアブルアビオニクス TYPE：WAP ▫Eldos (1～12) 1 └ ▫Eldos A (2～12) 4 └ ▫Eldos B (5～12) 8 └ ▫Eldos 2 (9～12)	Eldos	1	80	20	40	470	288	72	792	-20	4	-8	5
	エルドス	12	5690	1470	2470	1832	1120	72	5141	-20	4	-8	6
	Eldos A	2	170	50	80	541	333	96	965	-20	4	-8	5
	エルドス A	12	5690	1470	2470	1963	1270	112	5561	-20	4	-4	7
	Eldos B	5	570	150	250	717	543	120	1728	-20	4	-4	5
	エルドス B	12	5690	1470	2470	1844	1352	124	5561	-20	6	0	6
	Eldos 2	9	2850	740	1240	1352	931	124	3563	-20	6	0	6
	エルドス 2	12	5690	1470	2470	1844	1192	124	5105	-20	6	0	6
Frost メーカー：ディアブルアビオニクス TYPE：WAP ▫Frost (1～12) 1 └ ▫Frost C (2～4) 4 ├ ▫Blizzaia (5～12) 8 └ ▫Blizzaia L (9～12) 4 └ ▫Frost HW (5～12)	Frost	1	80	30	50	418	320	108	933	0	8	0	6
	フロスト	12	5540	1930	3160	1633	1240	108	6005	0	8	0	8
	Frost C	2	170	60	100	481	369	132	1137	0	8	0	6
	フロスト C	4	370	130	210	637	500	136	1674	0	10	4	7
	Blizzaia	5	550	190	320	731	578	136	2026	0	10	4	7
	ブリザイア	12	5540	1930	3160	1747	1406	140	6495	0	12	8	8
	Blizzaia L	9	2770	970	1580	1250	972	140	4166	0	12	8	8
	ブリザイア L	12	5540	1930	3160	1691	1430	140	5963	0	12	8	8
	Frost HW	5	550	190	320	766	632	184	2024	-8	10	4	7
	フロスト HW	12	5540	1930	3160	1864	1599	188	6495	-8	10	4	8
Recson メーカー：ディアブルアビオニクス TYPE：WAP (※9) ▫Recson (1～12) 1 ├ ▫U-Recson (2～12) 1 └ ▫H-Recson (2～12) 4 └ ▫H-Recson AP (5～12)	Recson	1	70	40	30	470	346	12	840	-16	0	12	4
	レクソン	12	4700	2770	1930	1832	1345	12	5416	-16	0	12	4
	U-Recson	2	140	90	60	535	387	12	999	-16	0	12	4
	U-レクソン	12	4700	2770	1930	1832	1224	24	5174	-16	2	20	4
	H-Recson	2	140	90	60	541	402	36	1024	-16	0	12	4
	H-レクソン	12	4700	2770	1930	1963	1533	44	5855	-16	2	20	5
	H-Recson AP	5	470	280	190	717	799	40	1825	-16	2	16	4
	H-レクソン AP	12	4700	2770	1930	1934	2186	52	5855	-16	2	16	4
Grapple メーカー：ディアブルアビオニクス TYPE：WAP (※10) ▫Grapple (1～12) 1 ├ ▫Grapple F (2～12) 4 └ ▫Grapple FS (5～12) 8 └ ▫Grapple FS2 (9～12) 1 └ ▫Grapple EX (2～12) 4 └ ▫Grapple X (5～12) 8 └ ▫Grapple X2 (9～12)	Grapple	1	80	30	50	358	338	144	979	0	8	-24	6
	グラップル	12	6080	2000	3310	1391	1309	164	6316	0	8	-24	8
	Grapple F	2	180	60	100	408	373	144	1163	0	8	-24	6
	グラップル F	12	6080	2000	3310	1394	1098	156	6032	0	10	-24	9
	Grapple FS	5	600	200	330	599	507	148	1954	0	8	-24	8
	グラップル FS	12	6080	2000	3310	1386	1014	152	5800	0	8	-24	10
	Grapple FS2	9	3040	1000	1660	1008	762	152	3875	0	8	-24	10
	グラップル FS2	12	6080	2000	3310	1386	966	152	5660	0	8	-24	10
	Grapple EX	2	180	60	100	410	385	168	1193	-4	8	-24	6
	グラップル EX	12	6080	2000	3310	1446	1387	184	6835	-4	10	-24	9
	Grapple X	5	600	200	330	629	612	176	2265	-8	10	-24	7
	グラップル X	12	6080	2000	3310	1472	1491	180	7403	-8	12	-24	8
	Grapple X2	9	3040	1000	1660	1109	1171	204	4877	-12	12	-24	8
	グラップル X2	12	6080	2000	3310	1541	1615	204	7403	-12	12	-24	8
Numsekar メーカー：ディアブルアビオニクス TYPE：WAP ▫Numsekar (1～12) 1 ├ ▫Enforcer (2～12) 1 └ ▫Mungoss (2～12) 4 └ ▫Mungoss G (5～12)	Numsekar	1	70	20	50	328	224	60	979	0	16	-32	6
	ナムスカル	12	4700	1470	3620	1280	872	60	6316	0	16	-32	8
	Enforcer	2	140	50	110	328	1649	60	1114	0	16	-32	6
	エンフォーサー	12	4700	1470	3620	1277	788	80	4699	0	16	-32	9
	Mungoss	2	140	50	110	377	259	84	1193	0	16	-32	6
	ムンゴス	12	4700	1470	3620	1363	981	96	6835	0	18	-32	9
	Mungoss G	5	470	150	360	595	441	112	2265	-4	18	-32	7
	ムンゴス G	12	4700	1470	3620	1466	1123	120	7403	-4	20	-32	8
Vaje メーカー：ヴィンス TYPE：Body (※11) ▫Vaje (1～4) 4 ├ ▫Vaje AP (5～12) 4 ├ ▫Vaje AS (5～12) (※12) 4 └ ▫Vaje AF (5～12)	Vaje	1	80	—	—	530	206	20	400	0	—	—	—
	ヴァジェ	4	390	—	—	785	305	24	691	0	—	—	—
	Vaje AP	5	580	—	—	785	347	24	829	0	—	—	—
	ヴァジェ AP	12	5850	—	—	2056	875	28	2868	0	—	—	—
	Vaje AS	5	580	—	—	785	342	24	815	0	—	—	—
	ヴァジェ AS	12	5850	—	—	2056	748	28	2390	0	—	—	—
	Vaje AF	5	580	—	—	785	397	32	884	0	—	—	—
	ヴァジェ AF	12	5850	—	—	2287	985	36	2806	0	—	—	—

グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格 Body	価格 Arm	価格 Legs	Body出力	総重量	総DF	総HP	回避率補正 Body	回避率補正 Legs	命中率補正	移動力
Cheyenne メーカー：フレイマン TYPE：WAP •Cheyenne (1～12) 1 └ •Cheyenne F (2～12) 4 └ •Cheyenne TX (5～12)	Cheyenne	1	80	20	30	504	286	48	745	-24	0	-16	4
	シャイアン	12	5460	1240	1930	1965	1111	48	4784	-24	0	-16	4
	Cheyenne F	2	160	40	60	581	329	72	908	-24	0	-16	4
	シャイアンF	12	5460	1240	1930	2184	1349	104	5173	-24	0	-12	5
	Cheyenne TX	5	540	130	190	875	498	80	1569	-16	0	-12	4
	シャイアンTX	12	5460	1240	1930	1989	1051	84	4478	-16	2	-8	4
Bauers メーカー：ホープライズ TYPE：Legs (※13) •Bauers (1～12) 2～11 ├ •Bauers HS (3～12) 改造不可 1 └ •Bauers F (2～12)	Bauers	1	—	—	40	—	78	8	264	—	4	—	6
	バウワース	12	—	—	2620	—	303	8	1710	—	4	—	8
	Bauers HS	3	—	—	120	—	99	8	317	—	4	—	7
	バウワースHS	12	—	—	2620	—	300	8	1520	—	4	—	9
	Bauers F	2	—	—	80	—	93	16	317	—	4	—	6
	バウワースF	12	—	—	2620	—	412	16	1710	—	6	—	9
Vyzov メーカー：ドミトーリ公社 TYPE：WAP •Vyzov (1～12)	Vyzov ヴィーザフ	1	150	50	70	636	490	180	1026	0	32	8	6
		12	11310	3460	5310	2474	1905	192	7718	0	32	12	9

(※9) レクシスと同タイプ
(※10) Grappleシリーズの腕攻撃力は80
(※11) ボディのみのシリーズ
(※12) サバイバルシミュレーターでのみRank 13に改造可能
(※13) ホバー脚のシリーズ

WAPパーツスキル—WAP Parts Skill—

ゲーム中の名称	パーツスキル
Dasler Claw 0	Arm：格闘クリティカル15%
Zenith RV2	Arm：(Rank 9～) 属性防御貫通
Dasler Claw	Arm：(Rank 10～) 格闘クリティカル30%
Coga R2	Legs：(Rank 4～6) 移動力＋1、(Rank 7) 移動力＋1／敵スクエア通行可、(Rank 8～) 移動力＋2／敵スクエア通行可
Coga R2HS	Legs：(Rank 3) 移動力＋1、(Rank 4～7) 移動力＋2、(Rank 8～) 移動力＋3／敵スクエア通行可
Coga R2Mk.II	Legs：(Rank 2) 移動システムダウン無効、(Rank 3) 移動システムダウン無効／移動力＋1、(Rank 4～7) 移動システムダウン無効／移動力＋2、(Rank 8～) 移動システムダウン無効／移動力＋3
Grille Sechs	Legs：(Rank 7～) 敵スクエア通行可
Grille Sechs D	Body：システムダウン無効　Arm：攻撃システムダウン無効 Legs：(Rank 5～6) 移動システムダウン無効、(Rank 7～) 移動システムダウン無効／移動力＋1
Grille Sechs H	Body：属性防御貫通 Arm：属性防御貫通　Legs：敵スクエア通行可／属性防御貫通
Luftrauber	Legs：(Rank 4～6) 移動力＋1、(Rank 7) 移動力＋1／敵スクエア通行可、(Rank 8～) 移動力＋2／敵スクエア通行可
Luftpanger	Arm：属性防御炎熱　Legs：(Rank 5～6) 移動力＋1、(Rank 7) 移動力＋2、(Rank 8～) 移動力＋3
Luftritter	Body：属性防御炎熱　Arm：属性防御炎熱　Legs：(Rank 5～) 移動力＋1／属性防御炎熱、(Rank 6～) 移動力＋2／属性防御炎熱
Ulsk	Legs：(Rank 6) 移動力＋1、(Rank 7～) 移動力＋1／敵スクエア通行可
Ulsk II	Legs：(Rank 6) 移動力＋1、(Rank 7～) 移動力＋2
Ulsk II SP	Legs：(Rank 5) 移動システムダウン無効、(Rank 6～) 移動システムダウン無効／移動力＋1
Desmatz N	Legs：(Rank 6～) 移動力＋1
Deathmantis	Legs：(Rank 6) 移動力＋1、(Rank 7～) 移動力＋2
Deathmantis DD	Legs：移動力＋2
Desmatz M	Body：システムダウン無効　Arm：攻撃システムダウン無効 Legs：移動力＋1／移動システムダウン無効
Desmatz SH	Legs：属性防御衝撃
Arglope	Legs：(Rank 5) 属性防御衝撃、(Rank 6～) 属性防御衝撃／移動力＋1
Arglope S	Legs：属性防御衝撃／移動力＋1
Arglope L	Legs：属性防御衝撃／移動力＋1
Crustacia	Legs：(Rank 3～5) 移動力＋1、(Rank 6) 移動力＋2、(Rank 7～) 移動力＋2／敵スクエア通行可
Cancer	Body：システムダウン無効　Legs：(Rank 5) 移動力＋1、(Rank 6～) 移動力＋2
Carapace	Legs：(Rank 5) 移動力＋1、(Rank 6～) 移動力＋2
Zenith	Legs：(Rank 4～6) 移動力＋1、(Rank 7) 移動力＋1／敵スクエア通行可、(Rank 8～) 移動力＋2／敵スクエア通行可
Zeria	Body：属性防御衝撃、(Rank 3～) SBオートリペア3%　Legs：(Rank 4～7) 移動力＋1、(Rank 8～) 移動力＋2
Zenith V	Body：属性防御衝撃、(Rank 3～) SBオートリペア5%　Legs：(Rank 4～) 移動力＋1

ゲーム中の名称	パーツスキル
Zenith DV	Body：属性防御衝撃、SBオートリペア5%　Legs：(Rank 7) 移動力＋1、(Rank 8～) 移動力＋2
Zenith RV	Body：属性防御衝撃、SBオートリペア5%　Legs：移動力＋2
Zenith・Glen Custom	Body：(Rank 4～5) SBオートリペア5%、(Rank 6～7) SBオートリペア10%、(Rank 8～9) SBオートリペア15%、(Rank 10～11) SBオートリペア20%、(Rank 12) SBオートリペア25%　Legs：(Rank 1～6) 属性防御衝撃、(Rank 7～) 属性防御衝撃／敵スクエア通行可
Scintilla	Legs：(Rank 4～6) 移動力＋1、(Rank 7) 移動力＋1／敵スクエア通行可、(Rank 8～) 移動力＋2／敵スクエア通行可
Scintilla-LW	Legs：(Rank 4～7) 移動力＋1、(Rank 8～) 移動力＋2／敵スクエア通行可
Blackknight	Body：属性防御衝撃、(Rank 3～6) SB最大HP＋5%、(Rank 7～) SB最大HP＋10%　Legs：(Rank 4～6) 移動力＋1、(Rank 7) 移動力＋2、(Rank 8～) 移動力＋3
Blackknight 2	Body：属性防御衝撃、SB最大HP＋5%　Legs：(Rank 5～7) 移動力＋1、(Rank 8～) 移動力＋2
Schakal	Legs：(Rank 6) 移動力＋1、(Rank 7～) 移動力＋1／敵スクエア通行可
Schakal LW	Legs：(Rank 6～7) 移動力＋1、(Rank 8～) 移動力＋1／敵スクエア通行可
Schakal B	Body：属性防御貫通、(Rank 4～) システムダウン無効　Arm：攻撃システムダウン無効　Legs：(Rank 2) 移動システムダウン無効、(Rank 3～5) 移動システムダウン無効／移動力＋1、(Rank 6～) 移動システムダウン無効／移動力＋2
Schakal C	Body：属性防御貫通、システムダウン無効　Arm：攻撃システムダウン無効　Legs：(Rank 5) 移動システムダウン無効／移動力＋1、(Rank 6～) 移動システムダウン無効／移動力＋2
Giza	Legs：(Rank 6) 移動力＋1、(Rank 7～) 移動力＋1／敵スクエア通行可
Giza LW	Legs：(Rank 6～7) 移動力＋1、(Rank 8～) 移動力＋1／敵スクエア通行可
Giza 2	Body：属性防御貫通、(Rank 3～6) SB最大HP＋5%、(Rank 7～12) SB最大HP＋10%　Legs：(Rank 6) 移動力＋1、(Rank 7～) 移動力＋2
Bes A	Body：属性防御貫通、(Rank 3～6) SB最大HP＋5%、(Rank 7～12) SB最大HP＋10%　Legs：(Rank 6～) 移動力＋1
Bes B	Body：属性防御貫通、(Rank 5～12) SB最大HP＋5%　Legs：(Rank 6～) 移動力＋1
Walrus	Legs：(Rank 4～6) 移動力＋1、(Rank 7) 移動力＋1／敵スクエア通行可、(Rank 8～) 移動力＋2／敵スクエア通行可
Walrus LW	Legs：(Rank 4～7) 移動力＋1、(Rank 8～) 移動力＋2／敵スクエア通行可
Strife	Body：属性防御貫通、(Rank 3～6) SB最大HP＋5%、(Rank 7～12) SB最大HP＋10%　Legs：(Rank 4～6) 移動力＋1、(Rank 7) 移動力＋2、(Rank 8～) 移動力＋3
Strife2	Body：属性防御貫通、(Rank 6～12) SB最大HP＋5%　Legs：(Rank 5～7) 移動力＋1、(Rank 8～) 移動力＋2
Kyojun	Legs：(Rank 7～) 敵スクエア通行可
Kyojun LT	Legs：(Rank 8～) 敵スクエア通行可
Kyojun A	Body：属性防御貫通、(Rank 3～6) SB最大HP＋5%、(Rank 7～12) SB最大HP＋10%　Legs：(Rank 3～) 移動力＋1
Kyojun B	Body：属性防御貫通、(Rank 5～12) SB最大HP＋5%　Legs：移動力＋1
Enyo	Legs：(Rank 7～) 敵スクエア通行可



ゲーム中の名称	パーツスキル
Enyo Light	Legs：(Rank 8～)敵スクエア通行可
Enyo 2	Body：属性防御炎熱　Legs：(Rank 7～)移動力+1
Enyo 3	Body：属性防御炎熱
Gust	Legs：(Rank 4～6)移動力+1、(Rank 7)移動力+1／敵スクエア通行可、(Rank 8～)移動力+2／敵スクエア通行可
Vapor	Arm：(Rank 3～4)リペア+20%、(Rank 5～6)リペア+20%／攻撃システムダウン無効、(Rank 7～)リペア+40%／攻撃システムダウン無効　Legs：(Rank 4～7)移動力+1、(Rank 8～)移動力+2
Vapor 2	Arm：リペア+20%　Legs：(Rank 5～7)移動力+1、(Rank 8～)移動力+2
Storm	Arm：(Rank 3～4)リペア+20%、(Rank 5～)リペア+20%／攻撃システムダウン無効　Legs：(Rank 4～6)移動力+1、(Rank 7)移動力+2、(Rank 8～)移動力+3
Eldos	Legs：(Rank 6)移動力+1、(Rank 7～)移動力+1／敵スクエア通行可
Eldos A	Legs：(Rank 6)移動力+1、(Rank 7～)移動力+2
Eldos B	Body：システムダウン無効　Legs：(Rank 6～)移動力+1
Eldos 2	Body：システムダウン無効　Legs：移動力+1
Frost	Legs：(Rank 4～6)移動力+1、(Rank 7)移動力+1／敵スクエア通行可、(Rank 8～)移動力+2／敵スクエア通行可
Frost C	Legs：(Rank 4～)移動力+1
Blizzaia	Legs：(Rank 4～7)移動力+1、(Rank 8～)移動力+2
Blizzaia L	Legs：移動力+2
Frost HW	Body：(Rank 7～)SBオートリペア5%　Legs：(Rank 5～7)移動力+1、(Rank 8～)移動力+2
Recson	Legs：(Rank 7～)敵スクエア通行可
H-Recson	Legs：(Rank 7～)移動力+1
H-Recson AP	Body：属性防御貫通　Arm：属性防御貫通　Legs：属性防御貫通
Grapple	Body：(Rank 7～)SB最大HP+5%　Legs：(Rank 4～6)移動力+1、(Rank 7)移動力+1／敵スクエア通行可、(Rank 8～)移動力+2／敵スクエア通行可
Grapple F	Body：(Rank 3～)SB防御力+8　Legs：(Rank 3)移動力+1、(Rank 4～7)移動力+2、(Rank 8～)移動力+3

ゲーム中の名称	パーツスキル
Grapple FS	Body：(Rank 5～6)SB防御力+8、(Rank 7～)SB防御力+16　Legs：(Rank 5～6)移動力+2、(Rank 7)移動力+3、(Rank 8～)移動力+4
Grapple FS2	Body：SB防御力+16 Legs：移動力+4
Grapple EX	Legs：(Rank 4～6)移動力+1、(Rank 7)移動力+2、(Rank 8～)移動力+3
Grapple X	Body：(Rank 7～)SB防御力+8　Legs：(Rank 5～7)移動力+1、(Rank 8～)移動力+2
Grapple X2	Body：SB防御力+8 Legs：移動力+2
Numsekar	Legs：(Rank 4～6)移動力+1、(Rank 7)移動力+1／敵スクエア通行可、(Rank 8～)移動力+2／敵スクエア通行可
Enforcer	Body：属性防御衝撃　Arm：属性防御衝撃　Legs：(Rank 2～3)属性防御衝撃、(Rank 4～6)属性防御衝撃／移動力+1、(Rank 7)属性防御衝撃／移動力+2、(Rank 8～)属性防御衝撃／移動力+3
Mungoss	Body：(Rank 3～)SB防御力+8　Legs：(Rank 4～6)移動力+1、(Rank 7)移動力+2、(Rank 8～)移動力+3
Mungoss G	Body：SB防御力+8　Legs：(Rank 5～7)移動力+1、(Rank 8～)移動力+2
Vaje AP	Body：属性防御貫通
Vaje AS	Body：属性防御衝撃
Vaje AF	Body：属性防御炎熱
Cheyenne	Legs：(Rank 7～)敵スクエア通行可
Cheyenne F	Arm：(Rank 5～)攻撃システムダウン無効　Legs：(Rank 7～)移動力+1
Bauers	Legs：(Rank 4～6)移動力+1、(Rank 7)移動力+1／敵スクエア通行可、(Rank 8～)移動力+2／敵スクエア通行可
Bauers HS	Legs：(Rank 3)移動力+1、(Rank 4～7)移動力+2、(Rank 8～)移動力+3／敵スクエア通行可
Bauers F	Legs：(Rank 2)属性防御炎熱、(Rank 3)属性防御炎熱／移動力+1、(Rank 7)属性防御炎熱／移動力+2、(Rank 8～)属性防御炎熱／移動力+3
Vyzov	Body：(Rank 3～)SBオートリペア 5%　Legs：(Rank 3)移動力+1、(Rank 4～6)移動力+2、(Rank 7)移動力+2／敵スクエア通行可、(Rank 8～)移動力+3／敵スクエア通行可

Other Arms

その他の兵器

プレイヤーユニットとなるWAP以外の兵器をまとめて紹介する。シリーズの他作品と同じように、航空機や砲台が登場するが、艦艇は存在しない。大型機動兵器はミッションやバトルシミュレーターの中ボス的役割で登場している。T1 ブルータルウルフはバトルシミュレーターと本編のボス。

凡 例

TYPE：兵器の種類
- WAP……敵として登場するWAPを表記
- 大型……WAPの枠に収まらない、大型機動兵器
- 車両……マップ上に登場する車両
- 航空機……マップ上に登場する航空機・ヘリ
- 軍施設……マップ上で破壊できる砲台や見張り塔

ミッション：その兵器が登場するミッション。数字はミッション番号、BSはバトルシミュレーターを表す

ゲーム中の名称	日本語名	TYPE	登場ミッション	
			友軍	敵軍
T-1 Brutalwolf	T1 ブルータルウルフ	WAP	—	27
ASA-9X	ASA-9X	大型	—	17
Garsade XM	ガルセイド XM	大型	—	10、BS19、BS20
Grantes	グランテス	大型	—	7
Kouren	綱鎌	大型	—	15A、15B
Kouten	鋼天	大型	—	25
k-78 Sonata	k-78ソナタ	車両	—	03、05、07、08B、13、BS04、BS08、BS18、BS19
Kouren	綱鎌(ヘリ)	航空機	—	15A、15B
Linqid M3	リンキッドM3	航空機	—	04、06、07、11、12A、12B、23、BS06、BS08、BS09、BS12～14、BS18、BS19
Shamrock	シャムロック	航空機	—	19
150mm Cannon	150mmCN砲	軍施設	—	08A、08B
200mm Cannon	200mmCN砲	軍施設	15A、15B	14B
BT-C68	BT-C68	軍施設	12A、12B	—
C5 Linked Autocannon	自動連装砲C5	軍施設	—	13A、13B
E-2 Grenade Launcher	GR砲E-2	軍施設	—	13A
FH-30 Grenade Launcher	GR砲FH-30	軍施設	—	08A、08B、14B
FH-40 Grenade Launcher	GR砲FH-40	軍施設	15A、15B	—
Railed Machine Gun L02	レール機銃L02	軍施設	—	21
Type C2 Container	コンテナC2	軍施設	—	20

Weapon

武器

武器もWAPパーツと同じように改造が可能だ。改造するタイミングによって、軽量型または威力型といった、戦闘スタイルに合った武器に分岐させることができる。ただし軽量型を選択してしまうと、それ以上ランクアップができない系統もあるので注意が必要だ。バックパックの種類は機能ごとに1種類ずつと少なくなっているが、機能を複合化させることでカバーしている。

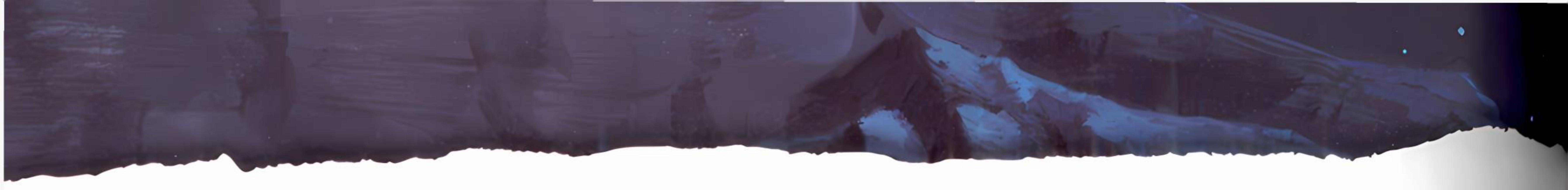
凡 例

グループ：武器系統（グループ）と改造分岐
●グループ名
●メーカー＝生産メーカー名
●TYPE＝武器の種別
BZ＝バズーカ　MS＝ミサイル
FL＝火炎放射器　RD＝ロッド
GR＝グレネード　RF＝ライフル
KN＝ナックル　RK＝ロケット
MG＝マシンガン　SG＝ショットガン
●グループに含まれる武器と改造分岐。各武器は「●武器名（最低ランク～最高ランク）」で表記
改造分岐ツリーの数字は、分岐が可能なランクを示す

Rank：Rank：武器ごとに、最低ランク（上）と最高ランク（下）の性能を表記
価格：武器の価格（購入、売却とも同額）
重量：武器の重量
攻撃力：基本攻撃力。「攻撃力×攻撃回数＋爆風の追加ダメージ」で表記
消費AP：その武器を使用するのに必要なAP
命中率：攻撃の基本命中率。「最高命中率－最低命中率」で表記。基本的に距離が開くほど命中率が低下する
使用回数：射撃武器の装弾数。「—」は装弾数に制限がないものを示す
攻撃範囲：グレネード、ロケットの爆風（榴弾）がおよぶ範囲
射程：攻撃可能距離。「最短－最長」で表記
ダメージ緩和率：緩和できるダメージの割合（シールドのみ）
最大緩和率：緩和できるダメージの最大値（シールドのみ）
パーツスキル：武器に備わっているスキル。「Rank」の記載がないものは、全ランクに付帯している
能力：バックパックの性能
●ステータス障害
A＝攻撃不可　S＝システムダウン
M＝移動回避不可　L＝リンク障害
B＝BPコマンド使用不可

腕専用武器—Grip Weapon—

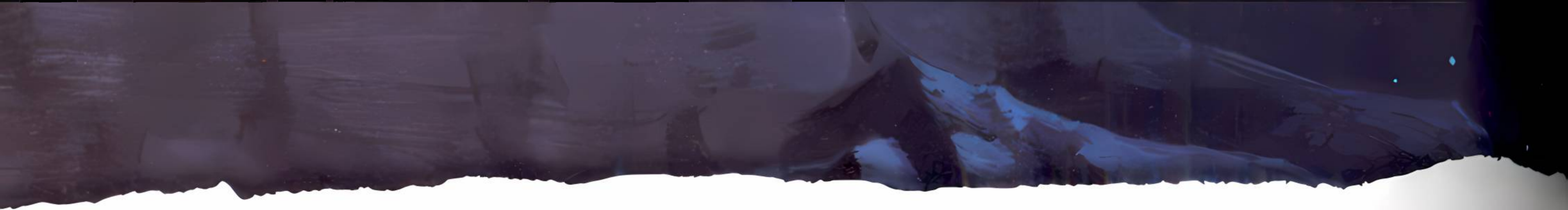
グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格	重量	攻撃力	消費AP	命中率	使用回数	攻撃範囲	射程	パーツスキル
Be-11	Be-11	1	90	130	96×1+64	6	49-35	—	2	2-6	—
メーカー：ヴァンタム		12	6460	505	200×1+170	6	49-32	—	2	2-7	
TYPE：BZ	Be-11 SD	2	190	151	113×1+64	6	49-35	—	2	2-6	動作制限無効
●Be-11（1～12）		12	6460	578	220×1+170	6	49-35	—	2	2-6	
1 ├ ●Be-11 SD（2～12）	Be-11 XP	5	640	243	151×1+92	6	57-41	—	2	2-6	—
4 └ ●Be-11 XP（5～12）		12	6460	612	240×1+170	6	57-41	—	2	2-6	
Gnautz	Gnautz	1	60	114	80×1+54	6	48-37	—	2	3-6	（Rank 2～4）JOB経験値取得＋10%、
メーカー：ヴァンタム	グノーツ	12	4460	445	165×1+141	6	48-37	—	2	3-6	（Rank 5～）JOB経験値取得＋20%
TYPE：BZ	Gnautz 3	2	140	130	86×1+59	6	56-43	—	2	3-6	（Rank 5～）射程最小-1
●Gnautz（1～12）	グノーツ 3	12	4460	475	165×1+141	6	60-43	—	2	2-6	
1 ├ ●Gnautz 3（2～12）	Gnautz 10	2	140	133	103×1+54	6	48-34	—	2	3-7	—
1 └ ●Gnautz 10（2～12）	グノーツ 10	12	4460	542	198×1+141	6	48-31	—	2	3-8	
Burgiba	Burgiba	1	120	146	112×1+75	6	43-31	—	2	3-7	—
メーカー：レオノーラエンタープライズ	ブルギバ	12	8620	569	235×1+197	6	43-28	—	2	3-8	
TYPE：BZ	Burgiba 2	5	860	273	162×1+99	6	51-33	—	2	3-8	—
●Burgiba（1～12）	ブルギバ 2	12	8620	690	258×1+197	6	51-33	—	2	3-8	
4 ├ ●Burgiba 2（5～12）	Burgiba UL	9	4310	579	196×1+141	6	28-20	—	2	3-7	攻撃回数＋1
8 └ ●Burgiba UL（9～12）	ブルギバ UL	12	8620	792	235×1+197	6	28-20	—	2	3-7	
Boa	Boa	1	60	114	80×1+54	6	48-37	—	2	3-6	—
メーカー：ファイアバレー	ボア	12	4310	445	165×1+141	6	48-37	—	2	3-6	
TYPE：BZ	Boa MI	5	430	204	105×1+70	6	52-37	—	2	2-6	射程最小-1
●Boa（1～12）	ボア MI	12	4310	465	165×1+131	6	52-37	—	2	2-6	
4～11 ├ ●Boa MI（5～12）改造不可	Boa 36	2	130	130	94×1+54	6	52-37	—	2	2-6	射程最小-1
1 └ ●Boa 36（2～12）	ボア 36	12	4310	475	181×1+141	6	52-34	—	2	2-7	
4 └ ●Boa 44（5～12）	Boa 44	5	430	208	126×1+70	6	57-37	—	2	1-6	射程最小-2
	ボア 44	12	4310	511	198×1+141	6	57-37	—	2	1-6	
Banish	Banish	1	50	82	64×1+43	6	49-38	—	2	3-6	—
メーカー：リムアーズ	バニッシュ	12	3390	317	130×1+112	6	49-38	—	2	3-6	
TYPE：BZ	Banish CH	5	340	155	83×1+56	6	61-47	—	2	3-6	—
●Banish（1～12）	バニッシュ CH	12	3390	345	130×1+104	6	61-47	—	2	3-6	
4～11 ├ ●Banish CH（5～12）	Banish 3	2	100	95	68×1+43	6	62-44	—	2	2-6	射程最小-1
1 └ ●Banish 3（2～12）	バニッシュ 3	12	3390	359	130×1+112	6	62-44	—	2	2-6	
Grom	Grom	1	70	122	88×1+59	6	46-33	—	2	3-7	—
メーカー：ドミトーリ公社	グロム	12	5390	477	183×1+155	6	46-33	—	2	3-7	
TYPE：BZ	Grom K	5	540	219	116×1+77	6	50-33	—	2	2-7	射程最小-1
●Grom（1～12）	グロム K	12	5390	498	183×1+144	6	50-33	—	2	2-7	
4～11 ├ ●Grom K（5～12）改造不可	Grom II	2	160	147	103×1+59	6	50-33	—	2	2-7	射程最小-1
1 └ ●Grom II（2～12）	グロム II	12	5390	547	201×1+155	6	50-30	—	2	2-8	
4 └ ●Grom III（5～12）	Grom III	5	540	247	139×1+77	6	55-33	—	2	1-7	射程最小-2
	グロム III	12	5390	625	219×1+155	6	55-33	—	2	1-7	



グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格	重量	攻撃力	消費AP	命中率	使用回数	攻撃範囲	射程	パーツスキル
Warmer	Warmer	1	40	36	18×5	3	70-66	—	—	1-2	—
メーカー：シュネッケ	ウォーマー（※1）	12	2770	136	57×4	3	70-66	—	—	1-2	
TYPE：FL	Warmer LC	3	130	51	27×4	3	70-62	—	—	1-3	—
・Warmer（1～12）	ウォーマー LC（※2）	12	2770	150	57×4	3	70-62	—	—	1-3	
2～11 ├ ・Warmer LC（3～12）改造不可	Warmer F1	2	90	42	27×4	3	70-66	—	—	1-2	—
1 └ ・Warmer F1（2～12）	ウォーマー F1（※3）	12	2770	155	83×3	3	70-62	—	—	1-3	
4 └ ・Warmer F2（5～12）	Warmer F2	5	280	70	35×4	3	79-75	—	—	1-2	—
	ウォーマー F2（※4）	12	2770	175	83×3	3	79-75	—	—	1-2	
HotRiver	HotRiver	1	40	36	18×5	3	70-66	—	—	1-2	（Rank 2～4）JOB経験値取得＋10%、
メーカー：ジェイドメタル＝ライマン	ホットリバー	12	2770	138	57×4	3	70-66	—	—	1-2	（Rank 5～）JOB経験値取得＋20%
TYPE：FL	HotRiver HG	2	90	42	27×4	3	79-70	—	—	1-3	—
・HotRiver（1～12）	ホットリバー HG	12	2770	164	83×3	3	79-70	—	—	1-3	
1 ├ ・HotRiver HG（2～12）	HotRiver SD	2	90	43	39×3	3	70-66	—	—	1-2	動作制限無効
1 └ ・HotRiver SD（2～12）	ホットリバー SD	12	2770	186	68×4	3	70-66	—	—	1-2	
HeatRat	HeatRat	1	60	52	33×3	3	68-64	—	—	1-2	—
メーカー：ジェイドメタル＝ライマン	ヒートラット	12	4160	202	63×4	3	68-64	—	—	1-2	
TYPE：FL	HeatRat S	5	420	91	47×3	3	70-66	—	—	1-2	—
・HeatRat（1～12）	ヒートラット S	12	4160	250	63×4	3	83-78	—	—	1-2	
4～11 ├ ・HeatRat S（5～12）	HeatRat EX	2	130	62	43×3	3	68-60	—	—	1-3	—
1 └ ・HeatRat EX（2～12）	ヒートラット EX	12	4160	276	75×4	3	68-60	—	—	1-3	
FireAnt	FireAnt	1	80	68	39×3	3	64-57	—	—	1-3	—
メーカー：ファイアバレー	ファイアアント	12	5540	262	99×3	3	64-57	—	—	1-3	
TYPE：FL	FireAnt F	5	550	125	50×4	3	64-57	—	—	1-3	—
・FireAnt（1～12）	ファイアアント F	12	5540	299	89×4	3	64-57	—	—	1-3	
4 └ ・FireAnt F（5～12）	FireAnt S	9	2770	266	79×3	3	46-40	—	—	1-3	攻撃回数＋1
4 └ ・FireAnt S（9～12）	ファイアアント S	12	5540	362	99×3	3	46-40	—	—	1-3	
Bone Buster	Bone Buster	1	30	18	46×1	1	94-94	—	—	—	—
メーカー：シュネッケ	ボーンバスター	12	1700	69	118×1	1	94-94	—	—	—	
TYPE：KN	Bone Buster FM	3	80	35	55×1	1	94-94	—	—	—	先制
・Bone Buster（1～12）	ボーンバスター FM	12	1700	93	118×1	1	94-94	—	—	—	
2～11 ├ ・Bone Buster FM（3～12）改造不可	Rock Buster	2	50	21	51×1	1	84-84	—	—	—	—
1 └ ・Rock Buster（2～12）	ロックバスター	12	1700	93	143×1	1	84-84	—	—	—	
4 └ ・Steel Buster（5～12）	Steel Buster	5	170	43	83×1	1	74-74	—	—	—	—
	スティールバスター	12	1700	121	173×1	1	74-74	—	—	—	
Soul Buster	Soul Buster	1	50	25	64×1	1	90-90	—	—	—	—
メーカー：シュネッケ	ソウルバスター	4	230	37	84×1	1	90-90	—	—	—	
TYPE：KN	Soul Buster SD	5	340	42	92×1	1	90-90	—	—	—	動作制限無効
・Soul Buster（1～4）	ソウルバスター SD	12	3390	98	170×1	1	90-90	—	—	—	
4 ├ ・Soul Buster SD（5～12）	Soul Buster X	2	100	28	72×1	1	80-80	—	—	—	—
1 └ ・Soul Buster X（2～4）	ソウルバスター X	4	230	39	90×1	1	80-80	—	—	—	
4 ├ ・Soul Buster XF（5～12）	Soul Buster XF	5	340	45	101×1	1	80-80	—	—	—	先制
4 └ ・Soul Buster 2（5～12）	ソウルバスター XF	12	3390	113	206×1	1	80-80	—	—	—	
	Soul Buster 2	5	340	50	107×1	1	60-60	—	—	—	攻撃回数＋1
	ソウルバスター 2	12	3390	136	230×1	1	60-60	—	—	—	
Dbl.Nail	Dbl.Nail	1	30	18	46×1	1	94-94	—	—	—	（Rank 2～4）JOB経験値取得＋10%、
メーカー：レオノーラエンタープライズ	ダブルネイル	12	1700	69	118×1	1	94-94	—	—	—	（Rank 5～）JOB経験値取得＋20%
TYPE：KN	Dbl.Fang	2	50	22	53×1	1	74-74	—	—	—	先制
・Dbl.Nail（1～12）	ダブルファング	12	1700	120	171×1	1	74-74	—	—	—	
1 ├ ・Dbl.Fang（2～12）	Dbl.Blade	2	50	21	51×1	1	84-84	—	—	—	動作制限無効
1 └ ・Dbl.Blade（2～12）	ダブルブレード	12	1700	93	143×1	1	84-84	—	—	—	
Iron Lump	Iron Lump	1	40	21	55×1	1	92-92	—	—	—	—
メーカー：ディアブルアビオニクス	アイアンランプ	12	2540	80	143×1	1	92-92	—	—	—	
TYPE：KN	Iron Lump F	3	120	43	66×1	1	92-92	—	—	—	先制
・Iron Lump（1～12）	アイアンランプ F	12	2540	108	143×1	1	92-92	—	—	—	
2～11 ├ ・Iron Lump F（3～12）	Iron Lump B	2	80	24	62×1	1	82-82	—	—	—	—
1 └ ・Iron Lump B（2～12）	アイアンランプ B	12	2540	107	175×1	1	82-82	—	—	—	
4 └ ・Iron Lump DX（5～12）	Iron Lump DX	5	260	50	99×1	1	72-72	—	—	—	—
	アイアンランプ DX	12	2540	140	213×1	1	72-72	—	—	—	
Grave	Grave	1	90	82	15×10	4	74-49	—	—	1-6	—
メーカー：センダー	グレイブ	12	6460	317	35×11	4	74-49	—	—	1-6	
TYPE：MG	Grave II	5	640	155	26×9	4	74-49	—	—	1-6	—
・Grave（1～12）	グレイブ II	12	6460	366	47×9	4	74-49	—	—	1-6	
4 ├ ・Grave II（5～12）	Grave SP	9	3230	322	28×11	4	51-33	—	—	1-6	攻撃回数＋1
8 └ ・Grave SP（9～12）	グレイブ SP	12	6460	439	35×11	4	51-33	—	—	1-6	
Artassaut	Artassaut	1	60	66	13×10	4	78-56	—	—	1-5	（Rank 2～）JOB経験値取得＋10%
メーカー：トロー	アールアッソー	12	4000	257	41×8	4	78-56	—	—	1-5	
TYPE：MG	Artassaut C	2	120	76	14×11	4	78-51	—	—	1-6	—
・Artassaut（1～12）	アールアッソー C	12	4000	290	30×12	4	78-51	—	—	1-6	
1 └ ・Artassaut C（2～12）	Artassaut SP	5	400	131	20×11	4	78-51	—	—	1-6	動作制限無効
4 └ ・Artassaut SP（5～12）	アールアッソー SP	12	4000	333	28×14	4	78-51	—	—	1-6	

グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格	重量	攻撃力	消費AP	命中率	使用回数	攻撃範囲	射程	パーツスキル
Chronik	Chronik	1	60	58	13×9	4	76-54	—	—	1-5	—
メーカー：トロー	クローニク	12	4000	225	30×10	4	76-54	—	—	1-5	
TYPE：MG	Chronik-10	5	400	99	21×8	4	78-56	—	—	1-5	—
•Chronik(1～12)	クローニク10型	12	4000	250	30×10	4	91-65	—	—	1-5	
4～11 ├ •Chronik-10(5～12)	Chronik-20	2	120	70	14×11	4	76-50	—	—	1-6	—
1 └ •Chronik-20(2～12)	クローニク20型	12	4000	308	51×7	4	76-50	—	—	1-6	
Fujan	Fujan	1	80	128	8×22	6	52-36	—	—	1-7	—
メーカー：バベール	フジャン	12	5540	500	19×23	6	52-34	—	—	1-8	
TYPE：MG※5	FujanM200	2	170	148	8×24	6	52-36	—	—	1-7	—
•Fujan(1～12)	フジャンM200	12	5540	572	25×21	6	52-36	—	—	1-7	
1 └ •FujanM200(2～12)	FujanM500	5	550	270	15×18	6	62-42	—	—	1-7	—
4 └ •FujanM500(5～12)	フジャンM500	12	5540	694	25×19	6	62-42	—	—	1-7	
22sn Leosocial	22sn Leosocial	1	50	48	12×9	4	80-63	—	—	1-4	(Rank 2～4)JOB経験値取得＋10%、
メーカー：レオノーラエンタープライズ	22snレオソシアル	12	3230	184	23×12	4	80-63	—	—	1-4	(Rank 5～)JOB経験値取得＋20%
TYPE：MG	22sn Leosocial SD	2	100	55	13×9	4	80-63	—	—	1-4	動作制限無効
•22sn Leosocial(1～12)	22snレオソシアル SD	12	3230	218	38×8	4	80-63	—	—	1-4	
1 ├ •22sn Leosocial SD(2～12)	22sn Leosocial L	2	100	57	13×9	4	80-57	—	—	1-5	—
1 └ •22sn Leosocial L(2～12)	22snレオソシアル L	12	3230	250	33×10	4	80-57	—	—	1-5	
Leostun	Leostun	1	60	112	7×21	6	56-41	—	—	1-6	—
メーカー：レオノーラエンタープライズ	レオスタン	12	4310	436	19×19	6	56-41	—	—	1-6	
TYPE：MG※5	Leostun D	2	130	130	8×20	6	65-45	—	—	1-7	—
•Leostun(1～12)	レオスタン D	12	4310	496	19×19	6	65-45	—	—	1-7	
1 ├ •Leostun D(2～12)	Leostun E	2	130	134	9×22	6	65-48	—	—	1-6	—
1 └ •Leostun E(2～12)	レオスタン E	12	4310	595	23×21	6	65-48	—	—	1-6	
Raptor	Raptor	1	50	48	12×9	4	80-63	—	—	1-4	—
メーカー：ディアブルアビオニクス	ラプター	12	3230	184	23×12	4	80-63	—	—	1-4	
TYPE：MG	Raptor EX	2	100	55	13×9	4	80-63	—	—	1-4	—
•Raptor(1～12)	ラプターEX	12	3230	208	38×8	4	80-57	—	—	1-5	
1 └ •Raptor EX(2～12)	Raptor FX	5	320	94	23×8	4	80-63	—	—	1-4	—
4 └ •Raptor FX(5～12)	ラプターFX	12	3230	236	33×10	4	80-63	—	—	1-4	
FV-24	FV-24	1	60	112	7×21	6	56-41	—	—	1-6	—
メーカー：ディアブルアビオニクス	FV-24	12	4160	436	19×19	6	56-41	—	—	1-6	
TYPE：MG※5	FV-24A	5	420	189	12×17	6	56-38	—	—	1-7	—
•FV-24(1～12)	FV-24A	12	4160	436	19×19	6	56-38	—	—	1-7	
4～11 ├ •FV-24A(5～12)	FV-24B	2	130	130	10×19	6	56-41	—	—	1-6	—
1 └ •FV-24B(2～12)	FV-24B	12	4160	496	21×21	6	56-38	—	—	1-7	
4 └ •FV-24C(5～12)	FV-24C	5	420	223	12×22	6	56-41	—	—	1-6	—
	FV-24C	12	4160	566	23×21	6	56-41	—	—	1-6	
Uhlan	Uhlan	1	70	120	8×20	6	54-37	—	—	1-7	—
メーカー：ディアブルアビオニクス	ウーラン	12	5160	468	18×22	6	54-37	—	—	1-7	
TYPE：MG※5	UhlanL	5	510	227	12×19	6	54-35	—	—	1-8	—
•Uhlan(1～12)	ウーランL	12	5160	510	18×22	6	54-35	—	—	1-8	
4～11 ├ UhlanL(5～12)	Uhlan20	2	160	152	8×22	6	54-35	—	—	1-8	—
1 └ •Uhlan20(2～12)	ウーラン20	12	5160	546	23×19	6	54-33	—	—	1-9	
4 └ •Uhlan80(5～12)	Uhlan80	5	510	250	15×18	6	54-35	—	—	1-8	—
	ウーラン80	12	6160	617	25×19	6	64-35	—	—	1-8	
Burchell	Burchell	1	100	144	9×23	6	50-32	—	—	1-8	—
メーカー：ディアブルアビオニクス	バーチェル	12	7390	560	27×19	6	50×32	—	—	1-8	
TYPE：MG※5	BurchellF	5	730	267	13×24	6	50-32	—	—	1-8	—
•Burchell(1～12)	バーチェルF	12	7390	645	21×26	6	50-32	—	—	1-8	
4 └ •BurchellF(5～12)	BurchellFX	9	3700	570	17×24	6	31-20	—	—	1-8	攻撃回数＋1
8 └ •BurchellFX(9～12)	バーチェルFX	12	7390	780	27×19	6	31-20	—	—	1-8	
Glaux	Glaux	1	50	81	6×19	6	58-42	—	—	1-6	—
メーカー：ファイアバレー	グラウクス	12	3310	318	15×19	6	58-42	—	—	1-6	
TYPE：MG(※1)	Glaux2	5	330	152	9×18	6	58-40	—	—	1-7	—
•Glaux(1～12)	グラウクスB	12	3310	347	15×19	6	58-40	—	—	1-7	
4～11 ├ •GlauxB(5～12)改造不可	GlauxB	2	100	94	7×18	6	67-46	—	—	1-7	—
1 └ •Glaux2(2～12)	グラウクス2	12	3310	360	15×19	6	67-46	—	—	1-7	
Cemetery	Cemetery	1	40	34	8×11	4	82-64	—	—	1-4	—
メーカー：ボールド・チャレンジ	セメテリー	12	2540	129	21×10	4	82-64	—	—	1-4	
TYPE：MG	Cemetery LW	3	120	32	8×12	4	82-64	—	—	1-4	—
•Cemetery(1～12)	セメテリー LW	12	2540	107	20×10	4	82-64	—	—	1-4	
2～11 ├ •Cemetery LW(3～12)改造不可	Cemetery 10	2	80	36	8×12	4	92-71	—	—	1-4	—
1 └ •Cemetery 10(2～12)	セメテリー 10	12	2540	134	21×10	4	92-71	—	—	1-4	
Press Needle	Press Needle	1	30	20	54×1	1	88-88	—	—	—	—
メーカー：シュネッケ	プレスニードル	12	1850	78	141×1	1	88-88	—	—	—	
TYPE：PB	Press Needle FM	3	90	37	64×1	1	88-88	—	—	—	先制
•Press Needle(1～12)	プレスニードル FM	12	1850	106	141×1	1	88-88	—	—	—	
2～11 ├ •Press Needle FM(3～12)改造不可	Hot Needle	2	60	23	61×1	1	78-78	—	—	—	—
1 └ •Hot Needle(2～12)	ホットニードル	12	1850	103	173×1	1	78-78	—	—	—	
4 └ •Press Sting(5～12)	Press Sting	5	190	47	97×1	1	68-68	—	—	—	—
	プレススティング	12	1850	137	211×1	1	68-68	—	—	—	

(※1)5thでは「ウォーマ」
(※2)5thでは「ウォーマ LC」
(※3)5thでは「ウォーマ F1」
(※4)5thでは「ウォーマ F2」
(※5)5thではGG(ガトリングガン)タイプに分類



グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格	重量	攻撃力	消費AP	命中率	使用回数	攻撃範囲	射程	パーツスキル
Battle Tusk メーカー：ヴァンタム TYPE：PB ∘Battle Tusk (1〜4) 4 ├ ∘Battle TuskSD (5〜12) 1 └ ∘Battle TuskJ (2〜4) 4 ├ ∘Battle TuskJF (5〜12) 4 └ ∘Battle Tusk2 (5〜12)	Battle Tusk	1	50	28	75×1	1	82-82	—	—	—	—
	バトルタスク	4	250	41	99×1	1	82-82	—	—	—	
	Battle TuskSD	5	370	47	108×1	1	82-82	—	—	—	動作制限無効
	バトルタスクSD	12	3700	106	197×1	1	82-82	—	—	—	
	Battle TuskJ	2	110	31	84×1	1	72-72	—	—	—	—
	バトルタスクJ	4	250	43	107×1	1	72-72	—	—	—	
	Battle TuskJF	5	370	50	119×1	1	72-72	—	—	—	先制
	バトルタスクJF	12	3700	122	240×1	1	72-72	—	—	—	
	Battle Tusk2	5	370	56	126×1	1	52-52	—	—	—	攻撃回数＋1
	バトルタスク2	12	3700	147	266×1	1	52-52	—	—	—	
Heavy Pile メーカー：イグチ TYPE：PB ∘Heavy Pile (1〜12) 1 ├ ∘Heavy Pile F (2〜12) 1 └ ∘Heavy Pile SD (2〜12)	Heavy Pile	1	30	20	54×1	1	88-88	—	—	—	(Rank 2〜4) JOB経験値取得＋10%、
	ヘビーパイル	12	1850	78	141×1	1	88-88	—	—	—	(Rank 5〜) JOB経験値取得＋20%
	Heavy Pile F	2	60	24	63×1	1	68-68	—	—	—	先制
	ヘビーパイルF	12	1850	136	208×1	1	68-68	—	—	—	
	Heavy Pile SD	2	60	23	61×1	1	78-78	—	—	—	動作制限無効
	ヘビーパイルSD	12	1850	103	173×1	1	78-78	—	—	—	
Last Stake メーカー：イグチ TYPE：PB ∘Last Stake (1〜12) 2〜11 ├ ∘Last Stake F (3〜12) 改造不可 1 └ ∘Last Stake S (2〜12) 4 └ ∘Last Stake SP (5〜12)	Last Stake	1	40	24	64×1	1	86-86	—	—	—	—
	ラストステイク	12	2770	92	170×1	1	86-86	—	—	—	
	Last Stake F	3	130	47	77×1	1	86-86	—	—	—	先制
	ラストステイクF	12	2770	124	170×1	1	86-86	—	—	—	
	Last Stake S	2	90	28	72×1	1	76-76	—	—	—	—
	ラストステイクS	12	2770	125	206×1	1	76-76	—	—	—	
	Last Stake SP	5	280	57	114×1	1	66-66	—	—	—	—
	ラストステイクSP	12	2770	161	251×1	1	66-66	—	—	—	
Ogon メーカー：シュネッケ TYPE：RD ∘Ogon (1〜12) 1 ├ ∘Ogon F (2〜12) 1 └ ∘Ogon S (2〜12)	Ogon	1	50	48	65×1	1	77-77	—	—	—	(Rank 2〜4) JOB経験値取得＋10%、
	アゴーニ	12	3390	184	171×1	1	77-77	—	—	—	(Rank 5〜) JOB経験値取得＋20%
	Ogon F	2	100	60	75×1	1	61-61	—	—	—	先制
	アゴーニF	12	3390	320	250×1	1	61-61	—	—	—	
	Ogon S	2	100	57	73×1	1	69-69	—	—	—	動作制限無効
	アゴーニS	12	3390	250	207×1	1	69-69	—	—	—	
Keen Saber メーカー：トロー TYPE：RD ∘Keen Saber (1〜12) 2〜11 ├ ∘Keen Saber F (3〜12) 改造不可 1 └ ∘Keen Saber G (2〜12) 4 └ ∘Keen Saber X (5〜12)	Keen Saber	1	70	52	71×1	1	82-82	—	—	—	—
	キーンセイバー	12	5080	202	187×1	1	82-82	—	—	—	
	Keen Saber F	3	230	91	85×1	1	82-82	—	—	—	先制
	キーンセイバーF	12	5080	256	187×1	1	82-82	—	—	—	
	Keen Saber G	2	150	62	80×1	1	74-74	—	—	—	—
	キーンセイバーG	12	5080	276	229×1	1	74-74	—	—	—	
	Keen Saber X	5	510	124	127×1	1	66-66	—	—	—	—
	キーンセイバーX	12	5080	354	277×1	1	66-66	—	—	—	
Crusader メーカー：バレストロ TYPE：RD ∘Crusader (1〜4) 4 ├ ∘Crusader SD (5〜12) 1 └ ∘Crusader II (2〜4) 4 ├ ∘Crusader II F (5〜12) 4 └ ∘Crusader II EX (5〜12)	Crusader	1	90	56	91×1	1	73-73	—	—	—	—
	クルセイダー	4	450	82	121×1	1	73-73	—	—	—	
	Crusader SD	5	670	94	133×1	1	73-73	—	—	—	動作制限無効
	クルセイダーSD	12	6770	216	244×1	1	73-73	—	—	—	
	Crusader II	2	200	65	103×1	1	63-63	—	—	—	—
	クルセイダーII	4	450	89	132×1	1	63-63	—	—	—	
	Crusader II F	5	670	104	148×1	1	63-63	—	—	—	先制
	クルセイダーIIF	12	6770	258	299×1	1	63-63	—	—	—	
	Crusader II EX	5	670	115	158×1	1	43-43	—	—	—	攻撃回数＋1
	クルセイダーIIEX	12	6770	307	333×1	1	43-43	—	—	—	
F-1 Hand Rod メーカー：ボールド・チャレンジ TYPE：RD ∘F-1 Hand Rod (1〜12) 2〜11 ├ ∘F-1 Hand Rod F (3〜12) 改造不可 1 └ ∘F-4 Hand Rod (2〜12) 4 └ ∘F-5 Hand Rod (5〜12)	F-1 Hand Rod	1	50	48	65×1	1	77-77	—	—	—	—
	F-1ハンドロッド	12	3390	184	171×1	1	77-77	—	—	—	—
	F-1 Hand Rod F	3	150	86	78×1	1	77-77	—	—	—	先制
	F-1ハンドロッドF	12	3390	232	171×1	1	77-77	—	—	—	
	F-4 Hand Rod	2	100	57	73×1	1	69-69	—	—	—	—
	F-4ハンドロッド	12	3390	250	207×1	1	69-69	—	—	—	
	F-5 Hand Rod	5	340	117	115×1	1	61-61	—	—	—	—
	F-5ハンドロッド	12	3390	323	252×1	1	61-61	—	—	—	
Ibis メーカー：ジェイドメタル TYPE：RF ∘Ibis (1〜12) 2〜11 ├ ∘Ibis P (5〜12) 改造不可 4 └ ∘Ibis II (2〜12)	Ibis	1	70	118	81×1	6	72-49	—	—	1-7	(Rank 4〜) 貫通力1
	アイビス	12	5000	459	261×1	6	72-49	—	—	1-7	
	Ibis P	5	500	224	126×1	6	72-49	—	—	1-7	貫通力2
	アイビスP	12	5000	500	261×1	6	72-49	—	—	1-7	
	Ibis II	2	150	140	99×1	6	72-49	—	—	1-7	(Rank 2〜4) 貫通力1、
	アイビスII	12	5000	591	287×1	6	72-49	—	—	1-7	(Rank 5〜8) 貫通力2、(Rank 9〜) 貫通力3
Winee メーカー：ジェイドメタル TYPE：RF ∘Winee (1〜12) 4〜11 ├ ∘Winee R (5〜12) 改造不可 1 └ ∘Winee RR (2〜12)	Winee	1	60	110	74×1	6	74-54	—	—	1-6	—
	ウィニー	12	4000	427	238×1	6	74-51	—	—	1-7	
	Winee R	5	400	208	116×1	6	74-48	—	—	1-8	—
	ウィニーR	12	4000	465	238×1	6	74-48	—	—	1-8	
	Winee RR	2	120	131	91×1	6	74-54	—	—	1-6	—
	ウィニーRR	12	4000	551	261×1	6	74-42	—	—	1-10	
Srab メーカー：ジェイドメタル TYPE：RF ∘Srab (1〜12) 4〜11 ├ ∘Srab DH (5〜12) 改造不可 1 └ ∘Srab B (2〜12)	Srab	1	50	79	59×1	6	76-55	—	—	1-6	—
	スラブ	12	3160	309	190×1	6	76-55	—	—	1-6	
	Srab DH	5	320	149	93×1	6	85-62	—	—	1-6	—
	スラブDH	12	3160	337	190×1	6	85-62	—	—	1-6	
	Srab B	2	100	92	66×1	6	85-59	—	—	1-7	—
	スラブB	12	3160	350	190×1	6	85-59	—	—	1-7	

グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格	重量	攻撃力	消費AP	命中率	使用回数	攻撃範囲	射程	パーツスキル
Glowtusk	Glowtusk	1	80	126	88×1	6	70-48	—	—	1-7	(Rank 5～) 貫通力1
メーカー：ヴァンクム	グロウタスク	12	6000	491	285×1	6	70-45	—	—	1-8	
TYPE：RF	Glowtusk-AS	2	180	148	98×1	6	70-48	—	—	1-7	(Rank 2～4) 動作制限無効、(Rank 5～8) 動作制限無効／
・Glowtusk（1～12）	グロウタスク AS	12	6000	597	285×1	6	70-48	—	—	1-7	貫通力1、(Rank 9～) 動作制限無効／貫通力2
1 ├ ・Glowtusk-AS（2～12）	Glowtusk-SS	5	600	264	165×1	6	70-48	—	—	1-7	貫通力1
4 └ ・Glowtusk-SS（5～12）	グロウタスク SS	12	6000	682	342×1	6	70-48	—	—	1-7	
Firebird	Firebird	1	110	142	103×1	6	68-44	—	—	1-8	(Rank 9～) 貫通力1
メーカー：レオノーラエンタープライズ	ファイアーバード	12	8310	555	334×1	6	68-44	—	—	1-8	
TYPE：RF	Firebird 2	5	830	273	177×1	6	68-41	—	—	1-9	(Rank 9～) 貫通力1
・Firebird（1～12）	ファイアーバード 2	12	8310	683	367×1	6	68-41	—	—	1-9	
4 ├ ・Firebird 2（5～12）	Firebird V	9	4160	565	253×1	6	45-29	—	—	1-8	攻撃回数＋1
8 └ ・Firebird V（9～12）	ファイアーバード V	12	8310	775	334×1	6	45-29	—	—	1-8	
IGUCHI Type 5	IGUCHI Type 5	1	60	110	74×1	6	74-54	—	—	1-6	(Rank 2～4) JOB経験値取得＋10%、
メーカー：イグチ	イグチ5式	12	4000	427	238×1	6	74-51	—	—	1-7	(Rank 5～) JOB経験値取得＋20%
TYPE：RF	IGUCHI Type 502	2	120	128	83×1	6	74-54	—	—	1-6	動作制限無効
・IGUCHI Type 5（1～12）	イグチ502式	12	4000	486	238×1	6	74-48	—	—	1-8	
1 ├ ・IGUCHI Type 502（2～12）	IGUCHI Type 503	2	120	131	99×1	6	74-54	—	—	1-6	(Rank 5～) 貫通力1
1 └ ・IGUCHI Type 503（2～12）	イグチ503式	12	4000	551	285×1	6	74-51	—	—	1-7	
Gale	Gale	1	40	42	14×8	3	80-64	—	—	1-3	—
メーカー：バザルト	ゲイル	12	3080	161	28×10	3	80-64	—	—	1-3	
TYPE：SG	Gale LC	3	140	61	19×7	3	80-64	—	—	1-3	(Rank 3) 必中弾数2、
・Gale（1～12）	ゲイル LC	12	3080	175	28×10	3	80-64	—	—	1-3	(Rank 4～) 必中弾数3
2～11 ├ ・Gale LC（3～12）改造不可	Gale II	2	90	49	11×11	3	80-64	—	—	1-3	必中弾数4
1 └ ・Gale II（2～12）	ゲイル II	12	3080	204	28×10	3	80-64	—	—	1-3	
Covet	Covet	1	60	58	9×15	3	75-55	—	—	1-4	—
メーカー：バベール	コベット	12	4620	225	23×15	3	75-55	—	—	1-4	
TYPE：SG	PeakGaza	2	140	67	12×12	3	75-55	—	—	1-4	必中弾数4
・Covet（1～12）	ピークガザ	12	4620	255	23×15	3	75-55	—	—	1-4	
1 ├ ・PeakGaza（2～12）	Covet V200	5	460	121	19×12	3	75-55	—	—	1-4	動作制限無効
4 └ ・Covet V200（5～12）	コベットV200	12	4620	313	32×13	3	75-55	—	—	1-4	
Kirishima 55	Kirishima 55	1	40	42	14×8	3	80-64	—	—	1-3	(Rank 2～) JOB経験値取得＋10%
メーカー：霧島製工	霧島55式	12	3080	161	28×10	3	80-64	—	—	1-3	
TYPE：SG	Kirishima 55 SD	2	90	48	11×11	3	80-64	—	—	1-3	動作制限無効
・Kirishima 55（1～12）	霧島55式SD	12	3080	179	28×10	3	80-64	—	—	1-3	
1 ├ ・Kirishima 55 SD（2～12）	Kirishima 58	2	90	49	21×7	3	80-64	—	—	1-3	—
1 └ ・Kirishima 58（2～12）	霧島58式	12	3080	204	34×10	3	80-64	—	—	1-3	
Girino	Girino	1	50	50	11×11	3	77-56	—	—	1-4	—
メーカー：ディアブルアビオニクス	ジリーノ	12	3850	193	26×12	3	77-56	—	—	1-4	
TYPE：SG	Girino HC	5	380	94	16×11	3	77-56	—	—	1-4	必中弾数3
・Girino（1～12）	ジリーノ HC	12	3850	210	26×12	3	77-56	—	—	1-4	
4～11 ├ ・Girino HC（5～12）改造不可	Girino 2	2	120	57	15×9	3	77-56	—	—	1-4	(Rank 2～4) 必中弾数3、
1 └ ・Girino 2（2～12）	ジリーノ 2	12	3850	246	26×12	3	77-56	—	—	1-4	(Rank 5～) 必中弾数6
State	State	1	80	74	12×13	3	73-53	—	—	1-4	—
メーカー：ディアブルアビオニクス	ステイト	12	6160	289	25×16	3	73-53	—	—	1-4	
TYPE：SG	State EX	5	610	136	13×17	3	73-53	—	—	1-4	必中弾数5
・State（1～12）	ステイト EX	12	6160	332	25×16	3	73-53	—	—	1-4	
4 ├ ・State EX（5～12）	State EX-AC	9	3080	294	20×16	3	55-40	—	—	1-4	攻撃回数＋1
8 └ ・State EX-AC（9～12）	ステイト EX-AC	12	6160	402	25×16	3	55-40	—	—	1-4	
Catsray	Catsray	1	40	30	8×11	3	80-65	—	—	1-3	—
メーカー：ファイアバレー	キャッツレイ	12	2470	115	15×15	3	80-65	—	—	1-3	
TYPE：SG	Catsray L	3	110	42	7×15	3	80-59	—	—	1-4	—
・Catsray（1～12）	キャッツレイ L	12	2470	125	15×15	3	80-59	—	—	1-4	
2～11 ├ ・Catsray L（3～12）改造不可	Catsray XX	2	80	34	8×12	3	89-65	—	—	1-4	—
1 └ ・Catsray XX（2～12）	キャッツレイ XX	12	2470	129	15×15	3	89-65	—	—	1-4	

（※1）5thではGG（ガトリングガン）タイプに分類

肩専用武器—Shoulder Weapon—

グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格	重量	攻撃力	消費AP	命中率	使用回数	攻撃範囲	射程	パーツスキル
Goldias	Goldias	1	70	116	43×4	10	—	3	—	6-8	—
メーカー：シュネッケ	ゴルディアス	12	5080	450	167×4	26	—	5	—	6-8	
TYPE：MS	Goldias S	2	150	131	15×6	10	—	3	—	6-8	(Rank 3～4) 射程最小－1、
・Goldias（1～12）	ゴルディアス S	12	5080	570	157×6	26	—	4	—	4-8	(Rank 5～) 射程最小－2
1 ├ ・Goldias S（2～12）	Goldias L	2	150	131	15×6	10	—	3	—	6-8	—
1 └ ・Goldias L（2～12）	ゴルディアス L	12	5080	570	157×6	26	—	4	—	6-10	
Sunowl	Sunowl	1	70	92	73×2	10	—	3	—	6-8	(Rank 2～4) JOB経験値取得＋10%、
メーカー：センダー	サンアウル	12	4770	358	281×2	26	—	6	—	6-8	(Rank 5～) JOB経験値取得＋20%
TYPE：MS	Sundog	2	140	102	91×2	10	—	3	—	5-8	(Rank 2～4) 射程最小－1、
・Sunowl（1～12）	サンドッグ	12	4770	405	309×2	26	—	4	—	5-8	(Rank5～) 射程最小－1／リロード
1 ├ ・Sundog（2～12）	Sunglow	2	140	104	66×3	10	—	3	—	6-9	—
1 └ ・Sunglow（2～12）	サングロウ	12	4770	458	224×3	26	—	5	—	6-10	

グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格	重量	攻撃力	消費AP	命中率	使用回数	攻撃範囲	射程	パーツスキル
Donkey メーカー：ヴィンス TYPE：MS ・Donkey（1～12） 2～11 ├・Donkey L（3～12）改造不可 1 └・Donkey DX（2～12） 4 └・Donkey DXII（5～12）	Donkey	1	50	92	73×2	10	—	3	—	6-8	—
	ドンキー	12	3390	358	281×2	26	—	6	—	6-8	
	Donkey L	3	150	126	94×2	11	—	3	—	6-9	—
	ドンキーL	12	3390	398	281×2	26	—	6	—	6-9	
	Donkey DX	2	100	102	60×3	10	—	3	—	6-8	—
	ドンキーDX	12	3390	405	206×3	26	—	4	—	6-9	
	Donkey DXII	5	340	162	73×3	12	—	3	—	6-8	(Rank 2～4) センサー範囲+1、
	ドンキーDXII	12	3390	461	168×4	23	—	4	—	6-8	(Rank5～) センサー範囲+2
Piz 3 メーカー：ヴィンス TYPE：MS ・Piz 3（1～12） 2～11 ├・Piz 3E（3～12）改造不可 1 └・Piz 4（2～12） 4 └・Piz 4R（5～12）	Piz 3	1	60	108	53×3	10	—	3	—	6-8	—
	ピズ3	12	4230	422	204×3	26	—	6	—	6-8	
	Piz 3E	3	190	147	69×3	11	—	3	—	6-9	—
	ピズ3E	12	4230	466	204×3	26	—	6	—	6-9	
	Piz 4	2	130	120	50×4	10	—	3	—	6-8	(Rank 3～) 射程最小−1
	ピズ4	12	4230	466	168×4	26	—	4	—	5-8	
	Piz 4R	5	420	188	80×4	13	—	3	—	4-8	(Rank 5～6) 射程最小−2、
	ピズ4R	12	4230	529	184×4	26	—	3	—	4-8	(Rank7～) 射程最小−2／リロード
Magicbox メーカー：ボールド・チャレンジ TYPE：MS ・Magicbox（1～12） 1 ├・Magicbox 2A（2～12） 1 └・Magicbox 2B（2～12）	Magicbox	1	90	122	204×1	10	—	2	—	6-8	(Rank 5～) センサー範囲+1
	マジックボックス	12	6770	477	785×1	26	—	3	—	6-8	
	Magicbox 2A	2	200	136	127×2	10	—	2	—	6-8	—
	マジックボックス2A	12	6770	534	431×2	26	—	3	—	6-9	
	Magicbox 2B	2	200	138	92×3	10	—	2	—	6-8	(Rank 5～) 射程最小−1
	マジックボックス2B	12	6770	601	314×3	26	—	3	—	5-8	
MGR メーカー：ボールド・チャレンジ TYPE：MS ・MGR（1～12） 2～11 ├・MGR-M（3～12） 1 └・MGR-2（2～12） 4 └・MGR-3（5～12）	MGR	1	70	80	25×4	10	—	4	—	6-8	—
	MGR	12	5080	312	97×4	26	—	7	—	6-8	
	MGR-M	3	230	109	33×4	11	—	4	—	5-5	射程最小−1
	MGR-M	12	5080	346	97×4	26	—	7	—	5-8	
	MGR-2	2	150	89	31×4	10	—	4	—	6-8	(Rank 5～) 射程最小−1
	MGR-2	12	5080	350	107×4	26	—	7	—	5-8	
	MGR-3	5	510	140	51×4	13	—	5	—	6-8	—
	MGR-3	12	5080	398	117×4	26	—	6	—	6-8	
Lazy Horn メーカー：レオノーラエンタープライズ TYPE：GR ・Lazy Horn（1～12） 4 ├・Bar Horn（5～12） 4 └・Wis Horn（5～12）	Lazy Horn	1	100	126	369×1	11	—	2	4	4-6	—
	レイジーホーン	12	7390	491	894×1	27	—	3	4	4-8	
	Bar Horn	5	730	225	566×1	14	—	2	4	3-6	(Rank 5～8) 射程最小-1、
	バーホーン	12	7390	575	983×1	27	—	2	4	3-6	(Rank 9～) 射程最小-1／リロード
	Wis Horn	5	730	234	618×1	14	—	3	4	4-6	(Rank 7～) 攻撃範囲+1
	ウィズホーン	12	7390	643	1072×1	27	—	3	5	4-6	
IGUCHI Type 82 メーカー：イグチ TYPE：GR ・IGUCHI Type 82（1～12） 1 ├・IGUCHI Type 82A（2～12） 1 └・IGUCHI Type 82B（2～12）	IGUCHI Type 82	1	70	98	264×1	11	—	3	3	4-6	(Rank 2～4) JOB経験値取得+10%、
	イグチ82式	12	4930	381	637×1	27	—	4	3	4-6	(Rank 5～) JOB経験値取得+20%
	IGUCHI Type 82A	2	150	108	315×1	11	—	3	3	3-6	(Rank 2～4) 射程最小-1、
	イグチ82式A型	12	4930	428	700×1	27	—	4	4	3-6	(Rank5～) 射程最小-1／攻撃範囲+1
	IGUCHI Type 82B	2	150	110	344×1	11	—	4	3	4-6	—
	イグチ82式B型	12	4930	485	764×1	27	—	4	3	4-8	
Skua メーカー：ヴィンスジャパン TYPE：GR ・Skua（1～12） 1 └・Skua G（2～12） 4 └・Hi.Skua（5～12）	Skua	1	60	112	316×1	11	—	3	3	4-6	—
	スキュア	12	4620	436	761×1	27	—	3	3	4-6	
	Skua G	2	140	125	377×1	11	—	3	3	3-6	射程最小-1
	スキュアG	12	4620	488	837×1	27	—	4	3	3-7	
	Hi.Skua	5	460	197	528×1	14	—	3	3	3-6	(Rank 5～8) 射程最小-1、
	ハイスキュア	12	4620	558	913×1	27	—	3	3	2-6	(Rank 9～) 射程最小-2
Thunderbolt メーカー：ヴィンス TYPE：GR ・Thunderbolt（1～12） └・Thunderbolt 2（2～12） └・Thunderbolt 3（5～12）	Thunderbolt	1	50	98	264×1	11	—	3	3	4-6	—
	サンダーボルト	12	3700	381	637×1	27	—	4	3	4-6	
	Thunderbolt 2	2	110	108	315×1	11	—	3	3	4-7	(Rank 9～) リロード
	サンダーボルト2	12	3700	428	700×1	27	—	4	3	4-7	
	Thunderbolt 3	5	370	171	441×1	14	—	3	3	4-7	—
	サンダーボルト3	12	3700	489	764×1	27	—	3	3	4-8	
Albatross メーカー：サカタインダストリィ／イグチ TYPE：RK ・Albatross（1～12） 4 ├・Albatross R（5～12） 4 └・Albatross S（5～12）	Albatross	1	100	130	369×1	12	—	2	4	8-10	—
	アルバトロス	12	7690	505	894×1	28	—	3	4	8-12	
	Albatross R	5	760	231	566×1	15	—	2	4	7-10	(Rank 5～8) 射程最小−1、
	アルバトロスR	12	7690	591	983×1	28	—	2	4	7-10	(Rank 9～) 射程最小−1／リロード
	Albatross S	5	760	240	618×1	15	—	3	4	8-10	(Rank 7～) 攻撃範囲+1
	アルバトロスS	12	7690	660	1072×1	28	—	3	5	8-10	
Eaglet メーカー：サカタインダストリィ／イグチ TYPE：RK ・Eaglet（1～12） 1 └・Eaglet E（2～12） 4 └・Eaglet F（5～12）	Eaglet	1	70	116	316×1	12	—	3	3	8-10	(Rank 9～) 攻撃範囲+1
	イーグレット	12	4770	450	768×1	28	—	3	4	8-10	
	Eaglet E	2	140	129	377×1	12	—	3	3	7-10	射程最小−1
	イーグレットE	12	4770	508	844×1	28	—	4	3	7-11	
	Eaglet F	5	480	203	529×1	15	—	3	3	7-10	(Rank 5～8) 射程最小−1、
	イーグレットF	12	4770	574	921×1	28	—	3	3	6-10	(Rank 9～) 射程最小−2
Wildgoose メーカー：サカタインダストリィ／イグチ TYPE：RK ・Wildgoose（1～12） 1 ├・Wildgoose 2（2～12） 1 └・Wildgoose 3（2～12）	Wildgoose	1	70	102	264×1	12	—	3	3	8-10	(Rank 2～4) JOB経験値取得+10%、
	ワイルドグース	12	5230	395	636×1	28	—	4	3	6-10	(Rank 5～) JOB経験値取得+20%
	Wildgoose 2	2	160	114	315×1	12	—	3	3	7-10	(Rank 2～4) 射程最小−1、
	ワイルドグース2式	12	5230	442	701×1	28	—	4	4	7-10	(Rank5～) 射程最小−1／攻撃範囲+1
	Wildgoose 3	2	160	116	344×1	12	—	4	3	8-10	—
	ワイルドグース3式	12	5230	499	765×1	28	—	4	3	8-12	

グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格	重量	攻撃力	消費AP	命中率	使用回数	攻撃範囲	射程	パーツスキル
Galbados	Galbados	1	50	102	264×1	12	—	3	3	8-10	—
メーカー：ファイアバレー	ガルヴァドス	12	3850	395	638×1	28	—	4	3	8-10	
TYPE：RK	Galbados 2	2	120	114	315×1	12	—	3	3	8-11	(Rank 9～) リロード
▫Galbados (1～12)	ガルヴァドス 2	12	3850	442	701×1	28	—	4	3	8-11	
1 ├ ▫Galbados 2 (2～12)	Galbados 3	5	380	178	442×1	15	—	3	3	8-11	—
4 └ ▫Galbados 3 (5～12)	ガルヴァドス 3	12	3850	503	765×1	28	—	3	3	8-12	

盾—Shield—

グループ	ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格	重量	攻撃力	消費AP	命中率	ダメージ緩和率	最大緩和値	パーツスキル
WS	WS	1	40	48	36×1	2	80-80	20	80	最大緩和値＋0～＋158
メーカー：ジェイドメタル		12	2930	184	90×1	2	80-80	20	238	
TYPE：SH	WS-AMS	3	130	70	42×1	2	80-80	20	89	最大緩和値＋9～＋140／誘導武器防御
▫WS (1～12)		12	2930	200	90×1	2	80-80	20	220	
2～11 ├ ▫WS-AMS (3～12) 改造不可 1 └ ▫WS-100 (2～12)	WS-100	2	90	55	39×1	2	80-80	25	80	(Rank 2～4) ダメージ緩和率＋5%、 (Rank 5) 最大緩和値＋34／ダメージ緩和率＋5%、
4 └ ▫WS-200AMS (5～12)		12	2930	235	90×1	2	80-80	30	217	(Rank 6～) 最大緩和値＋34～＋137／ダメージ緩和率＋10%
	WS-200AMS	5	290	89	50×1	2	80-80	25	80	ダメージ緩和率＋5%／誘導武器防御
		12	2930	218	90×1	2	80-80	25	80	
SN	SN	1	30	16	12×1	2	80-80	10	80	最大緩和値＋0～＋158
メーカー：ヴァンタム		12	2000	60	23×1	2	80-80	10	238	
TYPE：SH	SN-AMS	3	90	24	14×1	2	80-80	10	89	最大緩和値＋9～＋140／誘導武器防御
▫SN (1～12)		12	2000	70	23×1	2	80-80	10	220	
2～11 ├ ▫SN-AMS (3～12) 改造不可	SN-SD	2	60	20	13×1	2	80-80	10	80	最大緩和値＋0～＋149／動作制限無効
1 └ ▫SN-SD (2～12)		12	2000	104	23×1	2	80-80	10	229	
Light Shield	Light Shield	1	40	48	36×1	2	80-80	20	80	最大緩和値＋0～＋158
メーカー：陽島重工	ライトシールド	12	2930	184	90×1	2	80-80	20	238	
TYPE：SH	Light Shield ARG	5	290	89	50×1	2	80-80	20	110	最大緩和値＋30～＋146／範囲武器防御
▫Light Shield (1～12)	ライトシールド ARG	12	2930	211	90×1	2	80-80	20	226	
4 ├ ▫Light Shield ARG (5～12)	Light Shield 2	5	290	90	50×1	2	80-80	30	110	(Rank 5～8) 最大緩和値＋30～＋74／ダメージ緩和率＋10%、
4 └ ▫Light Shield 2 (5～12)	ライトシールド 2	12	2930	238	90×1	2	80-80	35	208	(Rank 9～) 最大緩和値＋74～＋128／ダメージ緩和率＋15%
SP06	SP06	1	80	82	50×1	2	80-80	50	10	最大緩和値＋0～＋11
メーカー：ヴィンスジャパン		12	5850	317	130×1	2	80-80	50	21	
TYPE：SH	SP06-SD	5	580	151	72×1	2	80-80	55	13	(Rank 5～8) 最大緩和値＋3～＋6／ダメージ緩和率＋5%、
▫SP06 (1～12)		12	5850	394	130×1	2	80-80	60	19	(Rank 9～) 最大緩和値＋6～＋9／ダメージ緩和率＋10%
4 ├ ▫SP06-SD (5～12)	SP06-V	5	580	155	72×1	2	80-80	50	13	最大緩和値＋3～＋10／動作制限無効
4 └ ▫SP06-V (5～12)		12	5850	403	130×1	2	80-80	50	20	

バックパック—Back Pack—

ゲーム中の名称 日本語名	Rank	価格	重量	消費AP	射程	能力
EMP	4	410	130	6	0-3	EMP命中率：76%～92%／ステータス障害：(Rank 4～5) A・M・B、(Rank 6～7) A・M・B・S、(Rank 8～) A・M・B・S・L／
EMP	12	6160	344	6	0-5	属性防御：(Rank 5～6) 貫通、(Rank 7～8) 貫通・衝撃、(Rank 9～) 貫通・衝撃・炎熱
EMP Repair	5	540	148	6	0-3	リペア回復量：495～2065／EMP命中率：78%～92%／ステータス障害：(Rank 5) A・M、(Rank 6～) A・M・B／
EMPリペア	12	5390	344	6	0-4	リムーブ：(Rank 5～7) A・M、(Rank 8～9) A・M・B、(Rank 10～) A・M・B・S
Repair EMP	5	540	162	6	0-2	全リペア回復量：175～540／EMP命中率：78%～92%／ステータス障害：(Rank 5) A・M、(Rank 6～) A・M・B／
リペアEMP	12	5390	372	6	0-3	属性防御：(Rank 5～7) 貫通・衝撃、(Rank 8～) 貫通・衝撃・炎熱
Item Turbo	1	30	24	4	0-1	出力：16～82／アイテム数：4～8／アイテムサイズ：(Rank 1) S、(Rank2～4) S・M、(Rank 5～) S・M・L
アイテムターボ	12	1540	76	4	0-4	
Turbo Item	1	80	32	6	0-1	出力：48～160／アイテム数：2～6／アイテムサイズ：(Rank 1～4) S、(Rank5～) S・M
ターボアイテム	12	4110	100	6	0-3	
Repair	1	100	116	6	0-2	リペア回復量：0～2865／全リペア回復量：120～800／リストア回復量：140～1770／
リペア	12	7690	450	6	0-4	リムーブ：(Rank 1～2) A・M、(Rank 3～4) A・M・B、(Rank 5～6) A・M・B・S、(Rank 7～) A・M・B・S・L
Repair Light	2	170	72	6	0-1	リペア回復量：340～2865／リストア回復量：185～1770
リペアライト	12	5770	248	6	0-2	
Sensor EMP	1	60	88	6	0-2	センサー範囲：2～5／EMP命中率：70%～92%／ステータス障害：(Rank 1～2) A、(Rank 3～5) A・M、(Rank 6～) A・M・B
センサーEMP	12	4620	344	6	0-4	
Turbo	1	120	16	—	—	出力：64～734
ターボ	12	9230	16	—	—	

FRONT MISSION ONLINE
システム&ミッション解説

システム解説

ネットワーク・タクティカル・ロールプレイング・アクションと銘打たれた
『フロントミッション』のまったく新しい形。
革新的なシステムと、戦場で生き残るための知識を紐解く。

WAPのパイロットとしてオンラインの戦場に立つ

ドラマティックシミュレーションRPGのストーリー性と戦術性はそのままに、WAPのコクピットに乗るというプレイヤーの夢を叶え、ネットワークの要素を取り入れたのがFMOである。とはいえバトルシステムは、ターン制、コマンド選択型から、一人称視点、もしくは後方視点のリアルタイムWAPアクションへと、大きな変化を遂げた。なお、プレイヤーは所属をO.C.U.とU.S.N.から選択することができ、条件を満たせば敵対陣営に亡命も可能。両陣営は対称に設定されており、キャラ名やWAPの外見など、微々たる差異があるのみである。



WAPのコクピット視点で戦闘車両やWAPと交戦する。敵WAPにはプレイヤーが操ってることもある。

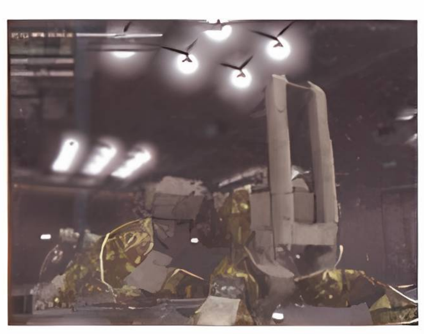
ゲームの流れ

ゲームの進行は、戦場のマップとマップ間のインターミッションを行き来していた従来の作品から変化し、通常戦闘の流れとフェイズの流れの2つに分かれている。戦闘は通常戦闘以外に、特殊任務やミッションでの出撃があり、任務やミッションを受理する手順が追加される。

通常戦闘の流れ

通常戦闘は、プレイヤーが1人～10人で結成するBG（バトルグループ）という単位で行われる。WAPやパイロットのセットアップはBGに加入してなくても行えるが、出撃はできない。BGは誰でも作ることができ、加入も自由だが、Scramble Boardのコメントをよく見て、条件に合うBGに加入しよう。また、抜けるときは一言でも挨拶をすること。

■セットアップ
WAPのパーツ換装やパイロットのジョブ変更をする。ほとんどのセットアップは専用ハンガー内で行う。詳しくは次のページ。



■BG創設・加入
セットアップが完了したら、戦場に出るBGを自分で作るか、すでにあるBGから選んで、いずれかのBGに所属する。BGを創設する場合は、最低BGコストと継続回数を設定し、編成に応じてコメントを記入しよう。



■BG出撃
出撃する戦場を選ぶのはBGリーダーの仕事。リーダーになった場合は、MAP Selectorでマップを選択して出撃する。メンバーの場合は、出撃設定を「出撃準備OK」にし、継続設定を確認して待機となる。

■戦闘
戦場で戦う相手にはNPC（コンピュータが操作）の敵とPC（他プレイヤーが操作）の敵の2種類がいる。詳しくはP.509参照。



■報酬分配
どちらかが勝利条件を満たすか、制限時間オーバーで戦闘終了。ロビーに戻って経験値、貢献値、アイテムを分配する。

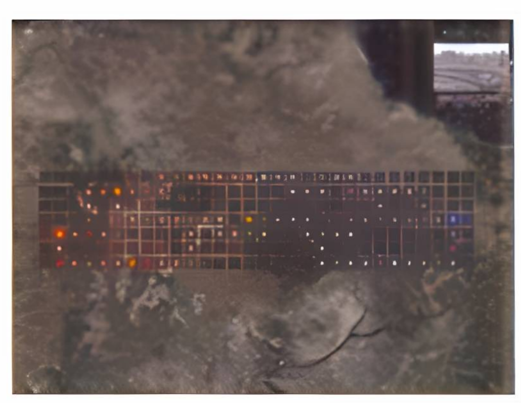
■次の戦闘へ
アイテム分配が終われば、再び戦場に出撃可能。この間にハンガーに移動するなら、BGで一声かけておこう。BGを解散する場合や離脱する場合もこのタイミングとなる。また、戦果に応じて、Personal Officerから撃破ボーナスが支給される。

フェイズの流れ

プレイヤーが任意に発生させる戦闘とは別に、最大約2カ月間、O.C.U.とU.S.N.がハフマン島の覇を競う、フェイズという期間が設定されている。フェイズの開始日と終了日は毎回通知され、どちらかの陣営が勝利条件を満たすか、フェイズ期間が終了すると次のフェイズに移行する。

■フェイズ開始
フェイズが始まっても、統制区、占領区、闘技場の戦闘は、戦局に影響を与えない。そのため、占領区以下のエリアはレベル上げや実戦訓練の場で激戦区が実戦というすみ分けができている。激戦区の戦いはまさに真剣勝負といえる。

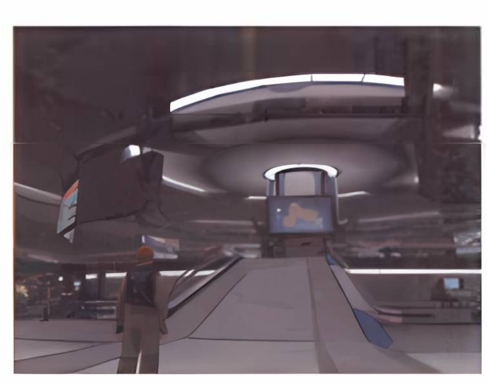




■戦局変化
激戦区での戦闘結果はセクターの制圧率に影響し、蓄積されるとDeadlock（拮抗状態）になったり、制圧陣営が変化したりする。経済都市の制圧数に差が出ると、優勢陣営の給料が増え、劣勢陣営の給料が減る場合もある。

■決着
どちらかの陣営が勝利条件を満たすか、フェイズの終了で、決着となる。後者の場合は経済都市の制圧数で勝敗が判定され、差がない場合は引き分けの決着とみなされる。停戦後、次のフェイズ開始までの期間を停戦期間と呼ぶ。





■停戦期間
停戦期間中は激戦区の制圧率が凍結され、施設の制圧陣営や給料なども変動しなくなる。停戦期間最終日には両陣営に停戦報酬が支払われ、勝利陣営に報酬が下賜される。フェイズ05までの勝利報酬は、新たなWAP機体の解禁である。

次のフェイズへ

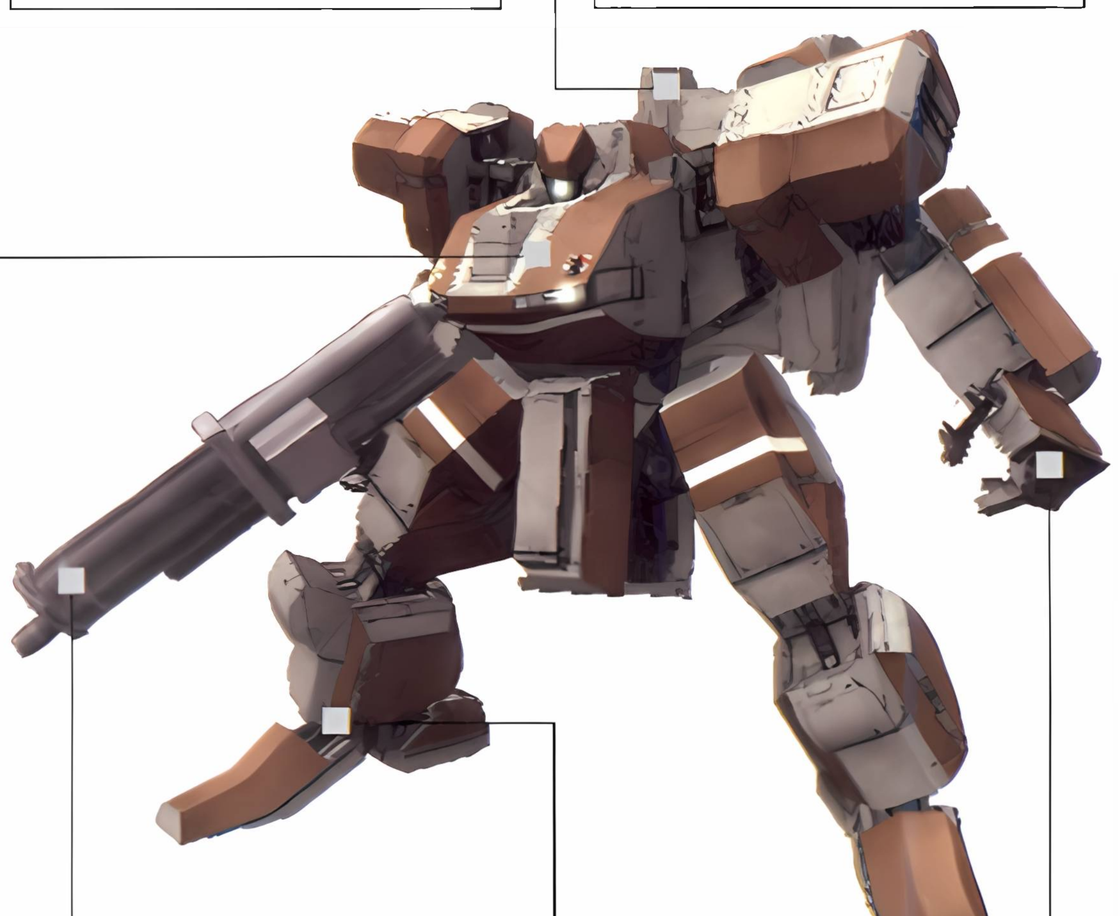
WAPのセットアップ

WAPのセットアップについては今までのシリーズを踏襲しており、ボディ、腕部、脚部のパーツを組み合わせ、同時に武器やバックパックを装備して、出撃するWAPのチューンナップをする。ただし、従来はレベルと重量でセットアップに制約を受けるシステムだったが、新たにBGコストという概念が導入されている。詳しくは右記参照のこと。

WAPを構成するパーツ

Body　ボディ
WAPはボディを破壊されると活動を停止する。このため、ボディのHPは、アセンブル時の最重要事項の１つとなる。また、HP以外にも出力、最高速度、加速性能、RD（ローラーダッシュ）性能などを司るパーツであり、後述のBGコストの制約のため、全身で最高レベルのパーツをあてがうケースが多い。

BackPack　バックパック
リペアやセンサーなど、移動と攻撃以外のWAPの行動はBP（バックパック）で決まるといってよく、パイロットのジョブ（P.498参照）と組み合わせて選択する。BPゲージを使った行動のほか、消耗品を搭載可能なBPも存在する。BPにはHPなどが設定されておらず、戦闘中に破壊されることはない。



Weapon　武器
武器は、両腕の手と肩に装備可能。片手用、両手用、肩用銃火器のほか、シールドや各種格闘武器が存在しており、最大４つの武器を装備できる。武器によっては、ロックオンやスコープ拡大などの特殊アクションが追加されることもある。なお、両手用武器は片腕が破壊されると使用不能となる。

Arm　腕部
手と肩に装備した武器で敵兵器を攻撃したり、シールドを装備して防御態勢をとったりできるパーツ。反動補正や旋回補正、旋回時間補正といった能力が割り振られており、武器使用時の反動や照準の挙動を制御する。武器を装備するマニピュレータ型の腕以外に、武器を固定した武器内蔵腕部がある。

セットアップの制約

WAPのパーツは無制限にアセンブルして出撃できるわけではなく、シリーズ伝統のボディの出力による重量制限がある。合計重量が出力を超えるとRDができなくなったり、速度が落ちたりして、25%以上超過すると出撃できなくなる。さらにWAPをアセンブルするとBGコストが算出され、マップ毎に設定されるトータルBGコストで出撃を制限される。

●重量によるペナルティ

Power（ボディ）
ローラーダッシュ、サイドステップ不可
重量オーバー1%につき、最高速度4%ダウン
（重量25%オーバーで装備不可。下限速度は２km/h）

Max Load（脚部）
重量オーバー1%につき、加速度1%ダウン

●BGコスト算出方法

・ボディ、腕部、脚部のうち
最も高レベルなパーツのレベル　＝Ｐ１
Ｐ１の3／4（端数切り上げ）　＝Ｐ１'
２番目に高レベルなパーツのレベル　＝Ｐ２
３番目に高レベルなパーツのレベル　＝Ｐ３
４番目に高レベルなパーツのレベル　＝Ｐ４
・ＢＰ、武器のうちもっとも高レベルなパーツのレベル　＝Ｓ１
Ｐ２、Ｐ３、Ｐ４、Ｓ１のうちＰ１'より数値が小さいものはすべてＰ１'に置き換える

（P1＋P2＋P3＋P4）÷4＋S1＝BGR

下の表を参照してBGRをBGコストに変換する

BGコスト変換表

BGR	BGコスト	想定Lv.
1〜12	1	1〜7
13〜24	2	8〜13
25〜34	3	14〜19
35〜44	4	20〜24
45〜54	5	25〜29

BGR	BGコスト	想定Lv.
55〜64	6	30〜34
65〜74	7	35〜39
75〜84	9	40〜44
85〜94	10	45〜49
95〜	12	50

BGコスト例

胴と脚にType 65X（Lv.25）、腕にはTiran II M（Lv.20）を使用。BPはTB-2000（Lv.20）を背負い、武器にAuden M55（Lv.14）とRaptor FX（Lv.20）を持つと、BGRは25＋25＋20＋20÷4＋20＝42.5で、BGコスト4となる。



Legs　脚部
速度や加速はボディで決まるが、脚部は旋回とブレーキの性能に影響を及ぼす。通常の脚部は２脚か鳥脚になるが、さらに特殊脚部パーツが３タイプあり、形状によって後退速度や上半身の可動範囲が異なっている。なお、アサルト仕様の２脚、鳥脚、タイヤはRDが可能で、アサルト仕様ボディと組み合わせればRDができる。その他の２脚、鳥脚と４脚もSS（サイドステップ）が可能だ。

２脚



RD：△　SS：○
上半身可動範囲：200°
後退速度：40%　安定性：中

通常のWAPの脚部。後退速度は最高速度の40%だが、スナイパー仕様の２脚のみ60%と高速である。また、上半身可動範囲は200°だが、メカニック仕様の２本脚は可動範囲が270°で、リペアしやすくなっている。

鳥脚



RD：○　SS：○
上半身可動範囲：200°
後退速度：70%　安定性：低

２脚タイプの膝関節が逆向きについた脚部で、後退速度が70%に向上している。直立で関節をたたんだ状態になるので、側面の被弾面積がやや広い。その代わり姿勢が低くなるので、正面と背面では有利になる。

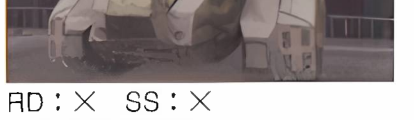
４脚



RD：×　SS：○
上半身可動範囲：360°
後退速度：40%　安定性：高

体軸から外に向かって均等に４本の脚を生やしたタイプ。上半身は360°可動で、前進と後退の速度が同じなので、乗りこなせば奇抜な動きも可能である。２脚より被弾面積は大きくなるが、安定性が高く転倒しにくい。

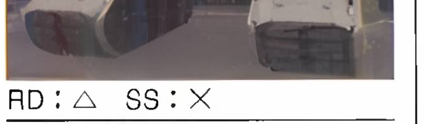
ホバー



RD：×　SS：×
上半身可動範囲：160°
後退速度：100%　安定性：高

２脚型やスラスター型など形状のバリエーションが多い脚部。他の脚部タイプで侵入すると速度が落ちる砂地や水中も速度を落とさずに移動できる。上半身の旋回範囲が狭く、旋回性能も低いというのが短所。

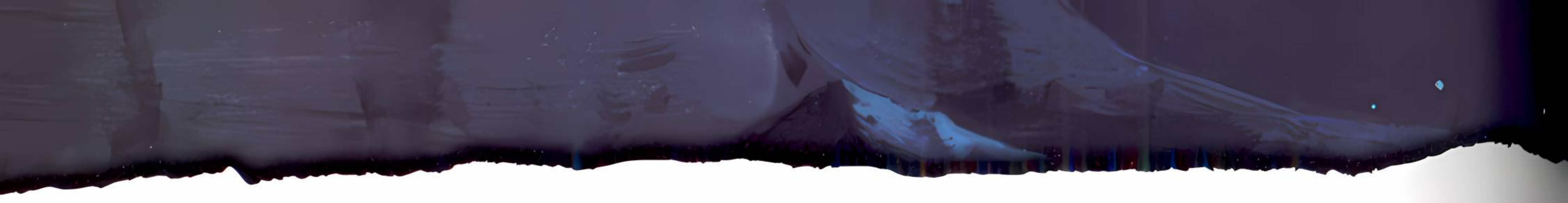
タンク／タイヤ



RD：△　SS：×
上半身可動範囲：360°
後退速度：40%　安定性：中

車輪で走行するタイプの脚部で、アサルト仕様のタイヤパーツはRDも可能である。水中での移動は著しく速度が低下するが、砂地は速度を落とさず移動可能。他タイプの脚部より姿勢が低くなり、安定性も良好である。

※RD…ローラーダッシュ、SS…サイドステップを表す



パイロットのセットアップ

セットアップはWAPだけではなく、パイロットにもある。メインジョブといくつかのサポートジョブを組み合わせ、BGの中の役割を決める。これにBGの編成やWAPのアセンブルを組み合わせて作戦を考えよう。

ジョブの効果

ジョブ毎にメインジョブとサポートジョブの効果が決まっているが、それぞれ関連パーツが設定されており、ジョブレベルが関連パーツのレベル＋５になったときに、その効果が最大に発揮される。

ジョブレベルと関連パーツ



PvPのBG編成と作戦

メンバーを増やしてBGを編成するのは、BGのセットアップともいえる重要な作業だ。コストと人数を踏まえて、ジョブと機体を組み合わせていく。占領区のPvP（PC対PCの戦い）は下記のBG編成とその派生形が多いが、激戦区のBG編成は多彩なのでバランス型を一例として紹介する。

占領区突撃BG	
・スイッチアサルト	・ECMジャマー
・スイッチアサルト	・RDミサイラー
・スイッチアサルト	・RDミサイラー
・スイッチアサルト	・RDメカニック
・EMPジャマー	・RDメカニック

激戦区バランス型BG	
・スイッチアサルト	・高速レコン
・スイッチアサルト	・ラジオAコムス
・EMPジャマー	・ラジオBコムス
・ECMジャマー	・重装甲メカニック
・ECMジャマー	・重装甲メカニック

Assault [AS] アサルト

主な役割　・前方で攻撃　・爆撃マーカー

モードシフト効果：
ローラーダッシュゲージ全回復＆時間延長

最前線で敵部隊と対峙する切り込み役

アサルトの機体は、左右の腕にMGとSGのように属性の異なる２つの武器を持つ、スイッチアサルトが基本。これにGRやRKを装備することもある。BPは加速ターボかアイテムを背負い、接近戦に特化する。戦場での役割は、敵本隊に突撃して、後衛の敵WAPを撃墜すること。RDも駆使して常に動き回り、相手を翻弄しよう。なお、サポートジョブにメカニックは必須だ。

ジョブの効果

	効果	関連パーツ
メイン	移動加速度向上	ボディ
サポート	旋回速度増加	脚部

敵アサルトへの対策

アサルトは集団突撃時の手数と、快速を生かした追撃が脅威になるので、迎え撃つ場合は回避補助と▼Weaponで対抗しよう。撃破の優先順位は高くはないが、EMPの▼Movementや▼Controlsで逃げ足を奪えば撃破は容易になる。

推奨マクロ

【回復要請】
/sos on
/rv 4（修理頼む！）

【感謝】
/rv ○（ありがとう！）
/sos off

【敵発見】
/sos on
/rv ○（こちら<My Name>、[Area]で[Enemy]を発見！）
/wait 150
/sos off

セットアップ例（共通／O.C.U.／U.S.N.）

BGコスト２ スイッチアサルト	BGコスト４ 重火器アサルト
Body Type 65/Gust	**Body** Type 65X/Vapor
R.Arm Tiran M/Igel Eins	**R.Arm** Tiran II M/Igel Sechs
L.Arm Tiran M/Igel Eins	**L.Arm** Giza A2/Crabesant
Legs Tiran/Igel Eins	**Legs** Mareraid/Husky Mk.V
BackPack TB-B10	**BackPack** TB-B20SP
Hand Artassaut Kirishima SG	**Hand** Gale S Raptor FX
Shoulder —	**Shoulder** IGUCHI Type 701

Missileer [MS] ミサイラー

主な役割　・後方で攻撃

モードシフト効果：
対象の敵を瞬時ロックオン＆ロックオン時間短縮

ひとひねりした運用で援護射撃

MSやRKといった肩装備の長射程武器で、後方からダメージを与える後衛アタッカー。前衛によるECMカットやセンサーBPの照射といった連携が必須となるため、単独での決定力に欠ける面がある。RD可能なアセンブルやステルスBPによる遊撃など、セットアップの時点で付加要素を考慮したい。RDミサイラーの場合は、BPにMSのカートリッジとリペアを搭載しておくこと。

ジョブの効果

	効果	関連パーツ
メイン	ミサイルロックオン時間短縮	ミサイル
サポート	ブラストダメージ軽減	ダメージパーツ

敵ミサイラーへの対策

ロックオンの警告が流れたらすぐBG内に報告し、ECMジャマーの効果範囲内に退避する。ミサイルが飛来する方角がわかれば、遮蔽物に隠れたり、盾で受け止めることもできる。前衛の攻撃が薄ければ、弾切れまでリペアで耐えるのも有効。

推奨マクロ

【回復要請】
/sos on
/rv 4（修理頼む！）

【感謝】
/rv ○（ありがとう！）
/sos off

【爆風警告】
/rv ○ GR使用注意

セットアップ例（共通／O.C.U.／U.S.N.）

BGコスト２ RDミサイラー	BGコスト４ ステルスミサイラー
Body Zora 3A/Strega	**Body** Giza A2/Crabesant
R.Arm Tiran M/Igel Eins	**R.Arm** Pheasant II S
L.Arm Puffin II	**L.Arm** Tiran II M/Igel Sechs
Legs Zearaid/Typo S90	**Legs** Zedam E/Talou X-2
BackPack BP-L02	**BackPack** ST5-144
Hand Gale	**Hand** Doldrum-10
Shoulder Plover M1	**Shoulder** MGR-2

Mechanic [MC] メカニック

主な役割　・前方支援　・後方支援

モードシフト効果：
リペアBPゲージ全回復＆消費量減少

BGの回復と修理を一手に担う

リペアBPでのHP回復とパーツ修理を専門とする後方支援ジョブ。PvPでは、先に戦力が減ったBGがそのまま押し切られるパターンが多いので、勝利の要といえるジョブである。戦場では後衛、もしくは前衛の最後尾について、周囲の味方を支援する。敵に狙われることも多いので、メカニック２機はセットで行動し、ボディのHPが減ったら相互回復を呼びかけよう。

ジョブの効果

	効果	関連パーツ
メイン	リペアによる回復量増加	リペアBP
サポート	リペアを受けた際の回復量増加	回復パーツ

敵メカニックへの対策

BGの継戦能力を決定づけるメカニックは、最優先で倒すべき存在だ。EMPジャマーがメカニックを✕Defense状態にし、アサルトの総力を挙げて撃破するのがセオリー。相互回復は、盾を構えたジャマーが間に入って妨害する。

推奨マクロ

【修理要請】
/sos on
/rv 4 相互回復求む

【感謝】
/rv ○（ありがとう！）
/sos off

【BP障害報告】
/rv ○ BP ダウン中

【BPゲージ回復中】
/rv ○ ゲージ切れ

【移動報告】
/rv ○　メカ移動

セットアップ例（共通／O.C.U.／U.S.N.）

BGコスト２ RDメカニック	BGコスト４ 重装甲メカニック
Body Zora 3A/Strega	**Body** Wildgoat G/Valiant M1
R.Arm Wildgoat/Valiant	**R.Arm** Wildgoat C/Valiant M
L.Arm Zaigaut/Vaje	**L.Arm** Wildgoat C/Valiant M
Legs Zearaid/TypoS90	**Legs** Squilla M2
BackPack RP42E-Harfe	**BackPack** RP42E-Geige
Hand Light Shield	**Hand** VS-03 Thick Shield
Shoulder —	**Shoulder** —

Recon [RC] レコン

主な役割　・哨戒　・後方で攻撃

モードシフト効果：
センサーBP ゲージの全回復＆消費量減少

BGの眼となり戦場を監視する

センサーBPを積んでボアサイトのレーダーやソナーで敵を補足するのがレコンの仕事。ミサイルがダメージ源になるBGや積極的に敵を探して突撃するBGはセンサーAを使い、ダメージ源が多彩なBGや敵を迎え撃つBGはセンサーBを使う。前方で偵察というよりも、後方から監視という運用になるので、MSを装備して、BGのダメージを上乗せすることで貢献しよう。

ジョブの効果

	効果	関連パーツ
メイン	センサーのレンジ拡大	センサーBP
サポート	移動音の静粛化	脚部

敵レコンへの対策

レコンを倒せばMSの効果が半減し、敵の視界も狭まるので、最優先撃破目標の1つとなる。EMPを入れるなら×Electronicsよりも×Defenseで、アサルトの両手の武器を素早く切り替えるスイッチショットで撃破する。

推奨マクロ

【回復要請】
/sos on
/rv 4（修理頼む！）
【感謝】
/rv ○（ありがとう！）
/sos off

【SATスキャン】
/rv ○サットスキャン使用
【敵発見】
/rv ○（こちら<MyName>、[Area]で[Enemy]を発見！）

セットアップ例（共通／O.C.U.／U.S.N.）

BGコスト4 高速レコン	
Body	Zedam E/Tatou X-2
R.Arm	Zedan E/Tatou X-2
L.Arm	Zedan E/Tatou X-2
Legs	Paw0 Paront/Recsys
BackPack	SN0x-Dozhdevye
Hand	VS-01B
Shoulder	Plover M2

BGコスト4 重火器レコン	
Body	Einhorn/Gavial
R.Arm	Zedam E/Tatou X-2
L.Arm	Puffin II S
Legs	Mereraid/Husky Mk.V
BackPack	SE0RS1 Sekstant
Hand	VS-01B
Shoulder	Gallbados III

Jammer [JM] ジャマー

主な役割　・前方で攻撃　・前方支援

モードシフト効果：
ECM／EMP BPゲージ全回復＆消費量減少
障害回復　被弾時ECM 効果継続

敵戦力を削ぐジャミング

機体はほぼアサルトの流用で、BPとWeaponの差のみ。前方支援はアサルトなどの前衛と一緒に行動しつつ、BP使用と相手のECMカット、メカニックの回復妨害をする。後方支援では、ECMジャマーは身を隠してECMを展開し、EMPジャマーは▼Weaponで敵を迎撃しながら、味方の状態異常を無害なものに上書きしていく。

ジョブの効果

	効果	関連パーツ
メイン	EMP攻撃強化	EMP BP
サポート	障害回復時間短縮	ボディ

敵ジャマーへの対策

突撃してくる敵の前衛にEMPジャマーがいたら、攻撃を集中して逃げるところを追撃し、メカニックの位置を突き止めるのは1つのセオリーである。また、サポートジョブにジャマーを入れておくことが、大きな対抗手段となる。

推奨マクロ

【回復要請】
/sos on
/rv 4（修理頼む！）
【感謝】
/rv ○（ありがとう！）
/sos off

【EMP 報告】
/rv ○ EMP使用
/rv ○（[Enemy]を破壊しろ!）
【ECM 報告】
/rv ○ ECM カット
/rv ○ MS 攻撃求む

セットアップ例（共通／O.C.U.／U.S.N.）

BGコスト2 ECM ジャマー	
Body	Type 65/Gust
R.Arm	Housin 9/Zeder
L.Arm	Tiran M/Igel Eins
Legs	Tiran/Igel Eins
BackPack	ECM98-Apatite
Hand	Light Shield Gale
Shoulder	—

BGコスト4 EMPジャマー	
Body	Type 65X /Vapor
R.Arm	Tiran II M/Igel Sechs
L.Arm	Wildgoat G/Valiant M1
Legs	Type 65X/Vapor
BackPack	EMP201A-Orochi
Hand	Thick Shield Gale S
Shoulder	—

Sniper [SN] スナイパー

主な役割　・後方で攻撃

モードシフト効果：
ステルスBP ゲージ全回復＆消費量減少
被弾、射撃時にステルス効果継続

見えない位置から敵を暗殺

レーダーと視界から消えるステルスBPと、遠方から狙撃するRFを装備し、他の味方機とは別行動をとるジョブ。乱戦の最中に敵を狙撃できれば戦況も動かせるが、敵に発見されると無力化する。とくに腕を破壊されると反撃手段がなくなるので、アサルトやメカニックのパーツと肩盾を組み合わせて耐久性を上げておこう。

ジョブの効果

	効果	関連パーツ
メイン	集弾速度短縮	武器
サポート	武器反動軽減	武器

敵スナイパーへの対策

片腕を破壊してしまえばほぼ無力化する。HPや盾の装備状況を見て、壊しやすい腕を攻撃しよう。とはいえ、攻撃する前に、発見することが最大の難関だ。狙撃を受けたり、敵影を視認したりしたら、BG内で連絡しあって対処する。

推奨マクロ

【敵発見】
/sos on
/rv ○（こちら<MyName>、[Area]で[Enemy]を発見！）
/wait 150
/sos off

【計器整理】
/screen off all
/screen on targetinfo
/screen on targetsubinfo
【計器を戻す】
/screen on all

セットアップ例（共通／O.C.U.／U.S.N.）

BGコスト4 高機動スナイパー	
Body	Zora 4A/Straga G
R.Arm	Type 65 M/Gust M
L.Arm	Mareraid/Type S90X
Legs	Teal
BackPack	ST0Ka-Alice
Hand	Srab B1
Shoulder	WS-12

BGコスト4 ステルススナイパー	
Body	Pow0Paront/Recsys
R.Arm	Type 150/Giaour
L.Arm	Type 150/Giaour
Legs	Teal
BackPack	ST5-144
Hand	IGUCHI Type 3
Shoulder	WS-12B

Comms [CO] コムス

主な役割　・前方支援・後方支援

モードシフト効果：
ラジオBP ゲージ全回復＆消費量減少

強力な支援でBGの戦力を底上げ

ラジオBPにはBGを間接的に支援する機能があり、タイムラグはあるものの、その効果は絶大だ。ただし、相応に重量がかさむので、コムス仕様ボディを使用して過積載にしても、アセンブルできるパーツは限られてしまう。武器は肩にMSやGRを装備するにとどまるだろう。戦場ではHUDよりもシェアレーダーをメインに見て、最後方から支援の判断と味方への指示を行う。

ジョブの効果

	効果	関連パーツ
メイン	支援発動時間短縮	ラジオBP
サポート	支援ダメージ軽減	ダメージパーツ

敵コムスへの対策

ラジオBPによる支援は、1回で戦況をひっくり返すことさえある。そのため、敵のコムスは最優先撃破目標だ。センサーBを装備したレコンがいれば、トレーサーで探知する。爆撃機の飛来音が聞こえたら、速やかに退避しよう。

推奨マクロ

【修理要請】
/sos on
/rv 4（修理頼む！）
【感謝】
/rv ○（ありがとう！）
/sos off

【支援報告】
/rv ○ 防御コートを要請
【爆撃カウントダウン】
/bg 爆撃まで20秒
/wait 300
/bg 爆撃まで10秒

セットアップ例（共通／O.C.U.／U.S.N.）

BGコスト4 ラジオAコムス	
Body	Giza A2/Crabesant
R.Arm	Wildgoat C/Valiant M
L.Arm	Puffin II S
Legs	Foon
BackPack	RD19-Kohle
Hand	—
Shoulder	IGUCHI Type 701

BGコスト4 ラジオBコムス	
Body	Einhorn/Gavial
R.Arm	Zedam E/Tatou X-2
L.Arm	Zedam E/Tatou X-2
Legs	Foon
BackPack	DF120A-DSS
Hand	Light Shield
Shoulder	Phalanx

経験値と貢献値

戦闘が終わると戦場から帰還したパイロットに経験値や貢献値が与えられる。どちらもグラフが変動するのみで数値はわからないが、効率よく経験値、貢献値を入手するために、獲得のしくみを理解しよう。

経験値獲得のしくみ

獲得経験値は、戦場に存在するすべてのWAP、車両、ヘリコプターに設定された基本経験値を元に計算される。敵を倒せば、その敵の基本経験値から攻撃に参加したメンバーに直接経験値、参加したメンバーを支援したメンバーに間接経験値が分配されるしくみだ。また、行動経験値は設定された行動をとるごとに、基準となる対象の基本経験値の0.01～10%を獲得できる。基本経験値はPCとNPCで差があり、PCの方が多い。

獲得経験値算出方法

①敵、味方の基本経験値を算出する
基本経験値＝パーツLvの合計（※1）＋BPのLv＋ジョブLv×2200（※2）

②破壊した敵の基本経験値を与えたダメージの比率でメンバーに分配して直接経験値を算出し、ジョブ配分率に応じて各ジョブに分配する

$$\text{直接経験値}=\text{基本経験値}\times\frac{\text{自機の与ダメージ}}{\text{味方の与ダメージ合計}}$$

③サポートした味方が直接経験値を得るたびにサポートポイント（※4）の比率に応じて、直接経験値と同量の間接経験値を分配する

$$\text{間接経験値}=\text{直接経験値}\times\frac{\text{自機のサポートポイント（20～60ポイント）}}{\text{味方のサポートポイント合計}}$$

④各ジョブに設定された行動（※5）をするごとに行動経験値を加算する

⑤①～④の計算を繰り返し、戦闘終了時点の味方生き残り数と比率に応じて小隊ボーナス（×1.4～2.0）を加算する

⑥戦闘終了時にメカニックのみボーナスを加算する
メカニック小隊生存ボーナス＝（1＋（味方生存数×0.3）×行動経験値

⑦①～⑥を合計し、戦闘終了時の状態によって補正する

1）勝利	取得経験値＝①～⑥の合計×1
2）敗北	取得経験値＝①～⑥の合計×0.9
3）戦線離脱	取得経験値＝①～⑥の合計×0
4）戦域外	取得経験値＝①～⑥の合計×0
5）回線落ち終了後復帰	取得経験値＝①～⑥の合計×0.7
6）破壊後戦線離脱	取得経験値＝①～⑥の合計×0.7

※1非WAPの場合は（Body のHP×4） ※2 NPC の場合は500
※3ジョブ配分率表参照 ※4サポートポイント表参照 ※5行動経験値表参照

ジョブ配分率

メインジョブのみ	サポートジョブ1つ	サポートジョブ2つ	サポートジョブ3つ
メインジョブ 100%	メインジョブ 75% サポートジョブ 25%	メインジョブ 50% サポートジョブ 各25%	メインジョブ 40% サポートジョブ 各20%

サポートポイント

サポート	内容入手ポイント
味方のHP 回復	全パーツの合計HP の10%回復ごとに5.9ポイント
味方のパーツ修復	1回につき20 ポイント
味方の障害回復1	1回につき20 ポイント
レーダーECM 範囲に味方が入る	1回につき10ポイント（1機につき1回）
アンチロック、テイクロックに敵ミサイルを入れる	1発につき15 ポイント（1発につき1回）
レーダーでロックオン時間を短縮する	ロックオン攻撃1回につき5ポイント
補給コンテナで味方が補給する	1回につき5ポイント
防御コートを浴びた味方が対応する攻撃を受ける	4ポイント／武器の一斉射
防磁コートを浴びた味方がEMPを受ける	防磁コートで減衰したEMPダメージ10%ごとに2ポイント
支援攻撃のターゲットになる	10ポイント（ただし自機以外）

行動経験値

ジョブ	行動内容	基準	%
アサルト	腕盾による防御（盾HPとダメージから計算）	自機	10
ミサイラー	ミサイルを敵に当てる	敵	0.3
	ミサイルのブラストを敵に当てる	敵	0.1
	ロケットのブラストを敵に当てる	敵	0.1
	グレネードのブラストを敵に当てる	敵	0.1
メカニック	味方の修復	味方	10
	味方のHP 回復	味方	2
	味方の障害回復	味方	0.2
レコン	ECMDによるジャマー探知	敵	10
	レーダーサーチによる敵探知	敵	5
	サットスキャンの発動（全ての敵から発生）	敵	0.01
ジャマー	EMPで敵に障害を起こす	敵	4
コムス	味方をサルベージする	味方	10
	自機の補給コンテナで味方が補給	味方	2
	支援攻撃を敵に当てる	敵	1
スナイパー	ライフルの攻撃を敵に当てる	敵	0.5
	バズーカの攻撃を敵に当てる	敵	0.5
	キャノンの攻撃を敵に当てる	敵	0.5
	バズーカのブラストを敵に当てる	敵	0.1
	キャノンのブラストを敵に当てる	敵	0.1

パイロットレベルとジョブレベル

経験値を獲得して、グラフが右端まで到達するとレベルがアップする。経験値はまずジョブ毎に獲得してジョブレベルが上がり、各ジョブの経験値の合計でパイロットレベルが上がる。パイロットレベルが上がると、ショップで買えるパーツが増えていくほか、下記のような変化が起こる。また、ジョブレベルについてもショップで買えるジョブ専用パーツが買えるようになり、ジョブ効果の向上と下記のような変化がある。どちらのレベルも上限は50となっているが、平坦な道のりではない

パイロットレベルによる開放要素

Lv.10	占領区エリア1～3、闘技場移動可能。JM、RC 選択可能。
Lv.15	自軍・敵軍占領区エリア8開放。サポートジョブ2つ選択可能。
Lv.20	激戦区移動可能。CO、SN 選択可能。
Lv.30	サポートジョブ3つ選択可能。
Lv.50	レベル上限。

ジョブレベルによる開放要素

ハンガー拡張	Lv.20に達したジョブが2・4・7つでハンガー数が4・6・8つに増加。Lv.20のジョブが1つ増えるごとに所持アイテム上限が20ずつ、220まで増加。
レベル上限	Lv.50

貢献値獲得のしくみ

貢献値は出撃するエリアに大きく左右され、統制区より占領区、占領区より激戦区の戦いでより多く獲得できる。また、敗戦時には獲得できず、勝利時にのみ、下記の計算式が適用される。勝利貢献値はセクターの最低BGコストと制圧率で決定される数値で、制圧率が均衡している状態（Deadlock）で最大となる。セクター変動値とはセクターの最大BGコストに対しての、敵のBGコストの比率で決まり、敵のBGコストが低いほど数値が大きくなる。出世コースを歩むなら、激戦区で戦おう。

獲得貢献値算出方法

貢献値＝参加貢献値＋勝利貢献値×セクター変動値×終了状態補正

レアアイテムと機体装飾

WAPのパイロットとして戦いを重ね、経験を積んでいくと、その見返りとしてキャラクターやWAPを飾ることができるようになる。その出現条件は簡単なものから困難なものまでさまざまで、条件が困難なアイテムをつけていることは一流のパイロットの証にもなる。キャラクターが身に付けるアクセサリとスーツ、WAPを彩る各種カラーリングと部隊章。以下にすべての出現条件と購入価格をまとめて掲載した。

アクセサリー一覧

※「／」で区切られた条件はどちらかを満たせば出現。Mはミッション、TBGCはトータルBGコスト、PvPはPC対PC戦を表す。

アクセサリー名	価格	出現条件（共通／O.C.U.／U.S.N.）
 Wool Hat ニット帽子	10000	バトルM偵察任務クリア数50
 Worker's Cap 作業用キャップ	20000	敗北数100　敗北率30%　激戦区出撃時間500分
 Crew Cap 軍用キャップ	30000	出撃数300　敗北数200　敗北率60% 激戦区出撃時間1000分
  Garrison Cap O.C.U.尉官用制帽｜U.S.N.尉官用制帽	150000	少尉　セクターM勝利数8　Mオーダー数100 Mクリア数40
  Officer's Dress Hat O.C.U.佐官用制帽｜U.S.N.佐官用制帽	300000	少佐　セクターM勝利数8　Mオーダー数120 Mクリア数40
 Square Glasses 眼鏡	100000	一等准尉　セクターM勝利数8　Mオーダー数80／ 一等准尉　セクターM勝利数4　Mオーダー数160
 Round Glasses 丸眼鏡	500000	少尉　エリアMクリア数5
 Square Shades サングラス	100000	反撃Mクリア数200
 Round Shades 丸サングラス	500000	反撃Mクリア数1000
 Armorbuster's Helmet アーマーバスター・ヘルメット	50000	総出撃回数300　タンク撃破数1500
 Wanzerbuster's Helmet ヴァンツァーバスター・ヘルメット	100000	総出撃回数300　WAP撃破数1000
 Rotorbuster's Helmet ローターバスター・ヘルメット	100000	総出撃回数300　ヘリ撃破数2000
 Destroyer's Helmet デストロイヤー・ヘルメット	200000	総出撃回数300　固定ユニット撃破数500
 Havoc Helmet ハボック・ヘルメット	300000	総出撃回数500 TBGC60～89大型機動兵器撃破数50
 Chaos Helmet カオス・ヘルメット	300000	総出撃回数500 TBGC90～120大型機動兵器撃破数50
 Blue Beret ブルー・ベレー	100000	統制区出撃時間250分　統制区勝利数50 統制区NPC撃破数500
 Purple Beret パープル・ベレー	150000	統制区出撃時間500分　統制区勝利数100 統制区NPC撃破数1000
 Red Beret レッド・ベレー	200000	占領区出撃時間1000分　占領区勝利数200 占領区NPC撃破数2000

パイロットスーツ一覧

※「／」で区切られた条件はどちらかを満たせば出現。TBGC はトータルBG コスト、PvP はPC 対PC 戦を表す。
AS…アサルト、MS…ミサイラー、MC…メカニック、JM…ジャマー、RC…レコン、SN…スナイパー、CO…コムス

パイロットスーツ名（共通／O.C.U.／U.S.N.）				価格	出現条件
Papel Pilot Suit 1	パペール社製 パイロットスーツ1	Hoperise Pilot Suit 1	ホープライズ社製 パイロットスーツ1	—	初期購用
Velda Pilot Suit 1	ヴェルダ社製 パイロットスーツ1	DA Pilot Suit 1	ディアブルアビオニクス社製 パイロットスーツ1	30000	三等軍曹
Basalt Pilot Suit 1	バザルト社製 パイロットスーツ1	Sender Pilot Suit 1	センダー社製 パイロットスーツ1	60000	TBGC40～59PvP出撃回数50　PvP勝率60%　ASLv20以上／バトル数1000　勝率20%　ASLv20以上
Basalt Pilot Suit 1-Vet	バザルト社製 パイロットスーツ1 ベテラン	Sender Pilot Suit 1-Vet	センダー社製 パイロットスーツ1 ベテラン	70000	TBGC60～89PvP出撃回数50　PvP勝率60%　ASLv30以上／バトル数2000　勝率20%　ASLv30以上
Basalt Pilot Suit 1-Ace	バザルト社製 パイロットスーツ1 エース	Sender Pilot Suit 1-Ace	センダー社製 パイロットスーツ1 エース	80000	TBGC90～120PvP出撃回数50　PvP勝率60%　ASLv40以上／バトル数3000　勝率20%　ASLv40以上
JM Pilot Suit 1	ジェイドメタル社製 パイロットスーツ1	Vynce Pilot Suit 1	ヴィンス社製 パイロットスーツ1	60000	TBGC40～59PvP出撃回数50　PvP勝率60%　MSLv20以上／バトル数1000　勝率20%　MSLv20以上
JM Pilot Suit 1-Vet	ジェイドメタル社製 パイロットスーツ1 ベテラン	Vynce Pilot Suit 1-Vet	ヴィンス社製 パイロットスーツ1 ベテラン	70000	TBGC60～89PvP出撃回数50　PvP勝率60%　MSLv30以上／バトル数2000　勝率20%　MSLv30以上
JM Pilot Suit 1-Ace	ジェイドメタル社製 パイロットスーツ1 エース	Vynce Pilot Suit 1-Ace	ヴィンス社製 パイロットスーツ1 エース	80000	TBGC90～120PvP出撃回数50　PvP勝率60%　MSLv40以上／バトル数3000　勝率20%　MSLv40以上
JM Pilot Suit 2	ジェイドメタル社製 パイロットスーツ2	Sakata Pilot Suit 1	サカタインダストリィ社製 パイロットスーツ1	60000	TBGC40～59PvP出撃回数50　PvP勝率60%　MCLv20以上／バトル数1000　勝率20%　MCLv20以上
JM Pilot Suit 2-Vet	ジェイドメタル社製 パイロットスーツ2 ベテラン	Sakata Pilot Suit 1-Vet	サカタインダストリィ社製 パイロットスーツ1 ベテラン	70000	TBGC60～89PvP出撃回数50　PvP勝率60%　MCLv30以上／バトル数2000　勝率20%　MCLv30以上
JM Pilot Suit 2-Ace	ジェイドメタル社製 パイロットスーツ2 エース	Sakata Pilot Suit 1-Ace	サカタインダストリィ社製 パイロットスーツ1 エース	80000	TBGC90～120PvP出撃回数50　PvP勝率60%　MCLv40以上／バトル数3000　勝率20%　MCLv40以上
Kirishima Pilot Suit 1	霧島重工社製 パイロットスーツ1	Taureau Pilot Suit 1	トロー社製 パイロットスーツ1	60000	TBGC40～59PvP出撃回数50　PvP勝率60%　RCLv20以上／バトル数1000　勝率20%　RCLv20以上
Kirishima Pilot Suit 1-Vet	霧島重工社製 パイロットスーツ1 ベテラン	Taureau Pilot Suit 1-Vet	トロー社製 パイロットスーツ1 ベテラン	70000	TBGC60～89PvP出撃回数50　PvP勝率60%　RCLv30以上／バトル数2000　勝率20%　RCLv30以上
Kirishima Pilot Suit 1-Ace	霧島重工社製 パイロットスーツ1 エース	Taureau Pilot Suit 1-Ace	トロー社製 パイロットスーツ1 エース	80000	TBGC90～120PvP出撃回数50　PvP勝率60%　RCLv40以上／バトル数3000　勝率20%　RCLv40以上
Leonora Pilot Suit 1	レオノーラエンタープライズ社製 パイロットスーツ1	Naxos Pilot Suit 1	ナクソス社製 パイロットスーツ1	60000	TBGC40～59PvP出撃回数50　PvP勝率60%　JMLv20以上／バトル数1000　勝率20%　JMLv20以上
Leonora Pilot Suit 1-Vet	レオノーラエンタープライズ社製 パイロットスーツ1 ベテラン	Naxos Pilot Suit 1-Vet	ナクソス社製 パイロットスーツ1 ベテラン	70000	TBGC60～89PvP出撃回数50　PvP勝率60%　JMLv30以上／バトル数2000　勝率20%　JMLv30以上
Leonora Pilot Suit 1-Ace	レオノーラエンタープライズ社製 パイロットスーツ1 エース	Naxos Pilot Suit 1-Ace	ナクソス社製 パイロットスーツ1 エース	80000	TBGC90～120PvP出撃回数50　PvP勝率60%　JMLv40以上／バトル数3000　勝率20%　JMLv40以上
Vantam Pilot Suit 1	ヴァンタム社製 パイロットスーツ1	Limmars Pilot Suit 1	リムアース社製 パイロットスーツ1	60000	TBGC40～59PvP出撃回数50　PvP勝率60%　SNLv20以上／バトル数1000　勝率20%　SNLv20以上
Vantam Pilot Suit 1-Vet	ヴァンタム社製 パイロットスーツ1 ベテラン	Limmars Pilot Suit 1-Vet	リムアース社製 パイロットスーツ1 ベテラン	70000	TBGC60～89PvP出撃回数50　PvP勝率60%　SNLv30以上／バトル数2000　勝率20%　SNLv30以上
Vantam Pilot Suit 1-Ace	ヴァンタム社製 パイロットスーツ1 エース	Limmars Pilot Suit 1-Ace	リムアース社製 パイロットスーツ1 エース	80000	TBGC90～120PvP出撃回数50　PvP勝率60%　SNLv40以上／バトル数3000　勝率20%　SNLv40以上
Schnecke Pilot Suit 1	シュネッケ社製 パイロットスーツ1	Freyman Pilot Suit 1	フレイマン社製 パイロットスーツ1	60000	TBGC40～59PvP出撃回数50　PvP勝率60%　COLv20以上／バトル数1000　勝率20%　COLv20以上
Schnecke Pilot Suit 1-Vet	シュネッケ社製 パイロットスーツ1 ベテラン	Freyman Pilot Suit 1-Vet	フレイマン社製 パイロットスーツ1 ベテラン	70000	TBGC60～89PvP出撃回数50　PvP勝率60%　COLv30以上／バトル数2000　勝率20%　COLv30以上
Schnecke Pilot Suit 1-Ace	シュネッケ社製 パイロットスーツ1 エース	Freyman Pilot Suit 1-Ace	フレイマン社製 パイロットスーツ1 エース	80000	TBGC90～120PvP出撃回数50　PvP勝率60%　COLv40以上／バトル数3000　勝率20%　COLv40
Summer Uniform	O.C.U. 陸軍夏用制服	Summer Uniform	U.S.N. 陸軍夏用制服	200000	一等准尉　セクターM勝利数8　Mクリア数15
Service Uniform	O.C.U. 陸軍制服	Service Uniform	U.S.N. 陸軍制服	200000	少佐　セクターM勝利数16　Mクリア数15
Desert B.D.U. 1	B.D.U. 砂漠地帯迷彩 1			60000	激戦区生還回数30　生還率30%
Urban B.D.U. 1	B.D.U. 都市迷彩 1			60000	激戦区生還回数50　生還率60%

装甲カラー一覧

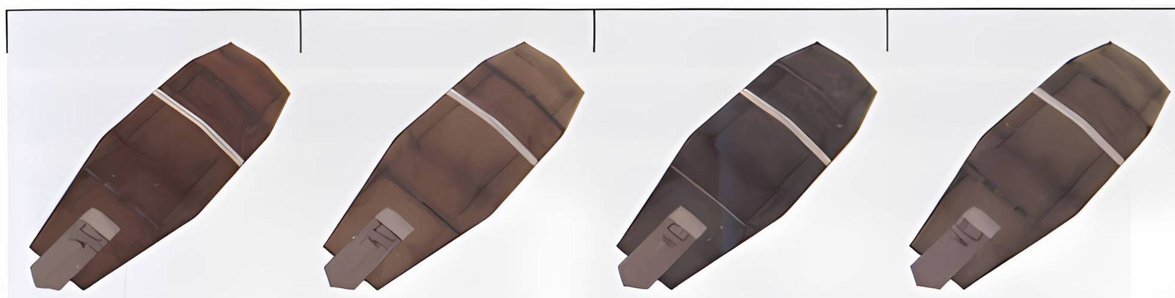
※ラインは◎…機体カラーとライン共通、—…機体カラーのみを表す。

装甲カラー名（共通／O.C.U.）	装甲カラー名（U.S.N.）	価格	出現条件（共通／O.C.U.／U.S.N.）	ライン
Old Gray		—	初期装甲カラー	◎
Olive Green	Dark Gray	—	初期装甲カラー	◎
Mauve	Azure Blue	—	特殊任務「敵部隊殲滅作戦／実戦訓練」クリア	◎
Asphalt	Cyan	10000	パイロットLv20	◎
Buff	Hunter Green			
Oyster White	Ivory			
Pea Green	Light Brown			
Raisin	Nile Blue			
Rose Red	Platinum			
Salvia Blue	Sand			
Smalt	Wedgwood Blue			
Gray	Ash Gray	10000	パイロットLv20	—
Light Gray	Leaf Gray			
Pearl Gray	Light Silver			
Murrey	Cork	10000	統制区出撃回数50　NPC撃破数500　激戦区砂漠出撃回数10	—
Sunlight	Lilac			
Open Green	Sap Green	10000	統制区出撃回数50　NPC撃破数500　激戦区森林出撃回数10	—
Old Blue	Cement	10000	統制区出撃回数50　NPC撃破数500　激戦区都市出撃回数10	—
Slate Blue	Navy Blue			
—	Sky Blue			
Aquamarine	Jay Blue	10000	統制区出撃回数100　NPC撃破数1000　激戦区基地出撃回数100	—
Gunmetal	Pearl White			
—	Ultramarine			
Drab	Ivory Black	10000	TBGC40～59PvP戦勝利数100　激戦区岩地出撃回数50	—
Maize	Lead			
Old Rose	—			
Wisteria	Heliotrope	10000	TBGC40～59PvP戦勝利数100　激戦区湿地出撃回数50	—
Celadon Green	Light Yellow	10000	TBGC40～59PvP戦勝利数100　激戦区草地出撃回数50	—
Moss Gray	Sage Green			
Peach	Mallow	10000	TBGC90～120PvP戦勝利数100　占領区NPC撃破数2000　激戦区基地出撃回数400	—
Tangerine	Maroon			
Silver	Copper	50000	統制区出撃回数50　NPC撃破数500　TBGC40～59PvP戦出撃数100	—
Silver Gray	Oyster Gray			
Silver White	Steel			
Chamois	Bistre	50000	統制区出撃回数100　NPC撃破数1000　激戦区砂漠出撃回数50	—
Ecru	Blond			
Topaz	Khaki			
Walnut	—			
Foliage Green	Flint	50000	統制区出撃回数100　NPC撃破数1000　激戦区森林出撃回数50	—
Leaf Green	Verdigris			
Celeste	Enamel Blue	50000	統制区出撃回数100　NPC撃破数1000　激戦区都市出撃回数50	—
Cerulean	Mist			
Fog	—			
Brown	Beige	50000	TBGC60～89PvP戦勝利数100　激戦区岩地出撃回数100	—
Mimosa	Moss Green			
Salmon Pink	Tan			
Light Purple	Indigo	50000	TBGC60～89PvP戦勝利数100　激戦区湿地出撃回数100	—
Mint	Peacock Blue	50000	TBGC60～89PvP戦勝利数100　激戦区草地出撃回数100	—
Black	Cardinal	50000	TBGC90～120PvP戦勝利数100　占領区NPC撃破数2000　激戦区基地出撃回数400	—
Bordeaux	Crimson			
Camellia	Oxblood			
Cherry	Rose Pink			
Magenta	—			
Sapphire Blue	—			



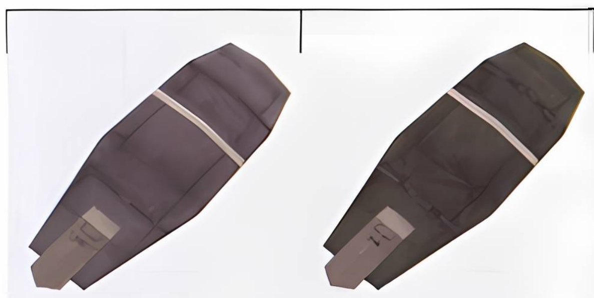
迷彩カラー一覧①

※迷彩カラー名の色は、緑字がO.C.U.、青字がU.S.N.を表す。
・MはミッションTBGCはトータルBGコスト、PvPはPC対PC戦を表す。
・「／」で区切られた条件は前後のどちらかを満たせば達成となる。



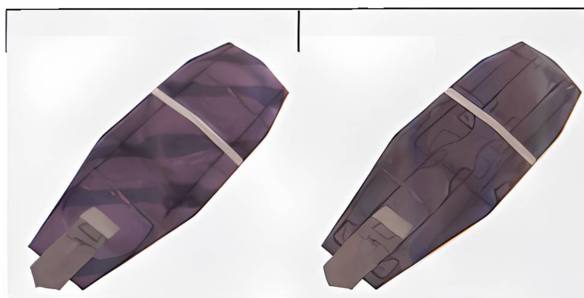
Dark Red 1 / Drab Yellow / Grayish Green 1 / Drab Green

条件：
初期迷彩カラー



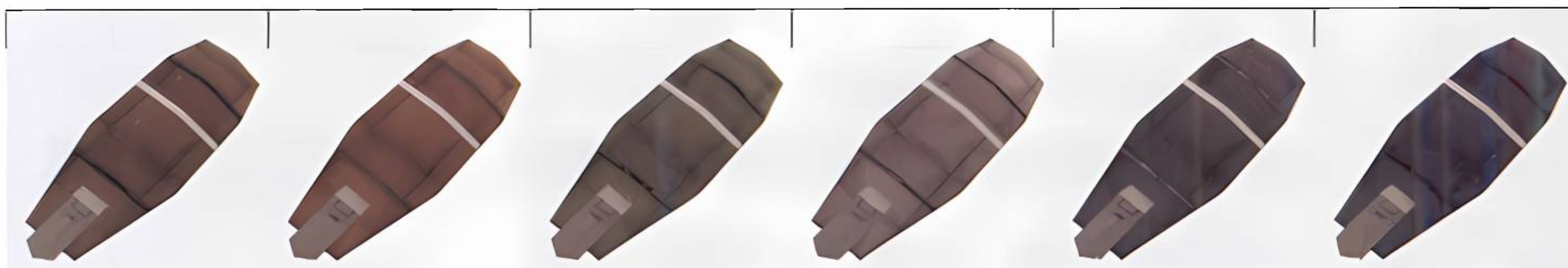
Blue 1 / Dark Green 1

条件：
特殊任務
「特殊EMP搭載機誘導任務」
クリア



Purple Ribbon / Myth

条件：
特殊任務
「新型高機動兵器出現」
クリア



Grayish Red 1 / Red 1 / Green 1 / Pale Brown 1 / Grayish Blue 1 / Dark Blue 1

条件：
パイロットLv.20
価格：30000H$



Citrine Band / Rhodochrosite Band / Amethyst Band / Topaz Band

条件：
パイロットLv.20
価格：50000H$



Brush 1 / Brush 2 / Brush 3 / Brush 4 / Brush 8 / Brush 9 / Woodland 1 / Woodland 2 / Woodland 3

条件：
統制区出撃回数50、
敵NPC撃破数500、
激戦区草地
出撃回数10
価格：50000HS



Canyon 1 / Canyon 2 / Canyon 4 / Canyon 7 / Crevasse / Triangle 1 / Chiastolite 1 / Chiastolite 3 / Chiastolite 4 / Chiastolite 5 / Shred 1

条件：
統制区出撃回数50、
敵NPC撃破数500、
激戦区岩地
出撃回数10
価格：50000HS



Clover / Green Flower / Jungle 1 / Jungle 4 / Night 1 / Night 3

条件：
TBGC40～59、
PvP勝利数100、
激戦区森林出撃回数50、
価格：50000HS



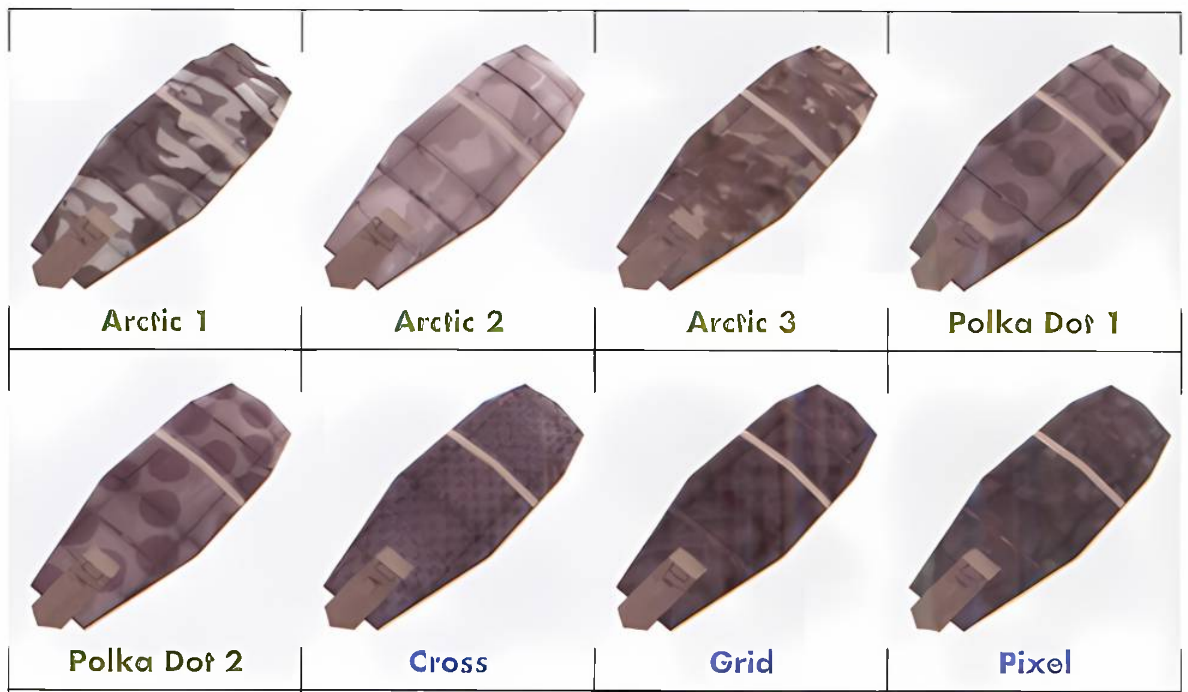


条件：
統制区出撃回数50、
敵NPC撃破数500、
激戦区湿地
出撃回数10
価格：50000HS





条件：
TBGC40～59
PvP勝利数100、
激戦区砂漠
出撃回数50
価格：50000HS





条件：
TBGC40～59
PvP勝利数100、
激戦区都市
出撃回数50
価格：50000HS





条件：
TBGC60～89
PvP勝利数200、
激戦区基地
出撃回数100
価格：70000HS





条件：
激戦区PvP勝利数20
／激戦区出撃数50
価格：150000HS

迷彩カラー一覧②



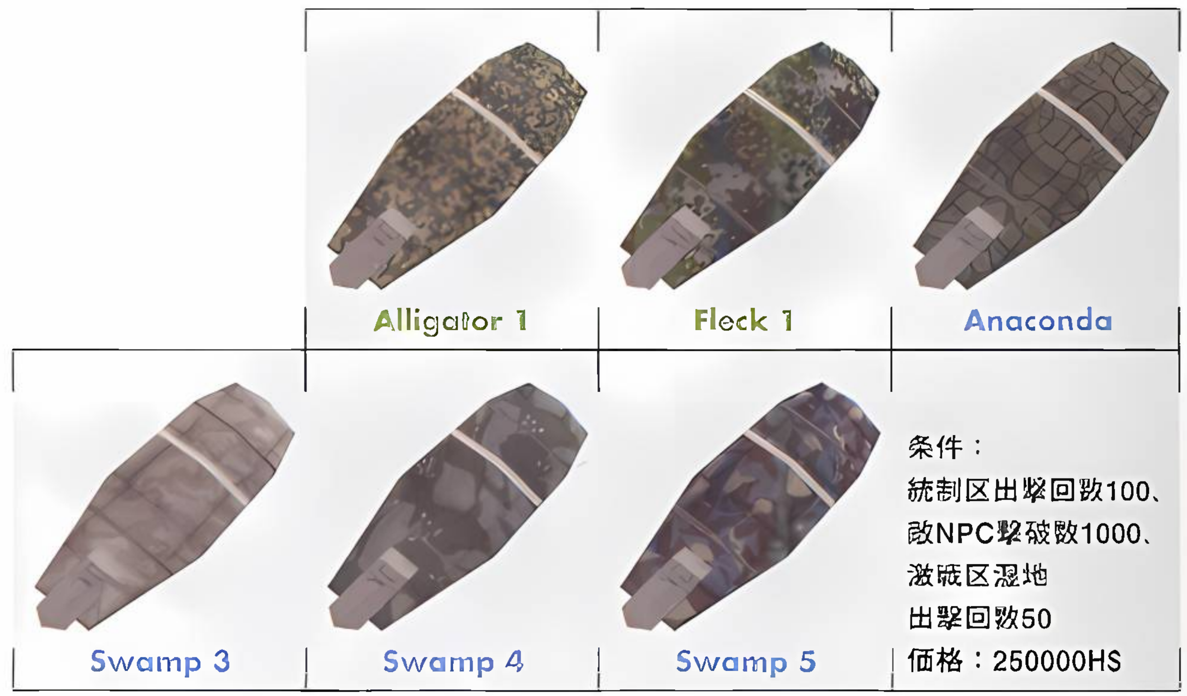
Brush 5	Brush 6	Stain 2
Wall 1	Mold 2	Woodland 4
Woodland 5	Woodland 7	条件： 統制区出撃回数100、 敵NPC撃破数1000、 激戦区草地 出撃回数50 価格：250000HS



Canyon 3	Desert 4	Desert 5	条件： TBGC60～89 PvP勝利数100、 激戦区砂漠 出撃回数100 価格：250000HS
Green Labyrinth	Rhodizite 1	Tricolor 2	



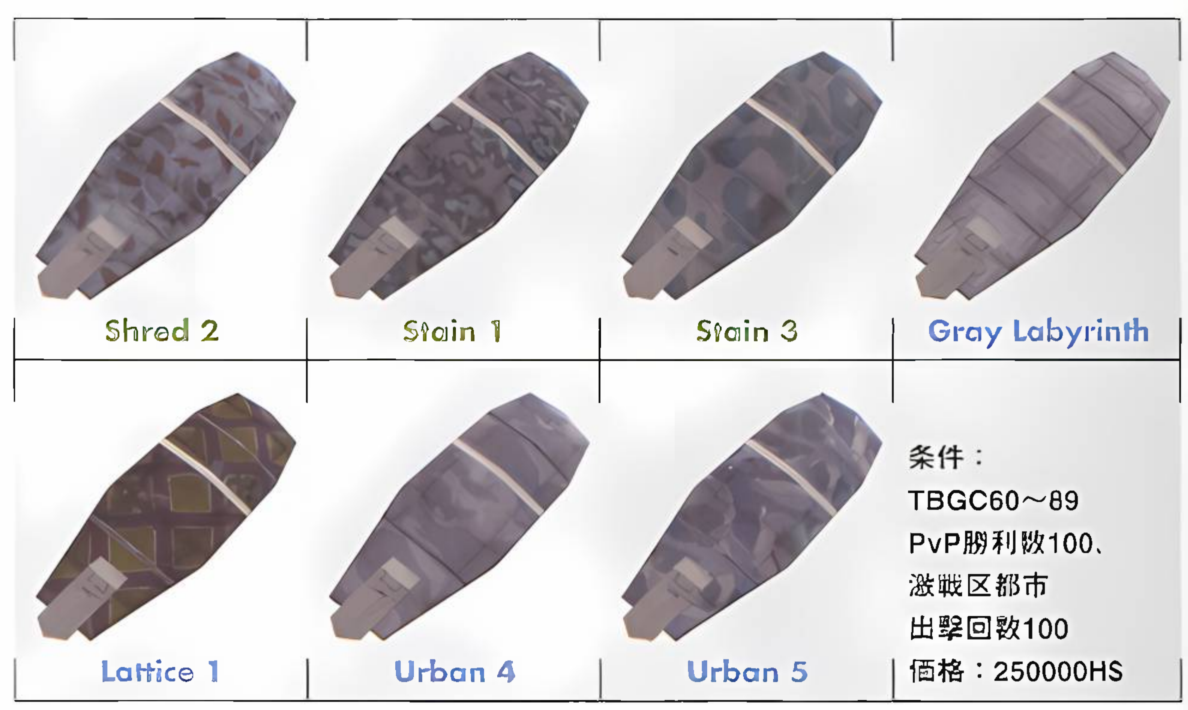
Canyon 5	Canyon 6	Deadwood 1
Orange Mosaic	Cicatrix 2	Chiastolite 2
Crocodile 1	White Labyrinth	条件： 統制区出撃回数100、 敵NPC撃破数1000、 激戦区岩地 出撃回数50 価格：250000HS



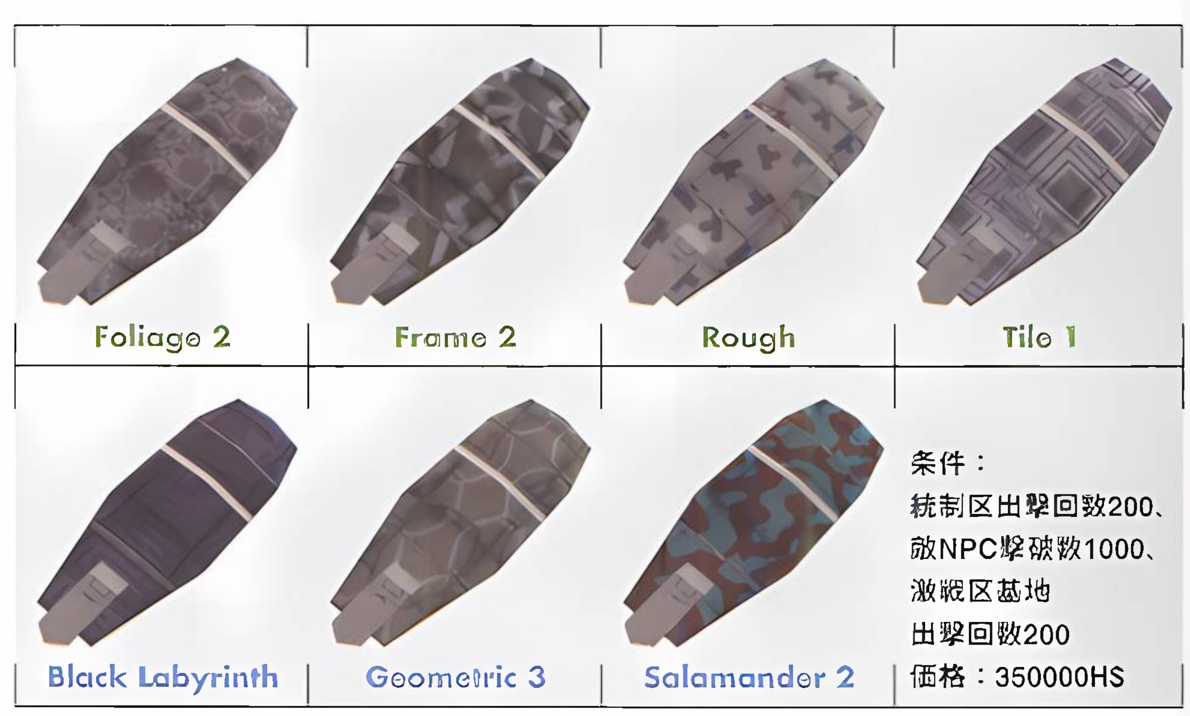
	Alligator 1	Fleck 1	Anaconda
Swamp 3	Swamp 4	Swamp 5	条件： 統制区出撃回数100、 敵NPC撃破数1000、 激戦区湿地 出撃回数50 価格：250000HS



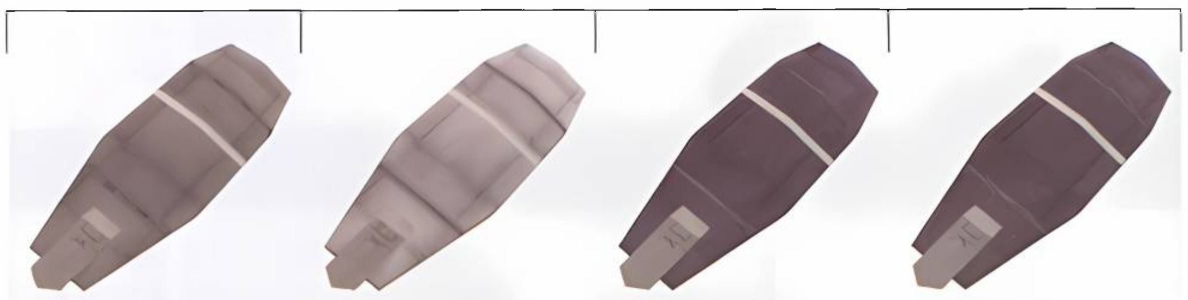
条件： TBGC60～89 PvP勝利数100、 激戦区森林 出撃回数100 価格：250000HS	Jungle 2	Jungle 3	Jungle 5
	Night 4	Safari 1	Safari 2



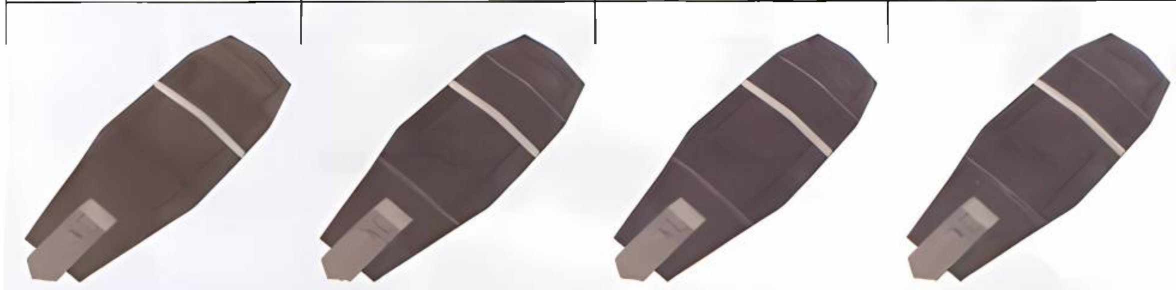
Shred 2	Stain 1	Stain 3	Gray Labyrinth
Lattice 1	Urban 4	Urban 5	条件： TBGC60～89 PvP勝利数100、 激戦区都市 出撃回数100 価格：250000HS



Foliage 2	Frame 2	Rough	Tile 1
Black Labyrinth	Geometric 3	Salamander 2	条件： 統制区出撃回数200、 敵NPC撃破数1000、 激戦区基地 出撃回数200 価格：350000HS

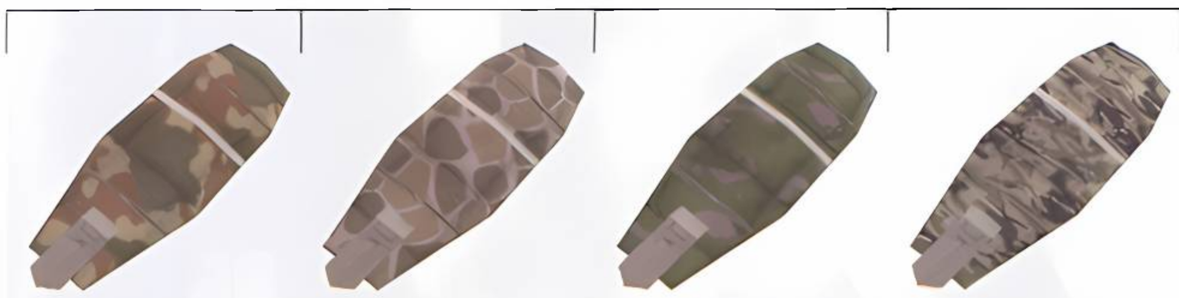


Gray 1 | White 1 | Wine Red 1 | Wine Red 2



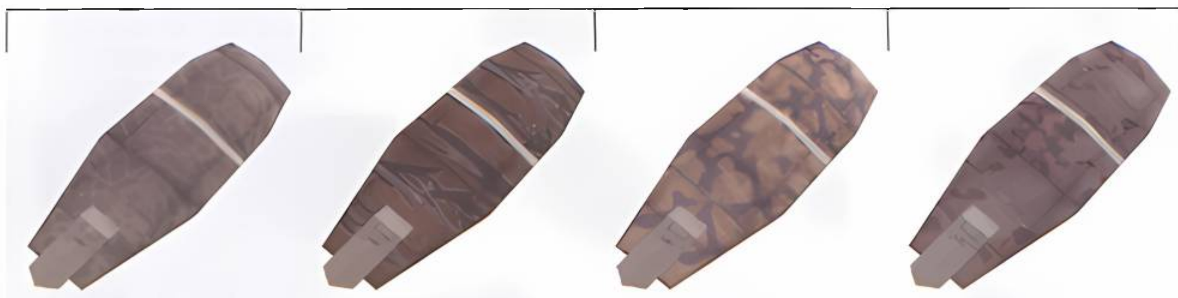
Black 1 | Black 2 | Dark Blue 2 | Dark Green 2

条件：
TBGC40～59
PvP勝利数100／
TBGC40～59
PvP出撃数200
価格：360000HS



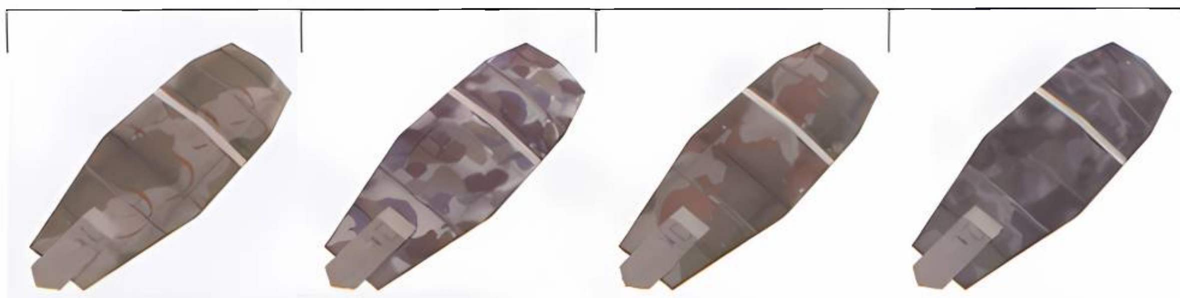
Brush 7 | Wall 2 | Woodland 6 | Woodland 8

条件：
占領区出撃回数100、
敵NPC撃破数1000、
激戦区草地
出撃回数100
価格：600000HS



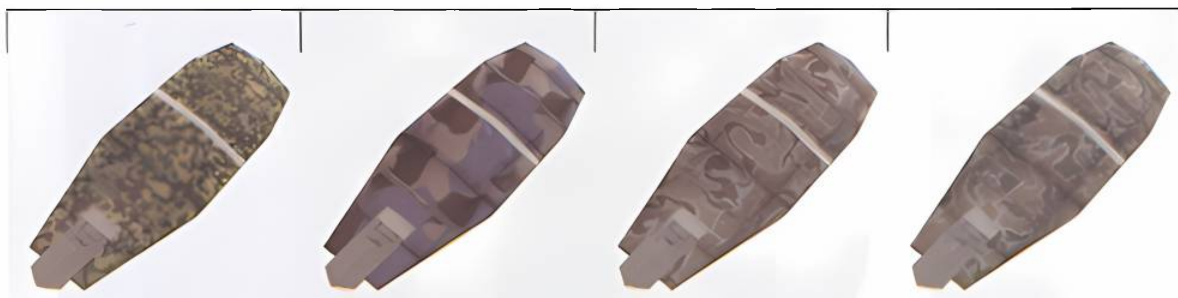
Arid 2 | Jagged Red | Cicatrix 1 | Crocodile 2

条件：
占領区出撃回数100、
敵NPC撃破数1000、
激戦区岩地
出撃回数100
価格：600000HS



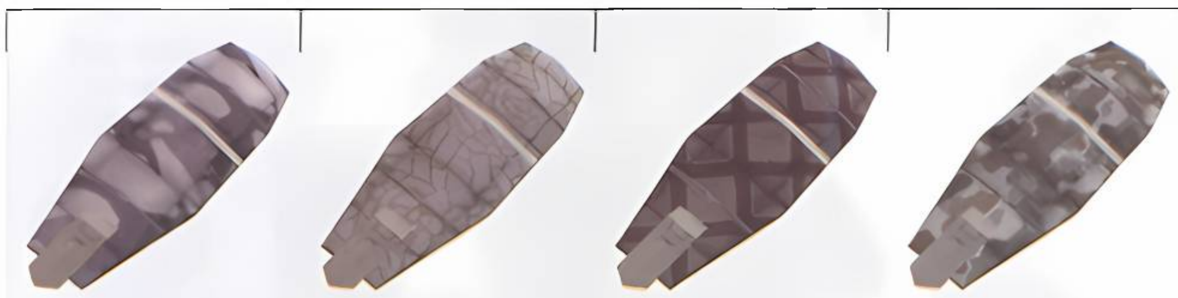
Cactus 1 | Swamp 6 | Swamp 7 | Swamp 8

条件：
占領区出撃回数100、
敵NPC撃破数1000、
激戦区湿地
出撃回数100
価格：600000HS



Alligator 2 | Desert 6 | Oil 1 | Oil 2

条件：
TBGC60～89
PvP勝利数200、
激戦区砂漠
出撃回数200
価格：600000HS



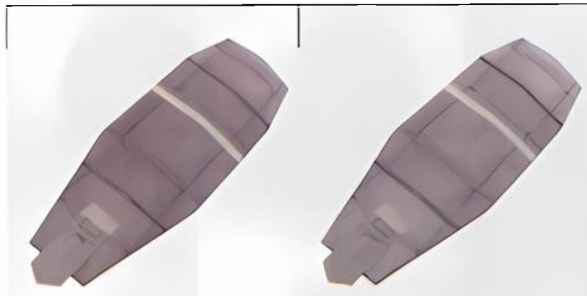
Arctic 4 | Arid 1 | Lattice 2 | Urban 6

条件：
TBGC60～89
PvP勝利数200、
激戦区都市
出撃回数200
価格：600000HS

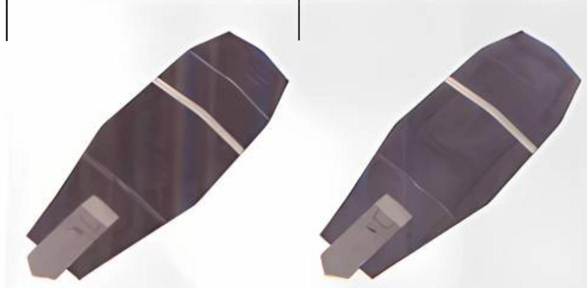


Cheetah | Tiger Stripe | Tile 2 | Amoeba | Zebra

条件：
TBGC90～120
PvP勝利数300、
激戦区基地
出撃回数300
価格：1000000HS



Gray 2 | White 2



Black 3 | Dark Blue 3



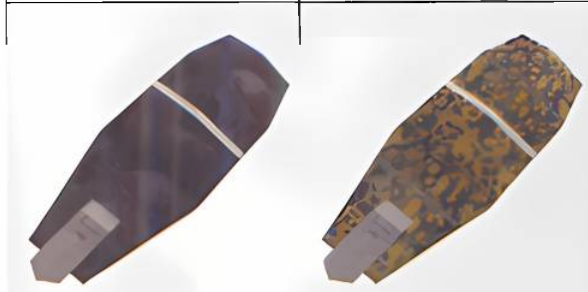
Dark Purple 2

条件：
TBGC60～89
PvP勝利数100／
TBGC60～89
PvP出撃数300
価格：450000HS

条件：
TBGC60～89
PvP勝利数200、
激戦区森林
出撃回数200
価格：600000HS



Jungle 6



Night 2 | Lichen

部隊章一覧

O.C.U. 通常部隊章	O.C.U.陸防軍「Rock Hoppers」部隊章	O.C.U.陸防軍「Pumpkin-Heads」部隊章	O.C.U.陸防軍「Golden Dragons」部隊章	O.C.U.海防軍「Seagulls」部隊章	O.C.U.陸防軍 駐留部隊 部隊章	O.C.U.特務機動部隊「電撃小隊Z」部隊章			
O.C.U. レア部隊章	① O.C.U.軍WAP戦術研究機関 部隊章	② O.C.U.軍 第二次ハフマン紛争 従軍章	③ O.C.U. 第81防衛部隊 部隊章	④ O.C.U.傭兵部隊「Chasm Owls」部隊章	⑤ O.C.U.独立特務機動部隊「Iron Hearts」部隊章	※入手条件 ①Experimental Test Pilot Unit…βテスト参加者限定 ②2nd Huffman Conflict…期間（2006.5.15 ～ 6.5）限定 ③Squadron Insignia 81…チュートリアルバトルクリア ④Chasm Owls…特殊任務「敵新型兵器出現」クリア ⑤Iron Hearts…特殊任務「Damien Rivers 追討任務」クリア			
O.C.U. スコードロン専用部隊章	O.C.U.陸防軍「Star Breakers」部隊章	O.C.U.陸防軍「Miry Ambers」部隊章	O.C.U.陸防軍「Stakes」部隊章	O.C.U.陸防軍「Shot Putters」部隊章	O.C.U.海防軍「Sea Lions」部隊章	O.C.U.海防軍「Sea Jokers」部隊章	O.C.U.陸防軍「Cranes」部隊章	O.C.U.海防軍「Lady Birds」部隊章	O.C.U.空防軍「Tactical Bomber Wing」部隊章
	O.C.U.空防軍「Tactical Strike Wing」部隊章	O.C.U. 陸防軍 情報部 部隊章	O.C.U.陸防軍「Dinosaur Skull」部隊章	O.C.U.情報部 部隊章	O.C.U.陸防軍「Green Triangles」部隊章	O.C.U.陸防軍「Three Triangles」部隊章	O.C.U.陸防軍「Forest Hunters」部隊章	O.C.U.陸防軍「Death Scorpions」部隊章	O.C.U.陸防軍「Wild Apes」部隊章
	O.C.U.陸防軍「Spotted Beetles」部隊章	O.C.U.陸防軍「Land Hoppers」部隊章	O.C.U.陸防軍「Screaming Devils」部隊章	O.C.U.陸防軍「Treeclimbers」部隊章	O.C.U.陸防軍「High Jumpers」部隊章	O.C.U.陸防軍「Steel Scarabs」部隊章	O.C.U.陸防軍「Metal Horns」部隊章	O.C.U.陸防軍「Spiral Sharks」部隊章	O.C.U.陸防軍 部隊章 1
U.S.N. 通常部隊章	U.S.N.陸軍「Bone Knuckles」部隊章	U.S.N.陸軍「War Wolves」部隊章	U.S.N.陸軍 部隊章 2	U.S.N.陸軍「Skippers」部隊章	U.S.N.陸軍 駐留部隊 部隊章	U.S.N.特務機動部隊「電撃小隊Z」部隊章			
U.S.N. レア部隊章	⑥ U.S.N.軍 WAP戦術研究機関 部隊章	⑦ U.S.N.軍 第二次ハフマン紛争 従軍章	⑧ U.S.N. 第101防衛部隊 部隊章	⑨ U.S.N. 第17機動部隊 部隊章	⑩ U.S.N.独立特務機動部隊「Proud Eagles」部隊章	※入手条件 ⑥Experimental Test Pilot Unit…βテスト参加者限定 ⑦2nd Huffman Conflict…期間（2006.5.15 ～ 6.5）限定 ⑧Squadron Insignia 101…チュートリアルバトルクリア ⑨17th Mobile Squadron…特殊任務「敵新型兵器出現」クリア ⑩Proud Eagles…特殊任務「David Levine 追討任務」クリア			
U.S.N. スコードロン専用部隊章	U.S.N.海軍 部隊章 1	U.S.N. 中央情報局 部隊章	U.S.N.海軍 海兵隊 部隊章	U.S.N.陸軍「Silent Lizards」部隊章	U.S.N.陸軍「Bronze Arms」部隊章	U.S.N.陸軍「Butterfly」部隊章	U.S.N.陸軍「Ice Falcon」部隊章	U.S.N.陸軍「Blue Shield」部隊章	U.S.N.海軍「Thousand Teeth」部隊章
	U.S.N.陸軍「Vespine」部隊章	U.S.N.陸軍「Steel Fangs」部隊章	U.S.N.陸軍「Duck Talkers」部隊章	U.S.N.陸軍「Orange Square」部隊章	U.S.N.陸軍「Blue Triangle」部隊章	U.S.N.陸軍「Green Trapezoid」部隊章	U.S.N.陸軍「Blue Disc」部隊章	U.S.N.陸軍「Shady Buffaloes」部隊章	U.S.N.陸軍「Navy Oval」部隊章
	U.S.N.陸軍「Purple Ribbon」部隊章	U.S.N.陸軍「Yellow Ribbon」部隊章	U.S.N.陸軍 部隊章 1	U.S.N.陸軍「Bull's Eye」部隊章	U.S.N.陸軍「War Beetles」部隊章	U.S.N.陸軍「White Laurel」部隊章	U.S.N.海軍「White Shield」部隊章	U.S.N.海軍「Red Laurel」部隊章	U.S.N.海軍「Anchor」部隊章

AREA&MAP

エリアと戦場

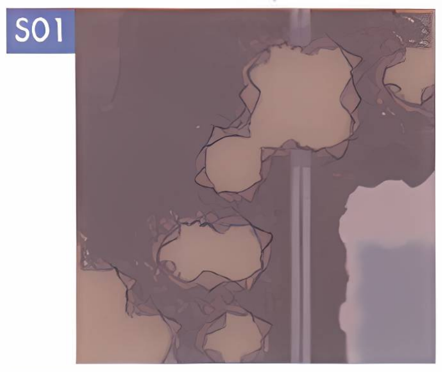
PvPエリア

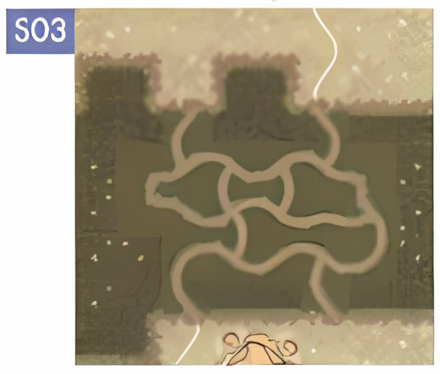
敵占領区エリア８以降の戦闘は、それ以前の戦闘とはがらりと様相を変える。それは、プレイヤーが操作するWAP同士の戦い、いわゆるPvP戦の有無による差だ。敵の動きは単調なNPC戦と違い、PCとの戦いにはセットアップと戦術のかけ引きがある。なお、PvP戦はU.S.N.占領区08と激戦区10に集中しているので、この２エリアのマップを掲載した。

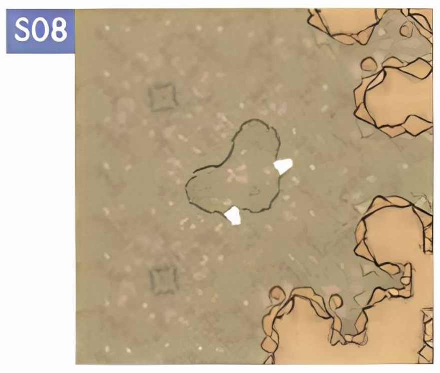
占領区PvP

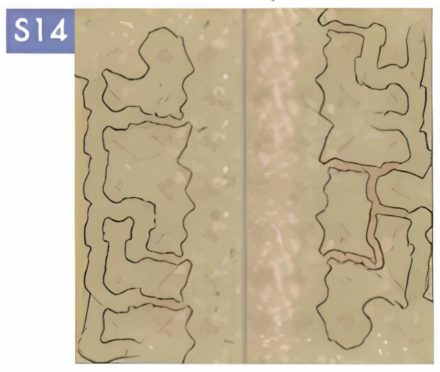
フェイズの勝敗には影響を及ぼさないが、低コストのPvPを楽しめるのが占領区PvPである。激戦区デビュー前の演習場といった趣もあり、アサルトの戦術を学ぶのに適している。対戦が盛んなのはS01補給路だ。

U.S.N. 占領区8マップ

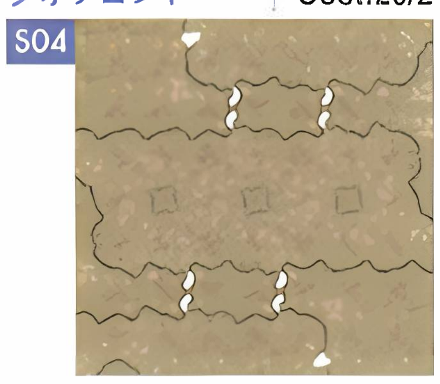
補給路 | Cost:20/2
S01


森林地帯 | Cost:20/2
S03


| Cost:20/2
S08


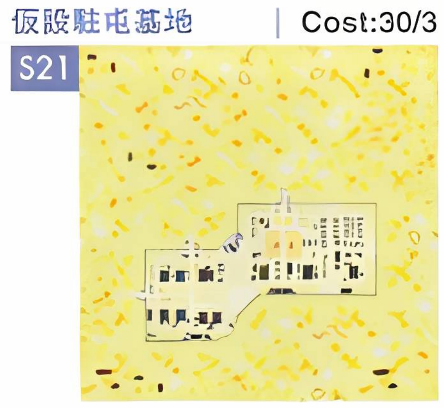
補給路 | Cost:20/2
S14


砂漠地帯 | Cost:30/3
S20

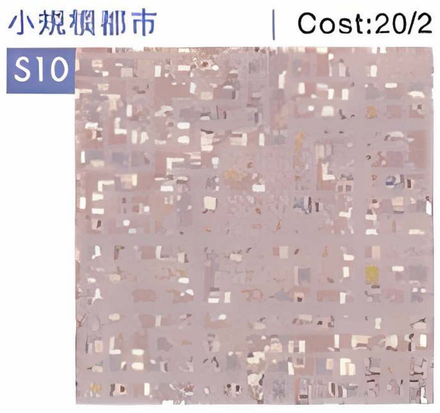

ジオフロント | Cost:20/2
S04


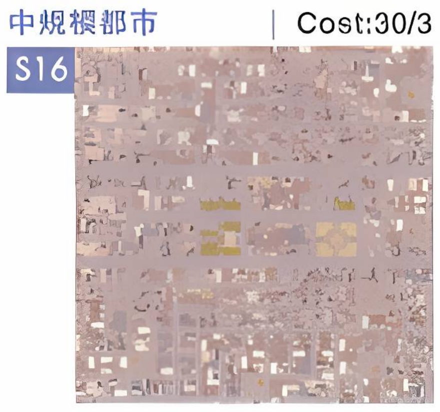
仮設駐屯基地 | Cost:20/2
S09


街道 | Cost:20/2
S15

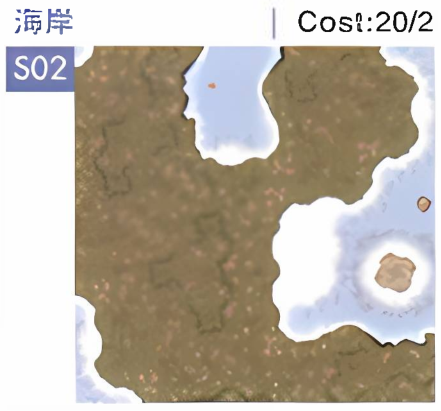

仮設駐屯基地 | Cost:30/3
S21


仮設駐屯基地 | Cost:20/2
S05


小規模都市 | Cost:20/2
S10


中規模都市 | Cost:30/3
S16


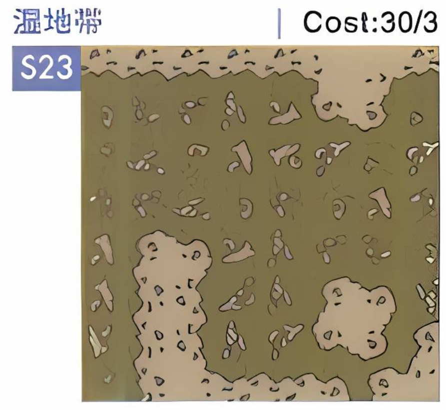
補給路 | Cost:30/3
S22

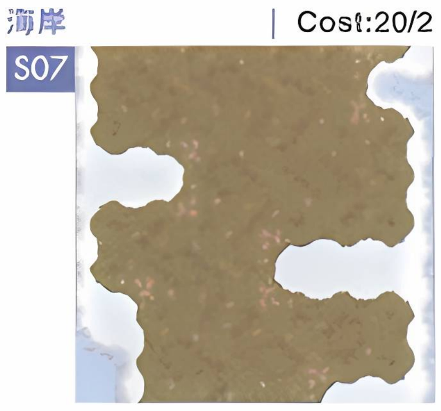

海岸 | Cost:20/2
S02


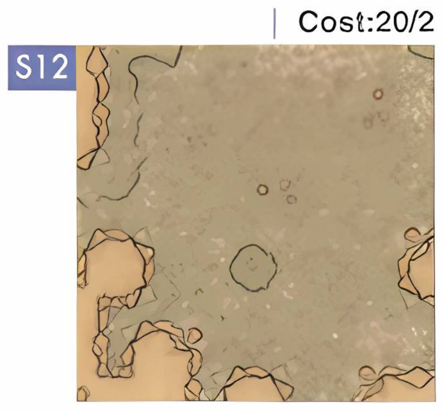
パイプライン | Cost:20/2
S06

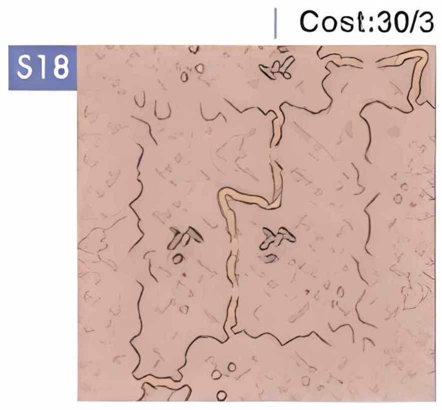

仮設駐屯基地 | Cost:20/2
S11


森林地帯 | Cost:30/3
S17


湿地帯 | Cost:30/3
S23


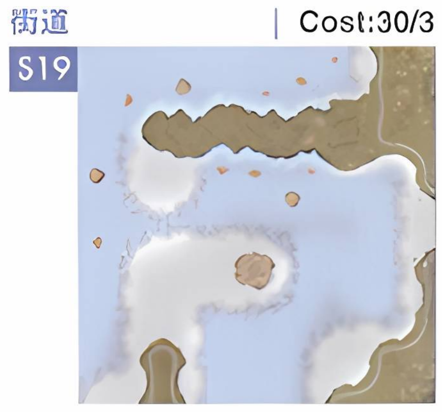
海岸 | Cost:20/2
S07


| Cost:20/2
S12


| Cost:30/3
S18


仮設駐屯基地 | Cost:30/3
S24


海岸 | Cost:20/2
S13


街道 | Cost:30/3
S19


街道 | Cost:30/3
S25


S01のセオリー

占領区のPvPは小トンネルと呼ばれるS01補給路での対戦がメインで、BGの編成としては突撃型が全盛だ。一方のBGが狭いトンネル内に立て籠もることで、容易にMSを無力化できることが要因である。構成はP.498に挙げたようにアサルトが４～７機と多くRDメカニックとEMPジャマーをともに１～２機配備する。トンネルがあるので、ECMジャマーがいないBGも多い。作戦はメカニック以外のWAPは敵の後衛WAPに殺到し、ターゲットを共有して、短期の撃破を目指す。先に敵WAPを減らせれば、数的優位に立てる。

S01のNPC

S01に出撃しても相手に恵まれなければNPC戦が発生し、PvP戦でBGコストに差がある場合も、NPCによる戦力の穴埋めがある。その際に登場するのは、下記のような戦力だ。ヘリコプターやジャマーWAP、ミサイラーWAPが強力である。

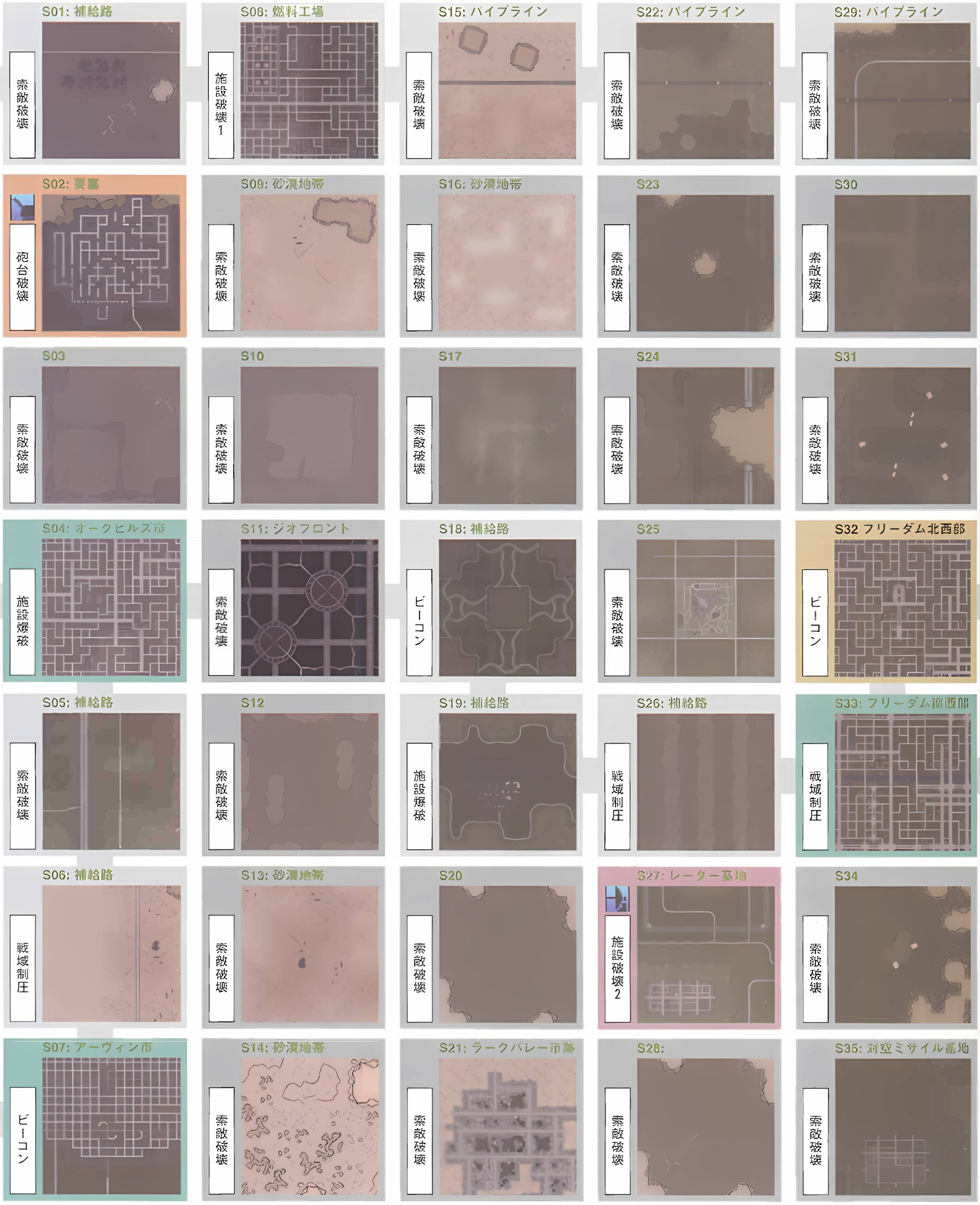
- 戦闘車両
  - 戦車（GR）
  - 戦車（RK）
- ヘリコプター
  - 攻撃ヘリ（MG）
  - 攻撃ヘリ（RK）
  - 攻撃ヘリ（MS）
- WAP
  - アサルト（MG／SG）
  - ミサイラー（MS／KN）
  - メカニック（MG）
  - ジャマー（MG／SG）
  - レコン（MG/MS）
  - スナイパー（RF）
  - コムス（MG／SG）

激戦区PvP

セクターの制圧率が変動する激戦区では、U.S.N.とO.C.U.の制圧セクターが接するラインが最前線となる。PvPも最前線で激化するので、フェイズ開始時に最前線が設定される激戦区10が、文字通りの激戦地だ。ほかにS21では格闘PvP、S35では少人数PvPが行われている。

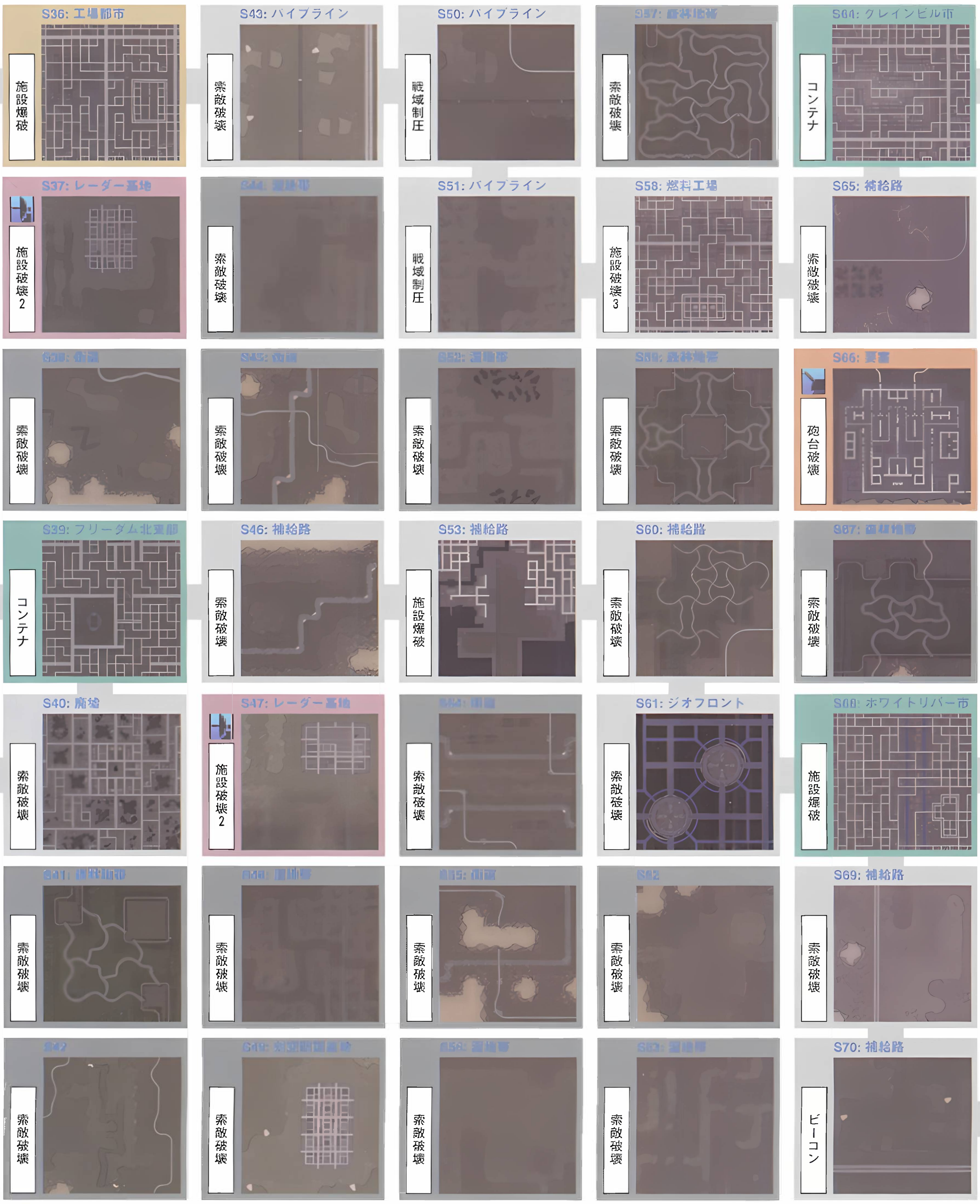
※マップの枠は灰色が補給路、黄色が補給都市、緑が経済都市、オレンジが砲台、ピンクが施設を表す。
セクター名は緑字が初期O.C.U.制圧地域、青字が初期U.S.N.制圧地域、黒字が初期デッドロック地域を表す。

激戦区10　フリーダム市　経済地区マップ



作戦内容アイコンの見方

アイコン	内容
索敵破壊	索敵＆破壊
戦域制圧	戦域制圧
砲台破壊	敵部大型支援砲台破壊 / 要塞砲防衛
施設破壊1	修理施設破壊 / 修理施設防衛
施設破壊2	敵レーダー施設破壊 / レーダー施設防衛
施設破壊3	敵燃料備蓄施設破壊 / 燃料備蓄施設防衛
施設爆破	施設爆破 制限時間10分 / 陣地防衛 制限時間10分
コンテナ	誘導ビーコン設置
コンテナ	機密コンテナ奪取



ストーリーイベント

ネットワーク専用のFMOだが、ドラマティックシミュレーションRPGシリーズに貫かれたドラマ性は失われておらず、軍の特殊任務という形で物語に関わっていく。特殊任務のイベントには、過去のシリーズに登場した組織、キャラクターも登場し、数々の作品で語られてきた第２次ハフマン紛争という歴史上の事件に厚みを持たせる一助となっている。なお、１回の出撃でBGリーダー１人の任務遂行になるので、複数人の任務を遂行したい場合はリーダーを交代しよう。

特殊任務の流れ

特殊任務は下記の通り６つのフローがあり、パイロットレベルが受理Lvに達している状態でフローの前の任務を達成していれば、受理場所で任務を受けられる。受理イベント発生後、人数とBGコストを整えて指定されたエリアに出撃すると、自動的に特殊任務が発生。任務を達成して受理場所に戻ることで、事後イベントの後に報酬が支給される。

特殊任務フロー１　統制区ロビー

マップNo.	特殊任務（共通／O.C.U.／U.S.N.）	受理場所	受理Lv	出撃S（O.C.U.／U.S.N.）	人数	BGコスト	敵部隊構成	報酬（共通／O.C.U.／U.S.N.）
❶	敵部隊殲滅作戦／実戦訓練	統制区ロビー	6	統制区１Ｓ12／統制区１Ｓ8　など	2以上	出撃Sに従う	AS×3、MS×3	機体カラー Mauve／Azure Blue
❷	特殊EMP搭載機誘導任務	統制区ロビー	9	統制区１Ｓ8／統制区１Ｓ2　など	4以上	出撃Sに従う	WAP×7	400H＄、カモフラージュ Blue 1／Dark Green 1
❸	敵重戦闘ヘリ侵入	占領区ロビー	13	占領区１Ｓ23／占領区１Ｓ13　など	4以上	出撃Sに従う	重戦闘ヘリ、リペアヘリ、ECMヘリ、AS×3、ＳＮ×3	1000H＄、移動許可証
❹	敵新型兵器出現	敵占領区ロビー	16	U.S.N.占領区8Ｓ8／O.C.U.占領区8Ｓ5	1以上	出撃Sに従う	大型機動兵器、タンク系、ヘリ系	5000H＄、部隊章 O.C.U.傭兵部隊『Chasm Owls』U.S.N.第17機動戦隊部隊章
❺	サカタインダストリィ防衛	激戦区ロビー	24	激戦区10Ｓ25	4以上	4/120	AS×4、MS×2、JM×2、SN×2	15000H＄
❻	独立特務機動部隊編入テスト	激戦区ロビー	29	占領区１Ｓ21／占領区１Ｓ24　など	3	5/120	AS×2、MS、JM×2、SN×2	20000H＄
❼	試作機最終調整テスト	激戦区ロビー	32	統制区１Ｓ22／統制区１Ｓ24　など	5	5/120	AS×8、MS×2、JN×2、RC、SN×2、InvisibleWAP	40000H＄
❽	輸送機護衛任務	統制区ロビー	37	統制区１Ｓ18／統制区１Ｓ17　など	5	6/120	AS×2、MS×2、JM×2、CO、SN×2、InvisibleWAP	70000H＄
❾	反乱分子殲滅任務	激戦区ロビー	41	占領区１Ｓ13／占領区１Ｓ22　など	5	7/120	バルフォア／サリバン、AS×6、MS×4、JM×2、SN×2、Invisible	220800H＄、部隊章 O.C.U.独立特務機動部隊『Iron Hearts』部隊章／U.S.N.独立特務機動部隊『Proud Eagles』部隊章
❿	Damien Rivers追討任務／David Levine追討任務	統制区ロビー	41	統制区１Ｓ16／統制区１Ｓ11　など	5	7/120	リヴァース／レヴィン、AS×5、MS×2、SN×2、IRBM×4	
⓫	新型高機動兵器出現	占領区ハンガー	50	激戦区10Ｓ40	5	9/120	レイブン／グリフィン、MSヘリ、MS、JM、CO、SN、IRBM×4、Invisible	カモフラージュ Purple Ribbon／Myth

特殊任務フロー２　統制区ルーム

マップNo.	特殊任務	受理場所	受理Lv	出撃Ｓ（O.C.U.／U.S.N.）	人数	BGコスト	敵部隊構成	報酬
⓬	未確認部隊強襲	統制区ルーム	3	統制区１Ｓ6／統制区１Ｓ12　など	4以上	出撃Sに従う	ナックルAS×8	200H＄
⓭	敵残存戦力殲滅任務	統制区ルーム	8	統制区１Ｓ7／統制区１Ｓ4　など	4以上	出撃Sに従う	MS×7	300H＄
⓮	爆破装置搭載機強襲	統制区ルーム	27	統制区１Ｓ15／統制区１Ｓ9　など	4以上	5/120	AS×4、MS×2	20000H＄

特殊任務フロー３　統制区ルーム

マップNo.	特殊任務	受理場所	受理Lv	出撃Ｓ（O.C.U.／U.S.N.）	人数	BGコスト	敵部隊構成	報酬
⓯	狙撃部隊潜伏	統制区ルーム	8	統制区１Ｓ3／統制区１Ｓ10　など	4以上	出撃Sに従う	SN×8	300H＄
⓰	PMO調査官護衛任務	統制区ルーム	22	統制区１Ｓ4／統制区１Ｓ6　など	4以上	4/120	AS×6、MS×3	10000H＄
⓱	敵新型機捕獲作戦	統制区ルーム	39	統制区１Ｓ19／統制区１Ｓ18　など	4以上	6/120	AS×3、MS×2、JM×2、RC、SN×2	80000H＄

特殊任務フロー４　占領区ルーム

マップNo.	特殊任務	受理場所		出撃Ｓ（O.C.U.／U.S.N.）	人数	BGコスト	敵部隊構成	報酬
⓲	敵部隊迎撃任務	占領区ルーム	11	占領区１Ｓ20／占領区１Ｓ25　など	4以上	出撃Sに従う	JM×9	400H＄
⓳	敵侵入部隊撃退任務	占領区ルーム	28	占領区１Ｓ22／占領区１Ｓ23　など	5	5/120	AS×7、MS×2、JM×5、RC×2、SN×4	20000H＄
⓴	亡命者回収任務	占領区ルーム	34	占領区１Ｓ14／占領区１Ｓ20　など	4以上	5/120	AS×10（うち内通者×3）	50000H＄
㉑	特殊Stealth部隊撃退作戦	占領区ルーム	38	占領区１Ｓ18／占領区１Ｓ3　など	5	6/120	SN×8	74000H＄

特殊任務フロー５　激戦区ルーム

マップNo.	特殊任務	受理場所	受理Lv	出撃Ｓ（O.C.U.／U.S.N.）	人数	BGコスト	敵部隊構成	報酬
㉒	大型機動兵器誘導作戦	激戦区ルーム	23	占領区１Ｓ24／占領区１Ｓ18　など	5	4/120	大型機動兵器	18000H＄
㉓	戦闘模擬試験	激戦区ルーム	31	占領区１Ｓ9／占領区１Ｓ11　など	5	5/120	AS×8、MS×2	88000H＄
㉔	敵高速強襲部隊撃退任務	激戦区ルーム	31	占領区１Ｓ1／占領区１Ｓ15　など	5	5/120	WAP×10	

特殊任務フロー６　統制区ハンガー

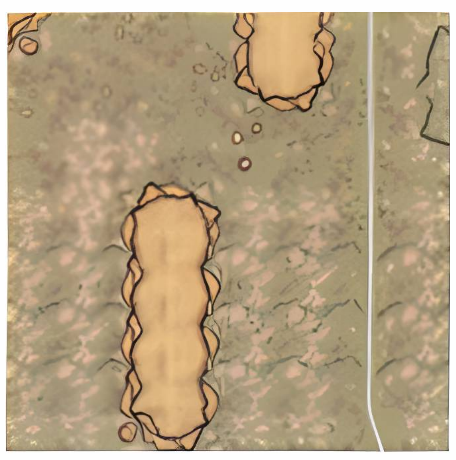
No.	特殊任務	受理場所	受理Lv	出撃Ｓ（O.C.U.／U.S.N.）	人数	BGコスト	敵部隊構成	報酬
㉕	敵部隊逃亡阻止	統制区ハンガー	7	統制区１Ｓ25／統制区１Ｓ21　など	4以上	出撃Sに従う	JM×8	600H＄

※ＳはセクターASはアサルト、MSはミサイラー、MCはメカニック、JMはジャマー、RCはレコン、SNはスナイパー、COはコムスを表す。

特殊任務関連マップ（フロー表マップNo.対応）

特殊任務フロー 1

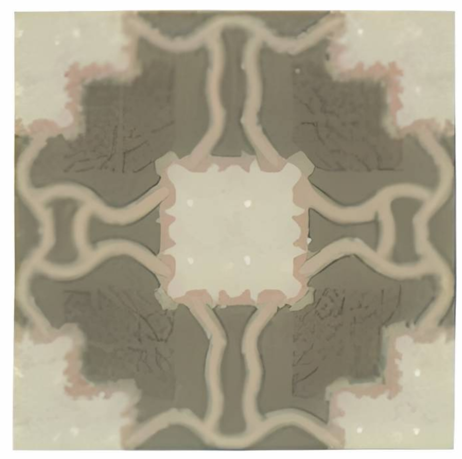
❶ 統制区1 S 12／統制区2 S 16
統制区3 S 18／統制区1 S 8
統制区2 S 7／統制区3 S 5



❷ 統制区1 S 8／統制区2 S 14
統制区3 S 9／統制区1 S 2
統制区2 S 5／統制区3 S 6



❸ 占領区1 S 23／占領区2 S 14
占領区3 S 3／占領区1 S 13
占領区2 S 3／占領区3 S 1



❹ U.S.N. 占領区8 S 8
O.C.U. 占領区8 S 5

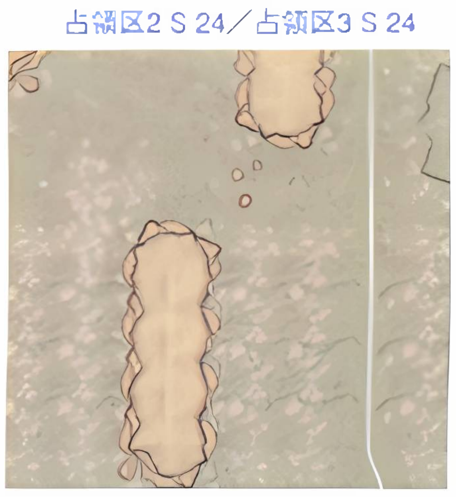


❺ 激戦区10 S 25

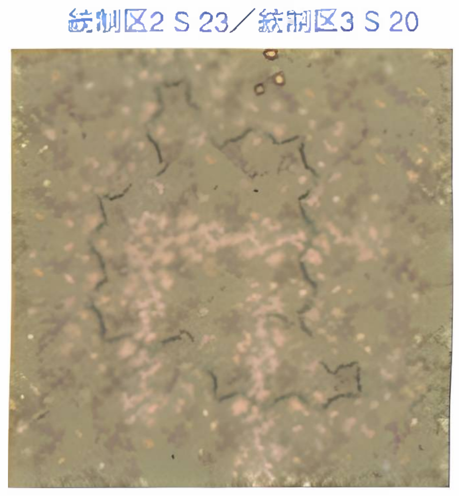


特殊任務フロー 1

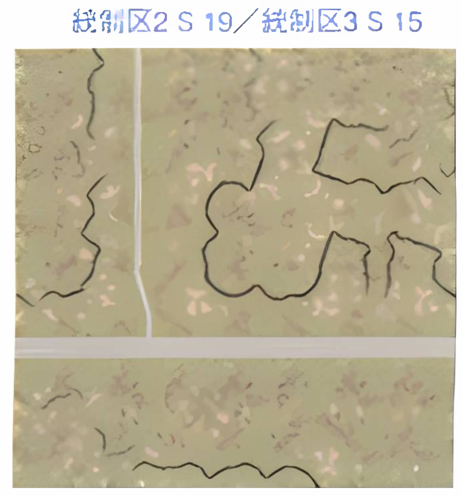
❻ 占領区1 S 21／占領区2 S 21
占領区3 S 15／占領区1 S 24
占領区2 S 24／占領区3 S 24



❼ 統制区1 S 22／統制区2 S 18
統制区3 S 3／統制区1 S 24
統制区2 S 23／統制区3 S 20



❽ 統制区1 S 18／統制区2 S 2
統制区3 S 7／統制区1 S 17
統制区2 S 19／統制区3 S 15



❾ 占領区1 S 13／占領区2 S 18
占領区3 S 10／占領区1 S 22
占領区2 S 18／占領区3 S 5



❿ 統制区1 S 16／統制区2 S 23
統制区3 S 21／統制区1 S 11
統制区2 S 18／統制区3 S 17



特殊任務フロー 1

⓫ 激戦区10 S 40

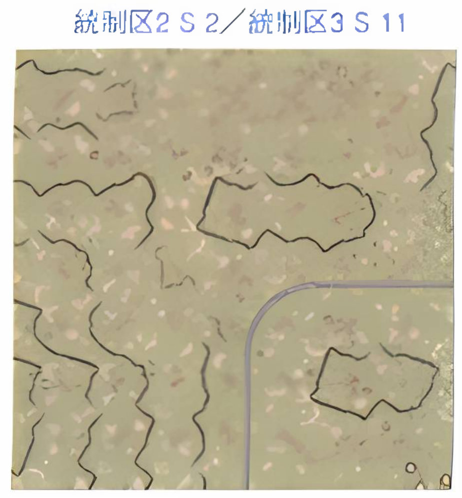


特殊任務フロー 2

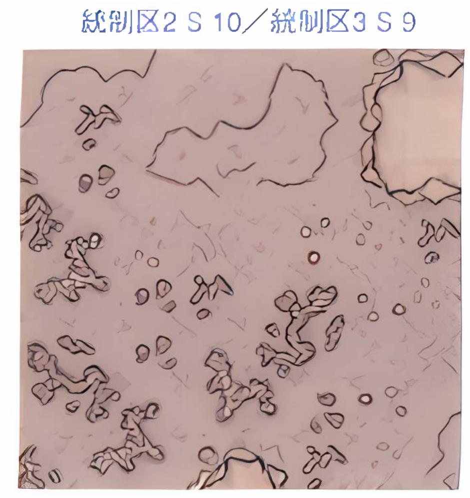
⓬ 統制区1 S 6／統制区2 S 8
統制区3 S 17／統制区1 S 12
統制区2 S 20／統制区3 S 13



⓭ 統制区1 S 7／統制区2 S 22
統制区3 S 19／統制区1 S 4
統制区2 S 2／統制区3 S 11



⓮ 統制区1 S 15／統制区2 S 9
統制区3 S 12／統制区1 S 9
統制区2 S 10／統制区3 S 9



特殊任務フロー 3

⓯ 統制区1 S 3／統制区2 S 19
統制区3 S 14／統制区1 S 10
統制区2 S 9／統制区3 S 2

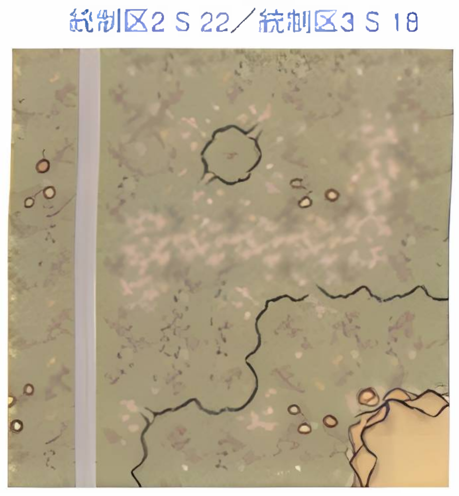


特殊任務フロー 3

⓰ 統制区1 S 4／統制区2 S 12
統制区3 S 10／統制区1 S 6
統制区2 S 13／統制区3 S 3

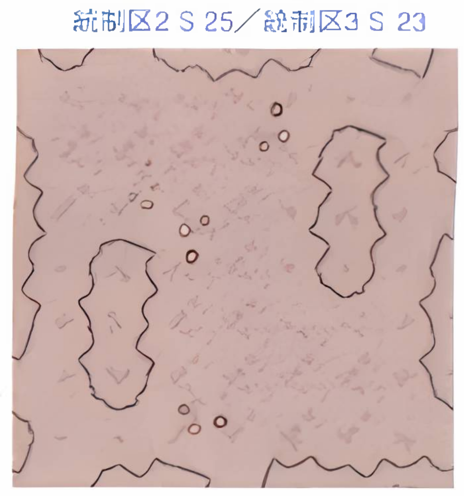


⓱ 統制区1 S 19／統制区2 S 10
統制区3 S 5／統制区1 S 18
統制区2 S 22／統制区3 S 18



特殊任務フロー 4

⓲ 占領区1 S 20／占領区2 S 16
占領区3 S 20／占領区1 S 25
統制区2 S 25／統制区3 S 23



⓳ 占領区1 S 22／占領区2 S 17
占領区3 S 25／占領区1 S 23
占領区2 S 20／占領区3 S 22



⓴ 占領区1 S 14／占領区2 S 23
占領区3 S 23／占領区1 S 20
占領区2 S 23／占領区3 S 16



特殊任務フロー 4

㉑ 占領区1 S 18／占領区2 S 4
占領区3 S 1／占領区1 S 3
占領区2 S 4／占領区3 S 3

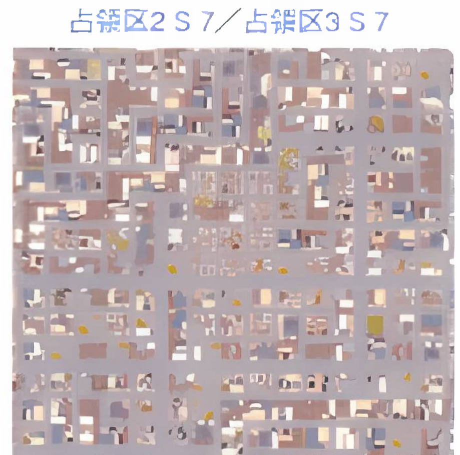


特殊任務フロー 5

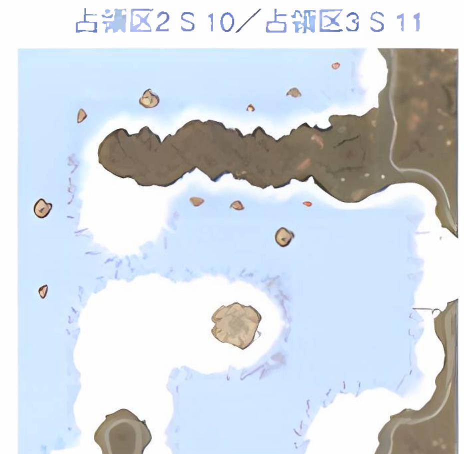
㉒ 占領区1 S 24／占領区2 S 15
占領区3 S 12／占領区1 S 18
占領区2 S 14／占領区3 S 6



㉓ 占領区1 S 9／占領区2 S 13
占領区3 S 13／占領区1 S 11
占領区2 S 7／占領区3 S 7



㉔ 占領区1 S 1／占領区2 S 1
占領区3 S 9／占領区1 S 15
占領区2 S 10／占領区3 S 11



特殊任務フロー 6

㉕ 統制区1 S 25／統制区2 S 25
統制区3 S 16／統制区1 S 21
統制区2 S 21／統制区3 S 23



FRONT MISSION ONLINE Data Bank

FMOに登場するWAP、特殊パーツ、武器、消耗品など、1300以上にものぼるデータを掲載。それぞれ、同系統の性質のものをシリーズとしてまとめ、シリーズごとに表にしている。なお、シリーズ中の共通仕様は表の上部にまとめて掲載した。

WAP

WAPはO.C.U.とU.S.N.でほぼ対称に配備されており、陣営によって性能が共通となっている機体は、各陣営でのWAP名を表記して、色分けしている。

凡 例

・共通仕様中、集弾時間＝集弾時間補正、旋回＝旋回性能、ブレーキ＝ブレーキ性能を表す

・表中、HP（胴／腕／脚）＝ボディ、腕部、脚部の耐久力、脚部耐久＝脚部耐久重量（P.497）、反動＝反動補正、集弾＝集弾補正、価格（全身合計）＝ボディ＋腕部×2＋脚部の合計金額（H$）を表す

・WAP 名の◆はアドバンス機体を表す

・アサルト仕様

Arco／Huskyシリーズ

属性防御：C　最高速度：50km/h　加速性能：C+　RD：○（持続：8秒、再使用：40秒、速度：120km/h、加速：D+）　集弾時間：C　脚部：2脚（後退速度：40%）　旋回：B-　ブレーキ：A

WAP名（O.C.U.／U.S.N.）	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Arco / Husky Mk.III	1	380/190/400	550/700	260/30/140	D+	D-	40
Arco 17 / Husky Mk.V	20	760/380/800	690/850	320/35/170	C-	D+	117100
Quint / Husky S	30	960/480/1010	775/950	350/40/190	C	C-	514000
◆Quint Alt. / Husky 2 Mk.II		860/430/910					
Quint 6 / Husky Mk.VI	40	1160/580/1220	845/1025	385/40/205	C+	C	1274600
◆Quint 6 Alt. / Husky 2 Mk.III		1040/520/1100					
Quint SP / Husky SX	50	1360/680/1430	930/1125	415/45/225	C+	C+	8496000
◆Quint SP Alt. / Husky 2 Mk.IV		1220/610/1290					

Zearaid／Type S90シリーズ

属性防御：C　最高速度：60km/h　加速性能：C+　RD：○（持続：9秒、再使用：45秒、速度：120km/h、加速：D+）　集弾時間：A-　脚部：2脚（後退速度：40%）　旋回：B+　ブレーキ：A+

WAP名（O.C.U.／U.S.N.）	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Zearaid / Type S90	8	490/240/520	575/750	260/30/150	D+	D-	9600
Mareraid / Type S90X	20	710/350/760	665/850	295/35/170	C-	D+	117100
Zearaid FX / Type S96	30	900/450/960	750/950	325/40/190	C	C-	514000
◆Novaraid SP / Type S99		810/400/860					
Mareraid FX / Type S98X	40	1090/540/1160	815/1025	355/40/205	C+	C	1274600
◆Vegaraid / Type S99X		980/490/1040					

Tiran／Igel Einsシリーズ

属性防御：C　最高速度：44km/h　加速性能：D+　RD：○（持続：6秒、再使用：40秒、速度：120km/h、加速：D）　集弾時間：E-　脚部：鳥脚（後退速度：70%）／2脚（後退速度：40%）　旋回：C+　ブレーキ：B+

WAP名（O.C.U.／U.S.N.）	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Tiran / Igel Eins	10	650/350/630	640/825	300/25/165	D+	D	18500
Tiran II / Igel Sechs	20	880/480/860	725/925	330/30/185	C-	D+	117100
Tiran III / Grillo Eins	30	1120/610/1090	805/1000	365/30/200	C	C-	514000
◆Korl II / Grillo Eins H		1000/550/980					
Tiran IV / Grillo Zwei	40	1350/740/1320	895/1100	400/35/220	C+	C	1274600
◆Korl III / Grillo Zwei H		1210/660/1180					

Type 65／Gustシリーズ

属性防御：C　最高速度：50km/h　加速性能：C+　RD：○（持続：8秒、再使用：40秒、速度：120km/h、加速：D+）　集弾時間：C+　脚部：鳥脚（後退速度：70%）　旋回：B-　ブレーキ：A　Lv.50機体…最高速度：44km/h　加速性能：D+　RD：○（持続：7秒、再使用：35秒）　旋回：C　ブレーキ：B-

WAP名（O.C.U.／U.S.N.）	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Type 65 / Gust	15	660/330/690	655/800	305/35/160	C-	D	49600
Type 65X / Vapor	25	860/430/900	725/900	335/35/180	C	D+	295400
Type 67 / Vapor 2	35	1060/530/1110	810/975	370/40/195	C	C-	824300
◆Type 68 / Gust 100 A4		950/470/1000					
Type 67C / Vapor 2A	45	1260/630/1330	890/1075	400/45/215	C	C+	2108600
◆Type 69C / Gust 102		1130/560/1190					
Type 67SX / Vapor 2B	50	1430/710/1510	1000/1200	450/55/240	C+	C+	3096000
◆Type 69SX / Gust 102 A2		1290/640/1360					

Zora 3A／Stregaシリーズ

属性防御：C　最高速度：40km/h　加速性能：D　RD：○（持続：6秒、再使用：30秒、速度：120km/h、加速：D+）　集弾時間：C+　脚部：2脚（後退速度：40%）　旋回：C-　ブレーキ：B-

WAP名（O.C.U.／U.S.N.）	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Zora 3A / Strega	15	730/360/770	745/925	350/45/185	C-	D	49600
Zora 4A / Strega G	25	950/470/1000	835/1025	390/50/205	C	D+	295400
Ziglo / Strega G4	35	1170/580/1230	925/1125	425/55/225	C	C-	824300
◆Zillah 2A / Diablo G		1060/530/1110					
Ziglo 2A / Strega V	45	1400/700/1470	1015/1225	465/60/245	C+	C	2108600
◆Zillah 4A / Diablo G2		1260/630/1320					

Zenith／Frostシリーズ

属性防御：C　最高速度：60km/h　加速性能：C+　RD：○（持続：5秒、再使用：20秒、速度：120km/h、加速：C+）　集弾時間：A+　脚部：2脚（後退速度：40%）　旋回：A+　ブレーキ：A+

WAP名（O.C.U.／U.S.N.）	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Zenith / Frost	30	820/400/850	750/950	325/40/190	C	C-	514000
◆Zenith SP / Blizzaia		740/360/760					
Zena / Frost A2	35	910/440/940	780/975	340/40/195	C	C-	824300
◆Zenith SP X2 / Blizzaia L		820/390/840					
Zenith V / Frost A4	40	990/480/1030	815/1025	355/40/205	C+	C	1274600
◆Zenith SP X3 / Blizzaia L2		890/430/920					
Zenith RV / Frost A5	45	1080/520/1120	860/1075	370/45/215	C+	C	2108600
◆Zenith SP X4 / Blizzaia II		970/470/1000					
Zenith RVX / Frost A5G	50	1170/560/1200	900/1125	385/45/225	C+	C+	3096000
◆Zenith SP X5 / BlizzaiaIIA1		1050/510/1080					

Tendus Mk.IIシリーズ

属性防御：A+　最高速度：50km/h　加速性能：C+　RD：○（持続：8秒、再使用：40秒、速度：120km/h、加速：D+）　集弾時間：C+　脚部：2脚（後退速度：40%）　旋回：B-　ブレーキ：A

WAP名	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Tendus Mk.II	10	310/150/310	610/775	285/30/155	D+	D	5400
Tendus Mk.II A	20	420/210/420	690/850	320/35/170	C-	D+	35000
Tendus Mk.II S	30	530/260/530	775/950	350/40/190	C	C-	154100
◆Tendus A1		480/240/480					
Tendus Mk.III	40	640/320/640	845/1025	385/40/205	C+	C	382300
◆Tendus A2		580/290/580					
Tendus Mk.III A	50	750/370/750	930/1125	415/45/225	C+	C+	928600
◆Tendus A4		680/340/680					

Vyzov Iシリーズ

属性防御：B　最高速度：40km/h　加速性能：D+　RD：○（持続：4秒、再使用：20秒、速度：80km/h、加速：D+）　集弾時間：D　脚部：2脚（後退速度：40%）　旋回：C　ブレーキ：B+

WAP名	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Vyzov I	3	470/240/450	630/750	285/35/150	D+	D-	2600
Vyzov II	13	700/360/670	725/850	320/40/170	C-	D	32000
Vyzov III	23	930/470/880	810/950	355/40/190	C-	D+	224100
Vyzov IV	33	1160/590/1100	905/1050	390/45/210	C	C-	700200
Vyzov V	43	1380/710/1320	995/1125	425/50/225	C+	C	1775100

Oborona Iシリーズ

属性防御：B　最高速度：40km/h　加速性能：D+　RD：○（持続：4秒、再使用：20秒、速度：80km/h、加速：D+）　集弾時間：D　脚部：2脚（後退速度：40%）　旋回：C　ブレーキ：B+

WAP名	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Oborona I	8	590/300/560	670/800	300/35/160	D+	D-	※
Oborona II	18	820/420/780	765/900	335/40/180	C-	D	※
Oborona III	28	1040/530/990	860/1000	370/45/200	C	D+	※
Oborona IV	38	1270/650/1210	950/1075	405/50/215	C+	C-	※
Oborona V	48	1500/770/1430	1045/1175	440/55/235	C+	C	※

※2007.2.2～5の期間限定イベントで入手

・ミサイラー仕様

Wildgoat／Valiantシリーズ

属性防御：C　最高速度：40km/h　加速性能：D-　RD：×（SS可）　集弾時間：E-　脚部：2脚（後退速度：40%）　旋回：D　ブレーキ：C

WAP名（O.C.U.／U.S.N.）	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Wildgoat / Valiant	1	500/340/520	650/800	280/20/160	E-	E-	40
Wildgoat C / Valiant M	15	880/600/910	775/925	325/20/185	E-	E	49600
Wildgoat G / Valiant M1	25	1140/780/1190	885/1025	360/25/205	E-	E+	295400
Raimount / Valiant G	35	1410/970/1470	980/1125	395/25/225	E-	D-	824300
◆Sandmolo C / Versant G		1270/870/1320					
Raimount A2 / Valiant G2	45	1680/1150/1750	1090/1225	430/30/245	E-	D	2108600
◆Sandmolo G / Versant G2		1510/1030/1570					

Housin 9／Zederシリーズ

属性防御：C　最高速度：34km/h（Lv.30以上は30km/h）　加速性能：E-　RD：×（SS可）　集弾時間：E-　脚部：2脚（後退速度：40%）　旋回：E+（Lv.30以上はE）　ブレーキ：D+（Lv.30以上はD）

WAP名 (O.C.U.／U.S.N.)	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Housin 9 / Zeder	8	720/490/750	750/900	325/25/180	E-	E-	9600
Housin 95 / Zeder T	20	1050/710/1090	890/1050	370/30/210	E-	E+	117100
Gaihou 5 / Zeder T3	30	1380/930/1440	1050/1225	435/40/245	E-	D-	514000
Gaihou 5 Alt. / Kiefer T1		1240/840/1290					
Gaihou 55 / Zeder H	40	1670/1120/1740	1155/1325	475/40/265	E-	D	1274600
Gaihou 55 Alt. / Kiefer T3		1500/1010/1560					
Gaihou 58 / Zeder H2	50	1960/1320/2040	1270/1450	515/45/290	E-	D+	3096000
Gaihou 58 Alt. / Kiefer T5		1760/1190/1830					

・メカニック仕様

Giza／Crevetteシリーズ

属性防御：C　最高速度：40km/h　加速性能：D+　RD：×（SS可）　集弾時間：D　脚部：2脚（後退速度：40%、上半身可動範囲：280°）　旋回：D　ブレーキ：A

WAP名 (O.C.U.／U.S.N.)	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Giza / Crevette	1	440/280/420	640/750	260/20/150	E	E	40
Giza A / Crevette A2	15	770/490/730	775/875	305/20/175	E	E+	49600
Giza A2 / Crabesant	25	1000/640/950	880/975	335/25/195	E+	D-	295400
Giza 2 / Crabesant A2	35	1230/790/1170	980/1050	370/25/210	E+	D	824300
Giza 2 / Calmar A1		1110/710/1060					
Giza 2A / Crabesant A3	45	1470/940/1400	1085/1150	400/30/230	E+	D+	2108600
Giza 2B / Calmar A2		1320/850/1260					

Jinni／Pegaseシリーズ

属性防御：C　最高速度：34km/h　加速性能：D-　RD：×（SS可）　集弾時間：D　脚部：2脚（後退速度：40%　上半身可動範囲：280°）　旋回：E+　ブレーキ：B+

WAP名 (O.C.U.／U.S.N.)	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Jinni / Pegase	8	630/400/600	740/850	300/25/170	E	E	9600
Jinni 2 / Pegase Mk.II	20	920/590/880	880/975	345/30/195	E	D-	117100
Jinni P2 / Pegase Mk.III	30	1170/740/1120	980/1075	380/30/215	E+	D	514000
Genie X1A / Eldos Mk.II		1050/670/1000					
Jinni P3 / Pegase Mk.IV	40	1410/900/1350	1095/1175	415/35/235	E+	D+	1274600
Genie X2 / Eldos Mk.III		1270/810/1210					
Jinni P3A / Pegase Mk.V	50	1660/1050/1580	1205/1275	450/40/255	D-	C-	3096000
Genie X3A / Eldos Mk.IV		1490/950/1420					

Pabotte／Arpeggioシリーズ

属性防御：C　最高速度：40km/h　加速性能：D+　RD：×（SS可）　集弾時間：D　脚部：2脚（後退速度：40%、上半身可動範囲：280°）　旋回：D　ブレーキ：A／ホバー（後退速度：20%、上半身可動範囲：160°）　旋回：B+　ブレーキ：A

WAP名 (O.C.U.／U.S.N.)	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Pabotte / Arpeggio	10	650/420/620	720/825	285/20/165	E	E+	18500
Pabotte A / Arpeggio G	20	880/570/840	825/925	320/20/185	E	D-	117100
Pabotte II / Orgel	30	1120/720/1060	925/1000	350/25/200	E+	D	514000
Polvro II / Basset G		1000/640/960					
Pabotte II A / Orgel G	40	1350/870/1280	1030/1100	385/25/220	E+	D+	1274600
Polvro II A / Klavier		1210/780/1160					
Pabotte II C / Flugel	50	1580/1020/1510	1135/1200	415/30/240	D-	C-	3096000
Polvro II C / Klavier G		1420/910/1360					

・レコン仕様

Zaigaul／Vajoシリーズ

属性防御：A　最高速度：50km/h　加速性能：C+　RD：×（SS可）　集弾時間：E-　脚部：2脚（後退速度：40%）　旋回：B+　ブレーキ：A

WAP名 (O.C.U.／U.S.N.)	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Zaigaul / Vajo	10	340/200/420	595/650	155/10/130	E-	E	18500
Zaigaul A / Vajo M1	20	460/270/570	685/725	170/10/145	E-	E+	117100
Zaigaul 300 / Vajo M10	30	580/340/720	780/800	190/10/160	E-	D-	514000
Zaigs 105 / Gaje M10		520/310/640					
Zaigaul 302 / Vajo M23	40	700/410/870	870/875	205/10/175	E-	D	1274600
Zaigs 107 / Gajo M13		630/370/780					
Zaigaul 305 / Vajo MX	50	830/490/1020	975/950	225/15/190	E-	D+	3096000
Zaigs 109 / Gajo M25		740/440/910					

Zedam／Tatou Xシリーズ

属性防御：A　最高速度：60km/h　加速性能：C+　RD：×（SS可）　集弾時間：D　脚部：2脚（後退速度：40%）　旋回：A　ブレーキ：A+

WAP名 (O.C.U.／U.S.N.)	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Zedam / Tatou X	15	360/220/450	620/700	140/10/140	E-	E	49600
Zedam E / Tatou X-2	25	470/280/590	710/775	155/10/155	E+	E+	295400
Zedam X / Tatou X-3	35	580/350/730	800/850	170/10/170	E-	D-	824300
Xzam E / Tatou XX-2		530/310/660					
Zedam RV / Tatou X-4	45	700/420/870	900/925	185/15/185	E-	D	2108600
Xzam RV / Tatou XX-3		630/370/780					
Zedam V / Tatou	50	750/450/940	940/850	190/15/190	E-	D+	3096000
Xzam V / Tatou XX-4		680/400/850					

・ジャマー仕様

Stork／Cicada IIシリーズ

属性防御：A　最高速度：50km/h　加速性能：D+　RD：×（SS可）　集弾時間：C-　脚部：2脚（後退速度：40%）　旋回：A　ブレーキ：B+

WAP名 (O.C.U.／U.S.N.)	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Stork/Cicada II	10	560/340/510	615/700	240/40/140	D+	D	18500
Varsa/Moth VR.5	20	760/460/690	710/800	270/45/160	C-	D+	117100
Stork Mk.II/Cicada II X	30	960/580/880	790/875	295/50/175	C	C-	514000
Vulture Mk.III/Cicada III VR.3		860/520/790					
Varsa X/Moth VR.6	40	1160/700/1060	880/950	325/55/190	C+	C	1274600
Vulture Mk.IV/Cicada III VR.4		1040/630/950					
Stork Mk.IV/Moth VR.7	50	1360/830/1240	960/1025	350/60/205	C+	C+	3096000
Vulture Mk.V/Cicada III VR.5		1220/740/1120					

Porzea／Calmシリーズ

属性防御：A　最高速度：44km/h　加速性能：D-　RD：×（SS可）　集弾時間：C-　脚部：2脚（後退速度：40%）　旋回：B+　ブレーキ：B-

WAP名 (O.C.U.／U.S.N.)	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Porzea / Calm	15	690/420/640	715/800	280/50/160	D+	D	49600
Prisomaro / Calm 200	25	900/540/830	805/900	310/55/180	C	D+	295400
Prosion / Tempest	35	1110/670/1030	895/975	340/60/195	C	C-	824300
Persis SP / Vortex 102		1000/600/920					
Porzea Mk.II / Tempest 100	45	1330/800/1220	985/1075	370/65/215	C+	C	2108600
Persis Mk.II / Vortex 105		1190/720/1100					
Prosia / Tempest 100S	50	1430/860/1320	1035/1125	385/70/225	C+	C+	3096000
Persis Mk.II SP / Vortex 105S		1290/780/1190					

・スナイパー仕様

Paw0 Parant／Recsysシリーズ

属性防御：A　最高速度：30km/h　加速性能：D-　RD：×（SS可）　集弾時間：B　脚部：2脚（後退速度：60%）　旋回：C-　ブレーキ：B-

WAP名 (O.C.U.／U.S.N.)	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Paw0 Parann / Recsys	20	540/250/630	685/700	120/60/140	A-	B+	117100
Paw0 Parant 2 / Recsys II	30	690/320/800	780/775	135/65/155	A	A-	514000
Paw1 Paro 2 / Recsys II X1		620/280/720					
Paw0 Parant 2X / Recsys III	40	830/380/960	865/850	145/70/170	A+	A	1274600
Paw1 Paro 2X / Recsys III X1		750/340/870					
Paw0 Parant 3 / Recsys V	50	980/450/1130	970/925	160/80/185	A+	A+	3096000
Paw1 Paro 3 / Recsys V X1		880/400/1020					

Typo 150／Giaourシリーズ

属性防御：A　最高速度：40km/h　加速性能：D-　RD：×（SS可）　集弾時間：A+　脚部：2脚（後退速度：60%）　旋回：C+　ブレーキ：B+

WAP名 (O.C.U.／U.S.N.)	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Typo 150 / Giaour	25	570/260/660	710/725	100/65/145	A-	B+	295400
Typo 150X / Giaour A	35	700/320/820	795/800	110/70/160	A	A-	824300
Typo 155X / Devout A		630/290/740					
Typo 150X2 / Giaour A2	45	840/380/980	885/875	120/75/175	A+	A	2108600
Typo 155X2 / Devout A2		750/340/880					
Typo 150X3 / Giaour A4	50	900/410/1060	935/925	125/80/185	A+	A+	3096000
Typo 155X3 / Devout A4		810/370/950					

・コムス仕様

Zelt／Avenirシリーズ

属性防御:C　最高速度:24km/h　加速性能:D-　RD:×(SS可)　集弾時間:D　脚部:2脚
(後退速度:60%)　旋回:D　ブレーキ:C

WAP名 (O.C.U.／U.S.N.)	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Zelt / Avenir	20	880/230/1260	965/1050	355/10/210	D+	D+	117100
Uisk / Avenir C	30	1120/290/1600	1090/1150	395/10/230	D+	C-	514000
Zelt 01 A2 / Vonart C		1000/260/1440					
Zelt C / Avenir II	40	1350/350/1930	1210/1250	430/10/250	C-	C	1274600
Zelt 01 A4 / Vonart II		1210/310/1740					
Uisk C / Avenir II C	50	1580/410/2260	1340/1350	465/15/270	C	C+	3096000
Zelt 01 B1 / Vonart II C		1420/370/2040					

Einhorn／Gavialシリーズ

属性防御:C　最高速度:18km/h(Lv.45以上の機体は14km/h)　加速性能:E-　RD:×(SS可)
集弾時間:D　脚部:2脚　(後退速度:40%)　旋回:E+(Lv.45以上の機体はE)　ブレーキ:D+
(Lv.45以上の機体はD)

WAP名 (O.C.U.／U.S.N.)	Lv.	HP(胴／腕／脚)	出力／脚部耐久	重量(胴／腕／脚)	反動	集弾	価格(全身合計)
Einhorn / Gavial	25	1050/280/1480	1075/1150	400/15/230	D+	D+	295400
Einhorn G / Gaety	35	1290/350/1820	1215/1275	440/20/255	C-	C-	824300
Einhorn H2 / Gladys Mk.II		1160/310/1640					
Einhorn G2 / Gavial Mk.II	45	1610/450/2240	1405/1450	510/30/290	C-	C	2108600
Einhorn H3 / Gladys Mk.III		1440/400/2010					
Einhorn G3 / Gaety C1	50	1730/490/2410	1470/1525	530/30/305	C	C+	3096000
Einhorn H4 / Gladys Mk.IV		1560/440/2170					

Built-in Arm

武器内蔵腕部

腕パーツに固定武器を内蔵した武器内蔵腕は、WAP本体とは別にラインナップされている。内蔵された武器の性能は、各武器表を参照のこと。

凡例

・表題のページ数は、内蔵武器の掲載ページ

・集弾時間補正＝レティクルが閉じるスピードの補正、反動＝武器の反動の緩和度合い、集弾＝標準時のレティクルのサイズを表す

・価格の単位はHS

Type 65・Gustシリーズ（P.518）

マシンガン内蔵　防御属性:A　集弾時間補正:E-

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
Type 65	11	320	65	D+	D	11500
Gust	15	360	70	C-	D	24900
Type 65X	19	410	75	C-	D	51800
Vapor	23	450	80	C-	D+	112100
Type 65X2	27	500	85	C	D+	191500
Vapor 2	31	540	90	C	C-	288100
Type 67	35	580	100	C	C-	412200
Vapor 2A	39	630	100	C+	C-	592300
Type 67C	43	670	110	C+	C	887600
Vapor 2B	47	720	110	C+	C	1251800
Type 67SX	50	750	120	C+	C+	1548000

Hornetシリーズ（P.520）

バズーカ内蔵　防御属性：A　集弾時間補正：E-

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
Hornet	11	320	135	B+	B	11500
Hornet S	16	370	145	B+	B	31600
Hornet II	21	430	165	A-	B+	76400
Hornet II DX	26	480	175	A-	B+	169600
Hornet II S	31	540	190	A	A-	288100
Hornet III	35	580	200	A	A-	412200
Hornet III DX	40	640	210	A+	A	637400
Hornet III S	48	730	235	A+	A	1350500

Bizantシリーズ（P.520）

キャノン内蔵　防御属性：A　集弾時間補正：E-

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
Bizant	21	430	165	A-	B+	76400
Bizant T2	25	470	175	A-	B+	147800
Bizant T4	29	520	185	A-	B+	235200
Bizant H1	33	560	195	A	A-	350100
Bizant H2	37	610	205	A	A-	502300
Bizant II	41	650	220	A+	A	720800
Bizant II T	45	700	230	A+	A	1054400
Bizant II T2	49	740	240	A+	A	1449200

Hammer Head 1／Type 11 MP/Aシリーズ（P.522）

ブラスト格闘内蔵　防御属性：A　集弾時間補正：E-

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
Hammer Head 1／Type 11 MP/A	20	420	120	E-	E+	58600
Hammer Head 1B／Type 11 MP/B	24	460	130	E-	E+	129900
Hammer Head 1C／Type 11 MP/C	29	520	140	E-	E+	235200
Hammer Head 1D／Type 11 MP/D	34	570	150	E-	C+	381200
Hammer Head 2／Type 11 MP/G	43	670	170	E-	D	887600
Hammer Head 3／Type 11 MP/S	50	750	185	E-	D+	1548000

Partridgeシリーズ（P.521）

水平ミサイル内蔵　防御属性:A　集弾時間補正:E-

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
Partridge	12	330	70	E-	E	13700
Partridge II	16	370	75	E-	E	31600
Partridge II S	20	420	80	E-	E+	58600
Partridge III	26	480	95	E-	E+	169600
Partridge III S	31	540	100	E-	D-	288100
Partridge IV	36	600	105	E-	D-	457200
Partridge V	41	650	120	E-	D	720800
Partridge VI	47	720	125	E-	D	1251800

Parakeetシリーズ　ミサイラー専用（P.521）

高度9mミサイル内蔵　防御属性:A　集弾時間補正:E-

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
Parakeet	12	330	70	E-	E	13700
Parakeet II	16	370	75	E-	E	31600
Parakeet II S	20	420	80	E-	E+	58600
Parakeet III	26	480	95	E-	E+	169600
Parakeet III DX	31	540	100	E-	D-	288100
Parakeet IV	36	600	105	E-	D-	457200
Parakeet V	41	650	120	E-	D	720800
Parakeet VI	47	720	125	E-	D	1251800

Puffinシリーズ　ミサイラー専用（P.521）

高度18mミサイル内蔵　防御属性:A　集弾時間補正:E-

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
Puffin	12	330	70	E-	E	13700
Puffin II	16	370	75	E-	E	31600
Puffin II S	20	420	80	E-	E+	58600
Puffin III	26	480	95	E-	E+	169600
Puffin III DX	31	540	100	E-	D-	288100
Puffin IV	36	600	105	E-	D-	457200
Puffin V	41	650	120	E-	D	720800
Puffin VI	47	720	125	E-	D	1251800

Pheasantシリーズ（P.521）

高度35mミサイル内蔵　防御属性:A　集弾時間補正:E-

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
Pheasant	12	330	70	E-	E	13700
Pheasant II	16	370	75	E-	E	31600
Pheasant II S	20	420	80	E-	E+	58600
Pheasant III	26	480	95	E-	E+	169600
Pheasant III DX	31	540	100	E-	D-	288100
Pheasant IV	36	600	105	E-	D-	457200
Pheasant V	41	650	120	E-	D	720800
Pheasant VI	47	720	125	E-	D	1251800

Vampire・Sylphシリーズ（P.518・P.521）

マシンガン＋ミサイル内蔵　防御属性:A　集弾時間補正:E-

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
Vampire	10	310	105	D+	D	9300
Sylph	13	340	110	C-	D	16000
Vampire S	16	370	120	C-	D	31600
Sylph A2	21	430	135	C-	D+	76400
Vampire II	27	500	140	C	D+	191500
Sylph A3	32	550	155	C	C-	319100
Vampire II DX	37	610	165	C	C-	502300
Sylph C1	42	660	180	C+	C	804200
Vampire III	48	730	195	C+	C	1350500

Spriggan シリーズ（P.518・P.520）

ショットガン＋グレネード内蔵　防御属性:A　集弾時間補正:E-

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
Spriggan	22	440	135	C-	D+	94200
Spriggan A3	26	480	140	C	D+	169600
Spriggan B1	31	540	155	C	C-	288100
Spriggan B2	36	600	165	C	C-	457200
Spriggan B3	40	640	170	C+	C	637400
Spriggan X-1	45	700	185	C+	C	1054400
Spriggan X-2	49	740	195	C+	C	1449200

Impシリーズ（P.519・P.521）

ショットガン＋ミサイル内蔵　防御属性:A　集弾時間補正:E-

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
Imp	14	350	110	B+	B	18200
Imp II	18	400	125	B+	B	45100
Imp II S	24	460	135	A-	B+	129900
Imp III	30	530	150	A	A-	257000
Imp III DX	34	570	155	A	A-	381200
Imp III DX2	39	630	170	A	A-	592300
Imp IV	44	680	180	A+	A	971000
Imp IV S	50	750	195	A+	A+	1548000

Sphinxシリーズ（P.518・P.520）

バズーカ＋マシンガン内蔵　防御属性:A　集弾時間補正:E-

パーツ名	Lv.	HP	重量	反動	集弾	価格
Sphinx	13	340	165	B+	B	16000
Sphinx A1	17	380	175	B+	B	38400
Sphinx A2	22	440	195	A-	B+	94200
Sphinx B1	28	510	215	A-	B+	213300
Sphinx B2	32	550	225	A	A-	319100
Sphinx DX	36	620	245	A	A-	547300
Sphinx II	42	660	260	A+	A	804200
Sphinx II S	48	730	280	A+	A	1350500

Special Legs

特殊脚部

WAPの全身パーツ一式に含まれない、特殊な形状の脚部パーツを集めた。形状ごとに後退速度や上半身可動範囲が異なっている。詳しくはP.503を参照。

凡 例

・共通仕様中、後退速度＝ボディの最高速度に対する後退時の最高速度、上半身可動範囲は上半身が旋回可能な角度の左右合計値を表す。
・表中、脚部耐久＝脚部耐久重量（P.503）、旋回＝旋回性能を表す。
・価格の単位はＨＳ。

・4脚

Galene・Squillaシリーズ

4脚（後退速度:60%、上半身旋回角:360°） RD:×(SS可) ブレーキ:A+

パーツ名	Lv.	HP	属性防御	属性耐久	重量	旋回	価格
Galene	2	670	C	700	140	C-	400
Squilla M2	9	850	C	825	165	E	4200
Squilla IIA	14	1030	A	750	150	B	10900
Galene II SP	18	760	C	825	165	C-	27000
Galene CII	27	1150	C	1125	225	E	114900
Squilla II	32	910	A	900	180	B	191400
Squilla M	36	1200	C	1075	215	E	274300
Squilla S	40	960	A	50	170	D-	382400
Galene III	44	1300	C	1075	215	C-	582600
Squilla S2	50	1130	A	925	185	D-	928800

Gooseシリーズ

鳥脚（後退速度:70%、上半身旋回角:200°） RD:○ ブレーキ:A

パーツ名	Lv.	HP	属性防御	属性耐久	重量	旋回	価格
Goose	20	840	C	925	185	C	35100
Goose II	30	1060	C	1000	200	C	154200
Goose IIA	40	1280	C	1100	220	C	382400

・鳥脚

Tealシリーズ

鳥脚（後退速度:70%、上半身旋回角:200°） RD:○ ブレーキ:A

パーツ名	Lv.	HP	属性防御	属性耐久	重量	旋回	価格
Teal	20	670	C	725	145	B-	35100
Teal II	30	850	C	800	160	B-	154200
Teal IIA	40	1030	C	875	175	B-	382400

・ホバー

Redshank A1・Godwitシリーズ

（後退速度:20%、上半身旋回角:160°） RD:× ブレーキ:E

パーツ名	Lv.	HP	属性防御	属性耐久	重量	旋回	価格
Redshank A1	5	480	C	725	145	A+	1700
Godwit C4	11	430	A	675	135	A+	6900
Godwit A2	17	810	C	950	190	B-	23000
Redshank A2	20	800	C	850	170	A+	35100
Redshank B1	25	780	A	825	165	A+	88600
Godwit C2	29	700	A	800	160	A+	141100
Godwit A1	33	1190	C	1100	220	B-	210100
Redshank E	38	1430	C	1225	245	B-	328400
Redwshank E5	43	1550	C	1275	255	B-	532500
Redshank B3	48	1210	A	1025	205	A+	810300

・タイヤ

Crabesant IIシリーズ

タイヤ（後退速度:100%、上半身旋回角:360°） RD:○ ブレーキ:B+

パーツ名	Lv.	HP	属性防御	属性耐久	重量	旋回	価格
Crabesant II	12	500	C	850	170	A+	8200
Crabesant IIA	25	710	C	975	195	A+	88600
Crabesant IIB	31	810	C	1025	205	A+	172800
Crabesant III	44	1030	C	1150	230	A+	582600

・タンク

Renard・Ours・Faonシリーズ

タンク（後退速度:100%、上半身旋回角:360°） RD:× ブレーキ:B+

パーツ名	Lv.	HP	属性防御	属性耐久	重量	旋回	価格
Renard	6	500	C	725	145	D	2100
Ours	10	660	C	875	175	E-	5600
Ours Dix	15	730	C	875	175	E-	14900
Faon	19	550	A	725	145	C-	31100
Renard Deux	23	680	A	725	145	E	67200
Ours Sept	28	1020	C	1000	200	E-	128000
Renard Trois	34	860	A	800	160	E	228700
Renard Quatre	37	1160	C	1000	200	D	301300
Faon Dix	41	880	A	900	180	C-	432400
Ours Six	48	1540	C	1250	250	E-	810300

Weapon

武器

武器はBG画面や戦場の情報画面に使用されている分類を中カテゴリとし、特徴や傾向によって表を分けている。なお、武器内蔵腕の武器性能は、他の武器との比較がしやすいように内蔵されている武器の数だけ分割し、パーツのシリーズごとにまとめた。また、盾内蔵武器に関しては、盾の性能と武器の性能を同じ表にまとめて掲載している。掲載順は盾の性能を優先した。

凡 例

・再装填＝次回攻撃が可能になる速度、攻撃力＝ダメージ×攻撃回数、爆風＝爆発の爆風によるダメージ、装弾数＝最大弾数を表す
（マシンガン）自動照準＝自動照準機能の有無を表す
（ライフル）スコープ＝スコープ倍率、消音＝ソナー探知を回避する消音装置の有無を表す
（ロケット）範囲＝着弾の範囲を表す
（ミサイル）高度＝ミサイル射出時の上昇高度、ロックオン＝ロックオンにかかる時間を表す
・価格の単位はＨＳ

・マシンガン

標準マシンガン

属性:貫通 最大射程:200m 再装填:B+

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
FV-22	3	50	18×8	—	100	B+	800
Mostro 22	7	50	18×9	—	75	B+	2600
FV-22B	11	55	18×10	—	60	B+	5700
Mostro 24	15	65	19×10	—	60	B+	14900
FV-22C	18	65	19×11	—	60	B+	23900
Mostro 2	21	65	18×12	—	50	B+	44500
FV-24	24	75	20×12	—	50	B+	70200
Mostro 2-EZ	28	75	19×13	—	50	B+	106400
FV-24B	34	85	20×14	—	50	B+	175400
Mostro 2-EX	38	90	20×15	—	50	B+	246900
FV-24D	42	90	20×16	—	50	B+	384700
Mostro 3	46	100	21×16	—	50	B	530800
FV-24HG	50	110	22×16	—	50	B	648600

軽マシンガン

属性:貫通 最大射程:200m 再装填:A+ （Cemeteryは自動照準:○）

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Cemetery	1	20	5×10	—	100	A+	10
Leostun	3	20	8×10	—	100	A+	800
Cemetery 2	9	20	10×10	—	75	A	3700
Leostun B	14	20	11×10	—	60	A	11000
Cemetery 2B	19	25	12×10	—	60	A	30400
Leostun C	24	30	14×10	—	50	A	70200
Cemetery 3	29	30	15×10	—	50	A	114600
Leostun S	34	30	16×10	—	50	A	175400
Cemetery 3B	39	35	18×10	—	50	A	278800
Leostun L	44	40	19×10	—	50	A	442800
Cemetery 10	48	40	20×10	—	50	A-	597800

重マシンガン　アサルト専用

属性:貫通 最大射程:200m 再装填:C+

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Artassaut	12	90	32×7	—	30	C+	7100
Juri 1	16	105	31×8	—	30	C+	18700
Artassaut B	22	120	31×9	—	25	C+	52100
Juri 2	26	120	30×10	—	25	C+	88300
Artassaut G	30	135	33×10	—	25	C+	122900
Juri 2A	35	135	32×11	—	25	C+	194900
Artassaut SP	39	150	31×12	—	25	C+	278800
Juri EX	43	160	31×13	—	25	C+	413800
Artdeyx	48	160	26×16	—	25	B-	597800

長射程マシンガン　　アサルト専用

属性：貫通　最大射程：300m　再装填：C+

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Raptor	10	70	37×5	—	75	C	4300
Grave	14	70	41×5	—	60	C-	11000
Raptor FX	20	80	47×5	—	60	D+	36800
Grave 2	23	90	49×5	—	50	D+	61200
Raptor M	27	90	53×5	—	50	D	97300
Grave S	31	100	57×5	—	50	D	135800
Raptor EX	36	110	62×5	—	50	D-	214400
Grave S2	40	110	66×5	—	50	E+	308600
Raptor V	44	120	70×5	—	50	E+	442800
Grave R	49	120	74×5	—	50	E+	623200

長射程重マシンガン　　アサルト専用

属性：貫通　最大射程：300m　再装填：C+

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Vesna 1	15	105	35×7	—	21	E+	14900
Vesna 2	20	105	34×8	—	21	E+	36800
Vesna 2-A	25	120	33×9	—	18	E+	79300
Vesna 3	30	135	33×10	—	18	E+	122900
Vesna 3-A	35	135	32×11	—	18	E+	194900
Vesna 4	40	150	32×12	—	18	E+	308600
Vesna 4-A	45	160	31×13	—	18	E+	486800
Vesna 5	50	175	31×14	—	18	E+	648600

オートターゲット搭載マシンガン　　アサルト専用

属性：貫通　最大射程：200m　再装填：B+　自動照準：○

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
22srLeosocial	1	50	11×8	—	100	A-	10
22srLeosocial B	9	55	13×9	—	75	A-	3700
22srLeosocial C	13	55	13×10	—	60	A-	9100
22srLeosocial S	17	65	13×11	—	60	A-	21300
24sr Grayeye	32	85	13×14	—	50	A-	148800
24sr Grayeye B	37	90	13×15	—	50	A-	231700
24sr Grayeye C	41	90	13×16	—	50	A-	346600
25sr Grayeye D	50	110	15×16	—	50	A-	648600

単発軽マシンガン

属性：貫通　最大射程：150m　再装填：A+

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
PAP-33	13	20	89×1	—	60	B	9100
PAP-33A	18	25	100×1	—	60	B-	23900
PAP-55	23	30	110×1	—	50	B-	61200
PAP-55A	28	30	121×1	—	50	C+	106400
PAP-55G	33	30	132×1	—	50	C+	162100
PAP-66	38	35	142×1	—	50	C	248900
PAP-66B	43	40	153×1	—	50	C	413800
PAP-66VA	48	40	164×1	—	50	C-	597800

両手マシンガン

属性：貫通　最大射程：500m　再装填：A

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
FV-M245 SAW	17	65	8×20	—	180	A+	21300
FV-M250 SAW	23	75	9×20	—	150	A+	61200
FV-M245B SAW	29	85	10×20	—	150	A	114600
FV-M250B SAW	34	85	11×20	—	150	A	175400
FV-M249 SAW	39	90	12×20	—	150	A	278800
FV-M255 SAW	45	100	13×20	—	150	A	486800
FV-M249B SAW	50	110	14×20	—	150	A	648600

内蔵マシンガン（MG内蔵腕）

属性：貫通　最大射程：200m　再装填：A

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Type 65	11	—	18×9	—	53	B+	11500
Gust	15	—	18×10	—	42	B+	24900
Type 65X	19	—	18×10	—	42	B+	51800
Vapor	23	—	19×11	—	42	B+	112100
Type 65X2	27	—	19×12	—	35	B+	191500
Vapor 2	31	—	19×13	—	35	B+	288100
Type 67	35	—	19×14	—	35	B+	412200
Vapor 2A	39	—	19×14	—	35	B+	592300
Type 67C	43	—	19×15	—	35	B+	887600
Vapor 2B	47	—	19×16	—	35	B+	1251800
Type 67SX	50	—	19×16	—	35	B+	1548000

内蔵マシンガン（MG+MS内蔵腕）

属性：貫通　最大射程：200m　再装填：A

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Vampire	10	—	18×9	—	38	B+	9300
Sylph	13	—	18×9	—	38	B+	16000
Vampire S	16	—	18×10	—	30	B+	31600
Sylph A2	21	—	19×11	—	30	B+	76400
Vampire II	27	—	19×12	—	25	B+	191500
Sylph A3	32	—	19×13	—	25	B+	319100
Vampire II DX	37	—	19×14	—	25	B+	502300
Sylph C1	42	—	19×15	—	25	B+	804200
Vampire III	48	—	19×16	—	25	B+	1350500

内蔵マシンガン（MG+BZ内蔵腕）

属性：貫通　最大射程：200m　再装填：B+

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Sphinx	13	—	18×9	—	38	B+	16000
Sphinx A1	17	—	18×10	—	30	B+	38400
Sphinx A2	22	—	19×11	—	30	B+	94200
Sphinx B1	28	—	19×12	—	25	B+	213300
Sphinx B2	32	—	19×13	—	25	D-	319100
Sphinx DX	38	—	19×14	—	25	D-	547300
Sphinx II	42	—	19×15	—	25	D-	804200
Sphinx II S	48	—	19×16	—	25	B+	1350500

・ショットガン

標準ショットガン

属性：衝撃　最大射程：150m　再装填：C+

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Catsray	5	50	20×6	—	100	D+	1600
Kirishima SG	9	55	22×6	—	75	D+	3700
Catsray V	14	55	25×6	—	60	D+	11000
Kirishima SG2	19	65	28×6	—	60	D+	30400
Catsray X	22	75	30×6	—	50	D	52100
Kirishima 50	26	75	33×6	—	50	D	88300
Catsray XR	30	85	35×6	—	50	D	122900
Kirishima 51	34	85	37×6	—	50	D	175400
Catsray X2	38	90	40×6	—	50	D	248900
Kirishima 55	42	90	42×6	—	50	D	384700
Catsray XO	46	100	45×6	—	50	D-	530800
Kirishima 90	50	110	47×6	—	50	D-	648600

軽ショットガン

属性：衝撃　最大射程：150m　再装填：B

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Averia	5	20	15×6	—	100	C-	1600
Gale	11	20	18×6	—	60	C-	5700
Averia 1A	15	25	20×6	—	60	C-	14900
Gale S	19	25	22×6	—	60	D+	30400
Averia 1B	23	30	24×6	—	50	D+	61200
Gale S2	27	30	26×6	—	50	D+	97300
Averia 2A	31	30	28×6	—	50	D+	135800
Gale SG	35	30	29×6	—	50	D+	194900
Averia 2B	40	35	32×6	—	50	D	308600
Gale SG-II	45	40	34×6	—	50	D	486800
Averia 2B-A	49	40	36×6	—	50	D	623200

重ショットガン　　アサルト専用

属性：衝撃　最大射程：150m　再装填：C

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Auden M55	14	90	34×6	—	150	D	11000
Girino	18	105	37×6	—	150	D	23900
Auden M55X	23	120	41×6	—	150	D	61200
Girino 2	28	120	45×6	—	150	D-	106400
Auden M10	32	135	48×6	—	150	D-	148800
Girino 2A	36	150	52×6	—	150	D-	214400
Auden M75	40	150	55×6	—	150	D-	308600
Girino 2B	44	160	58×6	—	150	D-	442800
Auden M88	48	160	61×6	—	150	E+	597800

連射ショットガン　　アサルト専用

属性：衝撃　最大射程：150m　再装填：A

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
State	16	80	15×6	—	150	C-	18700
Black Stone	20	80	16×6	—	150	C-	36800
State 2	24	90	17×6	—	150	C-	70200
Black Stone 2	29	100	19×6	—	150	C-	114600
State 10	33	100	20×6	—	150	D+	162100
Black Stone 2X	37	110	22×6	—	150	D+	231700
State 18	43	120	24×6	—	150	D+	413800
Black Stone SGR	48	120	25×6	—	150	D+	597800

長射程重ショットガン　　アサルト専用

属性：衝撃　最大射程：220m　再装填：C

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Covet V 100	17	105	36×6	—	21	D	21300
Covet V 200	22	105	40×6	—	18	D	44500
Covet V 250	25	120	43×6	—	18	D	79300
Covet V 300	30	135	47×6	—	18	D	122900
Covet V 350	35	135	51×6	—	18	D	194900
Covet V 400	40	150	55×6	—	18	D	308600
Covet V 450	45	160	59×6	—	18	D	486800
Covet V 500	50	175	63×6	—	18	D	648600

長射程連射ショットガン　　アサルト専用

属性：衝撃　最大射程：220m　再装填：A

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Blood Stone	18	80	15×6	—	57	C-	23900
Blood Stone 2	22	90	17×6	—	48	C-	52100
Blood Stone 2X	27	90	18×6	—	48	C-	97300
Blood Stone 3	31	100	20×6	—	48	D+	135800
Blood Stone 3X	35	100	21×6	—	48	D+	194900
Blood Stone 4	40	110	23×6	—	48	D+	308600
Blood Stone 4X	46	120	25×6	—	48	D+	530800

内蔵ショットガン（SG+GR内蔵腕）

属性：衝撃　最大射程：150m　再装填：B

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Spriggan	22	—	29×6	—	30	D+	94200
Spriggan A3	26	—	32×6	—	25	D	169600
Spriggan B1	31	—	35×6	—	25	D	288100
Spriggan B2	36	—	38×6	—	25	D	457200
Spriggan B3	40	—	41×6	—	25	D	637400
Spriggan X-1	45	—	44×6	—	25	D	1054400
Spriggan X-2	49	—	44×6	—	25	D	1449200

内蔵ショットガン（SG+MS内蔵腕）

属性:衝撃　最大射程:150m　再装填:B							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	反動	反動	価格
Imp	14	—	23X6	—	37	D+	18200
Imp II	18	—	26X6	—	30	D+	45100
Imp II S	24	—	29X6	—	30	D+	129900
Imp III	30	—	35X6	—	25	D	257000
Imp III DX	34	—	35X6	—	25	D	381200
Imp III DX2	39	—	38X6	—	25	D	592300
Imp IV	44	—	41X6	—	25	D	971000
Imp IV S	50	—	44X6	—	25	D	1548000

・ライフル

標準アサルトライフル　　アサルト専用

属性:貫通　最大射程:400m　再装填:B-　スコープ:X2							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Empire	4	60	49×3	—	100	B	1600
Srab	9	70	57×3	—	75	B	5600
Cobra	13	70	63×3	—	60	B-	13600
Srab A1	16	80	67×3	—	60	B-	28100
Alligator	20	80	73×3	—	60	B-	55300
Srab B1	24	90	79×3	—	50	B-	105400
Cobra 2	29	100	87×3	—	50	B-	171900
Srab C1	34	100	94×3	—	50	B-	263100
Cobra VS	38	110	100×3	—	50	B-	373400
Srab D1	42	110	106×3	—	50	B-	577000
Dragon	46	120	112×3	—	50	B-	796200
Srab D2	50	130	118×3	—	50	B-	972900

重アサルトライフル　　アサルト専用

属性:貫通　最大射程:400m　再装填:C　スコープ:X2							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Winee	22	180	102×3	—	25	B-	78200
Winee R	27	180	112×3	—	25	B-	146000
Winee RR	31	200	120×3	—	25	C+	176600
Winee RG	35	200	128×3	—	25	C+	292300
Winee L	40	225	138×3	—	25	C+	462900
Winee LG	45	245	148×3	—	25	C+	730200
Winee J	50	265	158×3	—	25	C+	972900

速射アサルトライフル　　アサルト専用

属性:貫通　最大射程:400m　再装填:A-　スコープ:X2							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Glowtusk	21	105	50×3	—	70	B	66700
Glowtusk EE	25	120	54×3	—	70	B	118900
Glowtusk FV	29	135	58×3	—	70	B	171900
Glowtusk GV	33	135	62×3	—	70	B-	243100
Glowtusk GE	37	150	66×3	—	70	B-	347500
Glowtusk SE	41	150	70×3	—	70	B-	520000
Glowtusk TE	44	160	73×3	—	70	B-	664300
Glowtusk ME	48	160	77×3	—	70	B-	896700

長射程重アサルトライフル　　アサルト専用

属性:貫通　最大射程:500m　再装填:C　スコープ:X2/4							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Winee Plus	20	160	98×3	—	20	B-	55300
Winee Plus A	24	180	106×3	—	17	B-	105400
Winee Plus E	28	180	114×3	—	17	B-	159600
Winee Plus R	32	180	122×3	—	17	B-	223200
Winee Plus RV	36	180	130×3	—	17	C+	321600
Winee Plus S	42	225	142×3	—	17	C+	577000
Winee Plus SV	47	245	152×3	—	17	C+	846400

標準スナイパーライフル

属性:貫通　最大射程:600m　再装填:C　スコープ:X2/4/8　消音:○							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
IGUCHI Type 3	20	160	245×1	—	30	E+	55300
Ibis	24	180	265×1	—	25	E+	105400
IGUCHI Type 5	28	180	285×1	—	25	E+	159600
Ibis R	32	200	305×1	—	25	E+	223200
IGUCHI Type 501	36	225	325×1	—	25	E+	321600
Ibis RR	40	225	345×1	—	25	E	462900
IGUCHI Type 502	44	245	365×1	—	25	E	664300
Ibis II	48	245	385×1	—	25	E	896700

重スナイパーライフル　　スナイパー専用

属性:貫通　最大射程:600m　再装填:D　スコープ:X2/4/8　消音:○							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Anaconda	21	200	333×1	—	15	E	66700
Blacksea	25	225	360×1	—	15	E	118900
Congle	29	255	386×1	—	15	E	171900
Anaconda2	33	255	413×1	—	15	E	243100
Graybear	37	280	440×1	—	15	E-	347500
Congle 200	41	280	466×1	—	15	E-	520000
Gonglo 400	45	305	493×1	—	15	E-	730200
Grayber 2	49	305	520×1	—	15	E-	934800

速射スナイパーライフル　　スナイパー専用

属性:貫通　最大射程:600m　再装填:B+　スコープ:X2/4/8　消音:○							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Hexafire	22	195	170×1	—	35	D-	78200
Hexafire S	26	195	183×1	—	35	E+	132500
Hexafire RG	30	220	196×1	—	35	E+	184300
Hexafire SE	34	220	210×1	—	35	E+	263100
Hexafire Mk2	38	240	223×1	—	35	E+	373400
Hexafire LH	42	240	236×1	—	35	E+	577000
Hexafire Mk.3	46	265	250×1	—	35	E+	796200
Hexafire G3	50	285	263×1	—	35	E+	972900

長射程重スナイパーライフル　　スナイパー専用

属性:貫通　最大射程:800m　再装填:D　スコープ:X2/4/8　消音:○							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Rzhanka I	23	225	346×1	—	10	E	91800
Rzhanka II	27	225	373×1	—	10	E	146000
Rzhanka III	31	255	400×1	—	10	E	203800
Rzhanka IV	35	255	426×1	—	10	E	292300
Rzhanka V	39	280	453×1	—	10	E	418200
Rzhanka VI	43	305	480×1	—	10	E	620700
Rzhanka VII	47	305	506×1	—	10	E	846400

・バズーカ

標準バズーカ

属性:衝撃・炎熱　最大射程:300m　再装填:B-							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Boa 30	10	140	130×1	78	37	D-	5700
Banish	14	140	140×1	86	30	D-	14400
Boa 36	18	160	155×1	94	30	D-	31100
Banish 1B	22	180	170×1	102	25	D-	67800
Boa 38	27	180	185×1	112	25	E+	126600
Banish 2	31	200	200×1	120	25	E+	176600
Boa 39	35	200	210×1	128	25	E+	253300
Banish 2B	38	225	220×1	134	25	E+	323600
Boa 40	42	225	235×1	142	25	E+	500100
Banish 2C	46	245	250×1	150	25	E+	690000
Boa 42	50	265	260×1	156	25	E+	843100

軽バズーカ

属性:衝撃・炎熱　最大射程:300m　再装填:B-							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
M201A	19	105	125×1	64	30	C	39500
M203A	23	120	135×1	69	25	C	79500
M203B	28	120	150×1	76	25	C	138300
M301A	32	135	160×1	81	25	C	193400
M303A	36	150	170×1	86	25	C	278700
M401A	40	150	180×1	92	25	C-	401200
M403A	45	160	195×1	98	25	C-	632900
M405A	50	175	210×1	105	25	C-	843100

重バズーカ　　スナイパー専用

属性:衝撃・炎熱　最大射程:300m　再装填:D+							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Be-5	23	240	205×1	138	15	E+	79500
Heavy Bone	28	240	225×1	152	15	E+	138300
Be-6	34	270	250×1	168	15	E+	228000
Heavy Bone 101	39	300	270×1	181	15	E+	362400
Be-7	43	325	285×1	192	15	E+	537900
Heavy Bone103	48	325	305×1	205	15	E+	777100

速射バズーカ　　スナイパー専用

属性:衝撃・炎熱　最大射程:300m　再装填:A-							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Gnautz	12	150	80×1	54	42	D	9200
Runge	16	175	90×1	60	42	D-	24300
Gnautz 10	21	175	100×1	66	35	D-	57800
Runge G	25	195	105×1	72	35	D-	103100
Gnautz 10B	29	220	115×1	77	35	D-	149000
Runge Zwei	33	220	120×1	82	35	D-	210700
Gnoir	37	240	130×1	88	35	D-	301200
Runge Zwei G	41	240	140×1	93	35	D-	450600
Gnoir 2	45	265	145×1	98	35	D-	632900
Runge Drei	49	265	155×1	104	35	D-	810100

長射程重バズーカ　　スナイパー専用

属性:衝撃・炎熱　最大射程:400m　再装填:D+							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Rock Jack	22	240	200×1	136	10	E+	67800
Rock Jack 102	26	240	220×1	146	10	D+	114800
Rock Jack 106	30	270	235×1	157	10	D+	159700
Rock Jack 110	34	270	250×1	168	10	D+	228000
Rock Jack 114	38	300	265×1	178	10	D+	323600
Rock Jack 118	42	300	280×1	189	10	D+	500100
Rock Jack 122	47	325	300×1	202	10	D+	733600
Rock Jack 127	50	325	315×1	210	10	D+	843100

3連射バズーカ　　スナイパー専用

属性:衝撃・炎熱　最大射程:300m　再装填:B-							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Iskra I	30	200	45×3	29	25	D	159700
Iskra II	39	225	55×3	34	25	D	362400
Iskra III	44	245	60×3	36	25	D	675700
Iskra IV	50	265	65×3	39	25	D	843100

内蔵バズーカ（BZ内蔵腕）

属性:衝撃・炎熱　最大射程:300m　再装填:B

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Hornet	11	—	90×1	65	27	D-	11500
Hornet S	16	—	100×1	73	21	D-	31600
Hornet II	21	—	110×1	81	21	D-	76400
Hornet II DX	26	—	125×1	90	18	D-	169600
Hornet II S	31	—	135×1	98	18	D-	288100
Hornet III	35	—	145×1	106	18	D-	412200
Hornet III DX	40	—	160×1	115	18	D-	637400
Hornet III S	48	—	175×1	123	18	D-	1350500

内蔵バズーカ（MG+BZ内蔵腕）

属性:衝撃・炎熱　最大射程:300m　再装填:B-

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Sphinx	13	—	90×1	65	19	D-	16000
Sphinx A1	17	—	100×1	73	15	D-	38400
Sphinx A2	22	—	110×1	81	15	D-	94200
Sphinx B1	28	—	125×1	90	13	D-	213300
Sphinx B2	32	—	135×1	98	13	D-	319100
Sphinx DX	36	—	145×1	106	13	D-	547300
Sphinx II	42	—	160×1	115	13	D-	804200
Sphinx II S	48	—	170×1	123	13	D-	1350500

・キャノン

標準キャノン

属性:衝撃・炎熱　最大射程:400m　再装填:C+

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Delta 60	23	135	208×1	34	25	C-	79500
Delta 74	27	135	224×1	37	25	C-	126600
Delta 80	31	150	240×1	40	25	D+	176600
Delta 92	35	150	256×1	42	25	D+	253300
Delta 99	39	165	272×3	45	25	D+	362400
Delta 100	43	180	288×1	48	25	D+	537900
Delta 110	48	180	308×1	51	25	D	777100

内蔵キャノン（CA内蔵腕）

属性:衝撃・炎熱　最大射程:400m　再装填:B-

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Bizant	21	—	163×1	24	24	C	76400
Bizant T2	25	—	180×1	27	20	C-	147800
Bizant T4	29	—	180×1	27	20	C-	235200
Bizant H1	33	—	196×1	29	20	C-	350100
Bizant H2	37	—	213×1	32	20	C-	502300
Bizant II	41	—	230×1	34	20	C-	720800
Bizant II T	45	—	246×1	37	20	D+	1054400
Bizant II T2	49	—	246×1	37	20	D+	1449200

・グレネード

標準グレネード

属性:炎熱　最大射程:200m　再装填:D+

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Cross Horn	7	100	0×1	120	D+	—	3200
IGUCHI Type 7	10	115	0×1	130	D+	—	5200
Glutton Horn	13	115	0×1	140	D+	—	10900
IGUCHI Type 701	17	135	0×1	153	D+	—	25600
Sharp Horn	22	150	0×1	170	D+	—	62500
IGUCHI Type 702	25	150	0×1	180	D+	—	95100
Grand Horn	30	170	0×1	196	D+	—	147400
IGUCHI Type 80	33	170	0×1	206	D+	—	194500
Fine Horn	38	185	0×1	223	D+	—	298700
IGUCHI Type 81	42	185	0×1	236	D+	—	461600
Lazy Horn	46	205	0×1	250	D+	—	636900
IGUCHI Type 82	50	220	0×1	263	D+	—	778300

軽グレネード

属性:炎熱　最大射程:150m　再装填:C+

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Skua	7	50	0×1	72	9	—	3200
RIM-2	11	55	0×1	80	7	—	6900
Skua G	14	55	0×1	86	7	—	13300
RIM-3	18	65	0×1	94	7	—	28700
Skua GF	21	65	0×1	100	6	—	53400
RIM-4	26	75	0×1	110	6	—	106000
Skua GF2	31	85	0×1	120	6	—	163000
RIM-4R	35	85	0×1	128	6	—	233900
Skua R	39	90	0×1	136	6	—	334500
INT-1200	43	100	0×1	144	6	—	496500
Skua RO	48	100	0×1	154	6	—	717300

重グレネード　ミサイラー専用

属性:炎熱　最大射程:300m　再装填:E-

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Thunderbolt	14	150	0×1	200	2	—	13300
GL-200M1	19	175	0×1	224	2	—	36500
Fire Arrow	24	195	0×1	247	2	—	84300
GL-200M2	29	220	0×1	270	2	—	137500
Thunderbolt 2	34	220	0×1	294	2	—	210400
GL-200M2A1	39	240	0×1	317	2	—	334500
Thunderbolt 3	43	265	0×1	336	2	—	496500
GL-200M2A2	48	265	0×1	359	2	—	717300

単発グレネード　メカニック専用

属性:炎熱　最大射程:150m　再装填:E-

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Wildbeak	16	30	0×1	150	1	—	22400
Wildbeak B	23	35	0×1	173	1	—	73400
Wildbeak C	28	35	0×1	190	1	—	127600
Wildbeak G2	33	40	0×1	206	1	—	194500
Wildbeak G4	37	45	0×1	220	1	—	278000
Wildbeak R	41	45	0×1	233	1	—	416000
Wildbeak R4	46	50	0×1	250	1	—	636900
Wildbeak VX	50	55	0×1	263	1	—	778300

内蔵グレネード（SG+GR内蔵腕）

属性:炎熱　最大射程:200m　再装填:C+

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Spriggan	22	—	0×1	122	2	—	94200
Spriggan A3	26	—	0×1	135	2	—	169600
Spriggan B1	31	—	0×1	147	2	—	288100
Spriggan B2	36	—	0×1	160	2	—	457200
Spriggan B3	40	—	0×1	172	2	—	637400
Spriggan X-1	45	—	0×1	185	2	—	1054400
Spriggan X-2	49	—	0×1	185	2	—	1449200

・ロケット

標準ロケット　ミサイラー専用

属性:炎熱　最大射程:1000m　再装填:D+　範囲:30m

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Albatross	7	100	0×4	72	9	—	3200
Quail I	10	115	0×4	78	9	—	5200
Albatross 2	13	115	0×4	84	7	—	10900
Quail II	16	135	0×4	90	7	—	22400
Albatross 4	20	135	0×4	98	7	—	44200
Quail III	25	150	0×4	108	6	—	95100
Albatross 5X	31	170	0×4	120	6	—	163000
Quail IV	36	185	0×4	130	6	—	257300
Albatross 5	41	185	0×4	140	6	—	416000
Quail V	46	205	0×4	150	6	—	636900
Albatross 6X	50	220	0×4	158	6	—	778300

軽ロケット

属性:炎熱　最大射程:1000m　再装填:D+　範囲:30m

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Galbados	11	35	0×4	40	7	—	6900
Wildgoose	14	35	0×4	43	7	—	13300
Galbados III	17	40	0×4	46	7	—	25600
Wildgoose 2	21	40	0×4	50	6	—	53400
Galbados IV	24	45	0×4	53	6	—	84300
Wildgoose 3	28	45	0×4	57	6	—	127600
Ragosu 204	31	50	0×4	60	6	—	163000
Kingfisher	36	55	0×4	65	6	—	257300
Ragosu 205	41	55	0×4	70	6	—	416000
Kingfisher 2	45	60	0×4	74	6	—	584200
Ragosu 206	49	60	0×4	78	6	—	747800

重ロケット　ミサイラー専用

属性:炎熱　最大射程:1000m　再装填:D+　範囲:30m

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Egret	19	225	0×4	144	3	—	36500
Egret F	23	255	0×4	156	3	—	73400
Egret XR	28	255	0×4	171	3	—	127600
Egret R	34	285	0×4	189	3	—	210400
Egret 2X	39	315	0×4	204	3	—	334500
Egret 2	44	345	0×4	219	3	—	531400
Egret 3X	48	345	0×4	231	3	—	717300

短距離ロケット　ミサイラー専用

属性:炎熱　最大射程:750m　再装填:D+　範囲:30m

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Probaton I	13	115	0×3	84	7	—	10900
Probaton II	18	135	0×3	94	7	—	28700
Probaton III	22	150	0×3	102	6	—	62500
Probaton IV	27	150	0×3	112	6	—	116800
Probaton V	32	170	0×3	122	6	—	178600
Probaton VI	38	185	0×3	134	6	—	298700
Probaton VII	42	185	0×3	142	6	—	461600
Probaton VVIVI	48	205	0×3	152	6	—	717300

短距離軽ロケット

属性:炎熱　最大射程:750m　再装填:D+　範囲:30m

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Phoenix	16	40	0×3	45	7	—	22400
Phoenix 2	21	40	0×3	40	6	—	53400
Phoenix 4	26	45	0×3	45	6	—	106000
Phoenix 5	30	50	0×3	50	6	—	147400
Phoenix 5x	35	50	0×3	64	6	—	233900
Phoenix 6	40	55	0×3	69	6	—	370300
Phoenix 6x	45	60	0×3	74	6	—	584200
Phoenix 8	50	65	0×3	79	6	—	778300

・ミサイル

水平ミサイル

属性:炎熱　最大射程:500m　再装填:D+　高度:0m　ロックオン:A

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Donkey	1	100	60×2	14	30	—	10
Magic Box-1	8	115	74×2	17	22	—	3800
Donkey L	12	115	82×2	19	18	—	8500
Blackpanther1	16	135	90×2	21	18	—	22400
Donkey EX	20	135	98×2	22	18	—	44200
Magic Box-2	24	150	106×2	24	15	—	84300
Donkey RX	28	150	114×2	26	15	—	127600
Blackpanther2	32	170	122×2	28	15	—	178600
Donkey DX	37	185	132×2	30	15	—	278000
Magic Box-3	41	185	140×2	32	15	—	416000
Donkey DXII	45	205	148×2	34	15	—	584200
Blackpanther3	49	205	156×2	36	15	—	747800

高度9mミサイル　　ミサイラー専用

属性:炎熱　最大射程:500m　再装填:D+　高度:9m　ロックオン:B

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Bizon	4	100	66×2	15	30	—	1300
Parrot	8	115	74×2	17	22	—	3800
Bizon 2	12	115	82×2	19	18	—	8500
Parrot L	16	135	90×2	21	18	—	22400
Bizon 2B	20	135	98×2	22	18	—	44200
Parrot EX	24	135	106×2	24	15	—	84300
Bizon 3	28	150	114×2	26	15	—	127600
Parrot RX	32	150	122×2	28	15	—	178600
Bizon 3A	36	185	130×2	30	15	—	257300
Parrot DX	40	185	138×2	32	15	—	370300
Bizon 4	44	205	146×2	34	15	—	531400
Parrot DXII	48	205	154×2	35	15	—	717300

高度18mミサイル　　ミサイラー専用

属性:炎熱　最大射程:500m　再装填:D+　高度:18m　ロックオン:C

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
MGR-1	3	100	69×2	17	30	—	900
Sunowl	7	100	78×2	19	22	—	3200
MGR-1B	11	115	86×2	21	18	—	6900
Sunburst	16	135	97×2	24	18	—	22400
MGR-2	20	135	106×2	26	18	—	44200
Sundog	24	150	114×2	28	15	—	84300
MGR-2B	29	170	125×2	30	15	—	137500
Sunglow	33	170	134×2	33	15	—	194500
MGR-2C	38	185	145×2	35	15	—	298700
Slayer	42	185	153×2	37	15	—	461600
MGR-3	46	205	162×2	40	15	—	636900
Slasher	50	220	171×2	42	15	—	778300

高度35mミサイル

属性:炎熱　最大射程:500m　再装填:D+　高度:35m　ロックオン:E

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Piz	6	100	87×2	21	22	—	2500
Goldias	10	115	97×2	23	22	—	5200
Piz 2	14	115	107×2	25	18	—	13300
Goldias L	18	135	117×2	28	18	—	28700
Piz 3	22	150	127×2	30	15	—	62500
Goldias M	26	150	137×2	33	15	—	106000
Piz 3S	31	170	150×2	36	15	—	163000
Goldias P	36	185	162×2	39	15	—	257300
Piz 4	40	185	172×2	41	15	—	370300
Celece	43	205	180×2	43	15	—	496500
Piz4S	47	205	190×2	45	15	—	677100
Paraina	50	220	197×2	47	15	—	778300

水平軽ミサイル

属性:炎熱　最大射程:500m　再装填:C　高度:0m　ロックオン:A+

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Plaver M1	9	35	76×1	17	22	—	4500
Magpie	13	35	84×1	19	18	—	10900
Plaver M1B	17	40	92×1	21	18	—	25600
Magpie W1	22	45	102×1	23	15	—	62500
Plaver M1C	29	50	116×1	27	15	—	137500
Magpie W2	33	50	124×1	28	15	—	194500
Plaver M1D	37	55	132×1	30	15	—	278000
Magpie WPS	42	55	142×1	33	15	—	461600
Plaver M3	46	60	150×1	35	15	—	636900
Magpie LIM	50	65	158×1	36	15	—	778300

高度35m軽ミサイル

属性:炎熱　最大射程:500m　再装填:C　高度:35m　ロックオン:B+

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Murrelet	9	35	95×1	22	22	—	4500
Plaver M2	13	35	105×1	25	18	—	10900
Murrelet W1	17	40	115×1	27	18	—	25600
Plaver M2B	22	45	127×1	30	15	—	62500
Murrelet WPS	29	50	145×1	34	15	—	137500
Plaver M2C	33	50	155×1	37	15	—	194500
Thrush	37	55	165×1	39	15	—	278000
Plaver M2D	42	55	177×1	42	15	—	461600
Thrush LIM	46	60	187×1	45	15	—	636900
Plaver M4	50	65	197×1	47	15	—	778300

重ミサイル　　ミサイラー専用

属性:炎熱　最大射程:500m　再装填:D+　高度:35m　ロックオン:E

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Phalanx	19	185	88×3	32	9	—	36500
Spine	25	210	99×3	36	8	—	95100
Fang	30	235	108×3	39	8	—	147400
Skull	35	235	117×3	42	8	—	233900
Radius	39	260	124×3	45	8	—	334500
Crane	44	285	133×3	48	8	—	531400
Claw	48	285	141×3	51	8	—	717300

ブラストミサイル　　ミサイラー専用

属性:炎熱　最大射程:500m　再装填:D+　高度:35m　ロックオン:E

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Wild I-S	15	135	10×2	61	18	—	17900
Wild II-S	21	135	11×2	70	15	—	53400
Wild III-S	26	150	12×2	77	15	—	106000
Wulger I-S	34	170	14×2	88	15	—	210400
Wulger II-S	42	185	16×2	99	15	—	461600
Wulger III-S	50	220	18×2	110	15	—	778300

内蔵水平ミサイル（MS内蔵腕）

属性:炎熱　最大射程:500m　再装填:C-　高度:0m　ロックオン:A

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Partridge	12	—	78×2	18	15	—	13700
Partridge II	16	—	88×2	20	12	—	31600
Partridge II S	20	—	98×2	22	12	—	58600
Partridge III	26	—	108×2	25	10	—	169600
Partridge III S	31	—	118×2	27	10	—	288100
Partridge IV	36	—	128×2	29	10	—	457200
Partridge V	41	—	138×2	32	10	—	720800
Partridge VI	47	—	148×2	34	10	—	1251800

内蔵高度9mミサイル（MS内蔵腕）　　ミサイラー専用

属性:炎熱　最大射程:500m　再装填:C-　高度:9m　ロックオン:A

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Parakeet	12	—	78×2	18	15	—	13700
Parakeet II	16	—	88×2	20	12	—	31600
Parakeet II S	20	—	98×2	22	12	—	58600
Parakeet III	26	—	108×2	25	10	—	169600
Parakeet III DX	31	—	118×2	27	10	—	288100
Parakeet IV	36	—	128×2	29	10	—	457200
Parakeet V	41	—	138×2	32	10	—	720800
Parakeet VI	47	—	148×2	35	10	—	1251800

内蔵高度18mミサイル（MS内蔵腕）　　ミサイラー専用

属性:炎熱　最大射程:500m　再装填:C-　高度:18m　ロックオン:B

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Puffin	12	—	84×2	20	15	—	13700
Puffin II	16	—	95×2	23	12	—	31600
Puffin II S	20	—	106×2	26	12	—	58600
Puffin III	26	—	117×2	28	10	—	169600
Pulfin III DX	31	—	127×2	31	10	—	288100
Puffin IV	36	—	138×2	34	10	—	457200
Puffin V	41	—	149×2	36	10	—	720800
Puffin VI	47	—	158×2	38	10	—	1251800

内蔵高度35mミサイル（MS内蔵腕）

属性:炎熱　最大射程:500m　再装填:C-　高度:35m　ロックオン:D-

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Pheasant	12	—	97×2	23	15	—	13700
Pheasant II	16	—	110×2	26	12	—	31600
Pheasant II S	20	—	122×2	29	12	—	58600
Pheasant III	26	—	135×2	32	10	—	169600
Pheasant III DX	31	—	147×2	35	10	—	288100
Pheasant IV	36	—	160×2	38	10	—	457200
Pheasant V	41	—	172×2	41	10	—	720800
Pheasant VI	47	—	185×2	44	10	—	1251800

内蔵高度35mミサイル（MG+MS内蔵腕）

属性:炎熱　最大射程:500m　再装填:C-　高度:35m　ロックオン:D-

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Vampire	10	—	97×2	23	10	—	9300
Sylph	13	—	97×2	23	10	—	16000
Vampire S	16	—	110×2	26	8	—	31600
Sylph A2	21	—	122×2	29	8	—	76400
Vampire II	27	—	135×2	32	7	—	191500
Sylph A3	32	—	147×2	35	7	—	319100
Vampire II DX	37	—	160×2	38	7	—	502300
Sylph C1	42	—	172×2	41	7	—	804200
Vampire III	48	—	185×2	44	7	—	1350500

内蔵高度35mミサイル（SG+MS内蔵腕）

属性:炎熱　最大射程:500m　再装填:D+　高度:35m　ロックオン:D-

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Imp	14	—	97×2	23	10	—	18200
Imp II	18	—	110×2	26	8	—	45100
Imp II S	24	—	122×2	29	8	—	129900
Imp III	30	—	147×2	35	7	—	257000
Imp III DX	34	—	147×2	35	7	—	381200
Imp III DX2	39	—	160×2	38	7	—	592300
Imp IV	44	—	172×2	41	7	—	971000
Imp IV S	50	—	185×2	44	7	—	1548000

・ナックル

標準ナックル

属性:衝撃　最大射程:7m　再装填:B+

パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Bore Buster	10	10	100×1	—	∞	—	2100
Skull Buster	14	10	110×1	—	∞	—	5500
Argry Fist	17	10	120×1	—	∞	—	10600
Skull Buster A	21	10	130×1	—	∞	—	22200
Light Buster	26	15	140×1	—	∞	—	44100
Skull Buster A1	31	15	160×1	—	∞	—	67900
Giart Fist	36	15	170×1	—	∞	—	107200
Skull Buster A3	41	15	185×1	—	∞	—	173300
Huge Buster	45	20	195×1	—	∞	—	243400
Skull Buster B	49	20	205×1	—	∞	—	311600

軽ナックル

属性:衝撃　最大射程:7m　再装填:B+							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Hard Blow	19	5	60×1	—	∞	—	15200
Hard Blow 2	29	5	75×1	—	∞	—	57300
Hard Blow 3	38	5	85×1	—	∞	—	124400
Hard Blow 4	50	5	105×1	—	∞	—	324300

重ナックル　　アサルト専用

属性:衝撃　最大射程:7m　再装填:D+							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Granite Striker	10	35	140×1	—	∞	—	※
Bedrock Striker	20	40	175×1	—	∞	—	※
Soul Buster	23	45	190×1	—	∞	—	30600
Soul Striker	27	45	205×1	—	∞	—	48600
Soul Buster 2	31	50	220×1	—	∞	—	67900
Store Striker	35	50	230×1	—	∞	—	97400
Soul Buster 3	40	55	250×1	—	∞	—	154300
Rock Striker	44	60	265×1	—	∞	—	221400
Soul Buster 4	48	60	280×1	—	∞	—	298900

速射ナックル

属性:衝撃　最大射程:7m　再装填:A+							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Iron Lump	16	10	75×1	—	∞	—	9300
Iron Lump A1	20	10	80×1	—	∞	—	18400
Iron Lump B1	24	15	85×1	—	∞	—	35100
Iron Lump B2	28	15	95×1	—	∞	—	53200
Iron Lump E	33	15	100×1	—	∞	—	81000
Iron Lump E4	37	15	110×1	—	∞	—	115800
Iron Lump G	42	15	115×1	—	∞	—	192300
Iron Lump GG	47	20	125×1	—	∞	—	282100

・ロッド

標準ロッド

属性:衝撃　最大射程:12m　再装填:C+							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Hard Rod	2	25	100×1	—	∞	—	200
Crusader I	9	25	125×1	—	∞	—	2200
Light Rod	13	25	140×1	—	∞	—	5400
Crusader II	17	30	150×1	—	∞	—	12800
Beater	21	30	165×1	—	∞	—	22200
Crusader III	27	35	185×1	—	∞	—	58400
Mad Club	32	40	200×1	—	∞	—	89300
Crusader IV	37	45	220×1	—	∞	—	139000
Beater G	41	45	230×1	—	∞	—	208000
Crusader V	45	50	245×1	—	∞	—	292100
Wild Club	50	55	260×1	—	∞	—	389100

重ロッド　　アサルト専用

属性:衝撃　最大射程:12m　再装填:E+							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Ogon	10	85	180×1	—	∞	—	※
Ogon B	20	100	225×1	—	∞	—	※
F-1 Hand Rod	24	110	245×1	—	∞	—	42100
F-2 Hand Rod	29	125	270×1	—	∞	—	68700
F-3 Hand Rod	34	125	290×1	—	∞	—	105200
F-4 Hand Rod	38	140	310×1	—	∞	—	149300
F-5 Hand Rod	42	140	330×1	—	∞	—	230800
F-6 Hand Rod	46	150	350×1	—	∞	—	318400
F-7 Hand Rod	50	165	365×1	—	∞	—	389100

※2005.12.20～28の期間限定イベントで入手

高威力重ロッド　　アサルト専用

属性:衝撃　最大射程:12m　再装填:E-							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Venus	20	100	260×1	—	∞	—	22100
Venus A	25	110	285×1	—	∞	—	47500
Venus B2	30	125	310×1	—	∞	—	73700
Venus B4	35	125	340×1	—	∞	—	116900
Venus C1	40	140	365×1	—	∞	—	185100
Venus C3	45	150	390×1	—	∞	—	292100
Venus E	50	165	420×1	—	∞	—	389100

速射ロッド

属性:衝撃　最大射程:12m　再装填:A							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Rodder G1	14	25	85×1	—	∞	—	6600
Rodder G2	18	30	90×1	—	∞	—	14300
Rodder G3	22	35	100×1	—	∞	—	31200
Rodder G4	26	35	110×1	—	∞	—	53000
Rodder G5	31	40	120×1	—	∞	—	81500
Rodder G6	36	45	130×1	—	∞	—	128600
Rodder G7	43	50	140×1	—	∞	—	248200
Rodder G8	48	50	150×1	—	∞	—	358600

長射程ロッド

属性:衝撃　最大射程:20m　再装填:C-							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Keen Saber	15	30	145×1	—	∞	—	8900
Keen Saber C	19	30	160×1	—	∞	—	18200
Keen Saber E	24	35	175×1	—	∞	—	42100
Keen Saber F	29	40	190×1	—	∞	—	68700
Keen Saber G	34	40	210×1	—	∞	—	105200
Keen Saber R	39	45	225×1	—	∞	—	167200
Keen Saber V	44	50	240×1	—	∞	—	265700
Keen Saber X	49	50	260×1	—	∞	—	373900

・ブラスト格闘

内蔵ブラスト格闘（ロッド／ナックル）

属性:衝撃　最大射程:15m　再装填:C+							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Hammer Head 1/Type 11 MP/A	20	—	0×1	98	∞	—	58600
Hammer Head 1B/Type 11 MP/B	24	—	0×1	98	∞	—	129900
Hammer Head 1C/Type 11 MP/C	29	—	0×1	108	∞	—	235200
Hammer Head 1E/Type 11 MP/D	34	—	0×1	118	∞	—	381200
Hammer Head 2/Type 11 MP/E	43	—	0×1	138	∞	—	887600
Hammer Head 3/Type 11 MP/S	50	—	0×1	148	∞	—	1548000

・パイルバンカー

標準パイルバンカー

属性:衝撃　最大射程:9m　再装填:D+							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Press Needle	9	25	150×1	—	∞	—	2600
Sharp Pile	12	25	160×1	—	∞	—	4900
Press Needle 2	15	30	170×1	—	∞	—	10400
Sharp Pile S	19	30	190×1	—	∞	—	21200
Press Needle 3	22	35	200×1	—	∞	—	36500
Sharp Pile SS	28	35	220×1	—	∞	—	74400
Press Needle 4	33	40	240×1	—	∞	—	113400
Heavy Pile	39	45	270×1	—	∞	—	195100
Vespre Needle	43	50	280×1	—	∞	—	289600
Heavy Pile 91	47	50	300×1	—	∞	—	395000
Iron Needle	50	55	315×1	—	∞	—	454000

軽パイルバンカー

属性:衝撃　最大射程:9m　再装填:D+							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Spitze 1	14	15	85×1	—	∞	—	7700
Spitze 2	19	20	90×1	—	∞	—	16700
Spitze 3	23	20	100×1	—	∞	—	42800
Spitze 4	27	20	110×1	—	∞	—	68100
Spitze 5	31	25	120×1	—	∞	—	95100
Spitze 6	35	25	125×1	—	∞	—	136400
Spitze 7	40	25	135×1	—	∞	—	216000
Spitze 8	44	30	145×1	—	∞	—	210000

重パイルバンカー　　アサルト専用

属性:衝撃　最大射程:9m　再装填:E-							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Mk70 Spike	19	100	270×1	—	∞	—	21200
Mk72 Spike	25	110	300×1	—	∞	—	55500
Mk74 Spike	30	125	330×1	—	∞	—	86000
Mk82 Spike	36	140	365×1	—	∞	—	150100
Mk86 Spike	41	140	395×1	—	∞	—	242600
Mk88 Spike	45	150	415×1	—	∞	—	340800
Mk90 Spike	50	150	440×1	—	∞	—	454000

高威力重パイルバンカー　　アサルト専用

属性:衝撃　最大射程:9m　再装填:E-							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Last Stake 72	22	110	320×1	—	∞	—	36500
Last Stake 76	26	110	345×1	—	∞	—	61800
Last Stake 80	30	125	370×1	—	∞	—	86000
Last Stake 84	34	125	395×1	—	∞	—	122700
Last Stake 88	38	140	420×1	—	∞	—	174200
Last Stake 92	42	140	445×1	—	∞	—	269200
Last Stake 96	46	150	475×1	—	∞	—	371500
Last Stake 99	50	165	500×1	—	∞	—	454000

速射パイルバンカー

属性:衝撃　最大射程:9m　再装填:B+							
パーツ名	Lv.	重量	攻撃力	爆風	装弾数	反動	価格
Sharp Needle	13	25	95×1	—	∞	—	6300
Battletusk	17	30	105×1	—	∞	—	14900
Sharp Needle2	21	30	115×1	—	∞	—	31100
Battletusk B	25	35	125×1	—	∞	—	55500
Sharp Needle3	29	40	135×1	—	∞	—	80200
Battletusk J	33	40	140×1	—	∞	—	113400
Sharp Needle4	37	45	150×1	—	∞	—	162100
Battletusk JF	41	45	160×1	—	∞	—	242600
Sharp Needle5	45	50	170×1	—	∞	—	340800
Battletusk Sd	49	50	180×1	—	∞	—	436200

・シールド

標準型シールド

サイズ:A+							
パーツ名	Lv.	重量	HP	爆風	装弾数	反動	価格
VS-01	5	30	900	—	—	—	1100
Firewall	9	35	1010	—	—	—	2600
Sand Veil	10	35	1040	—	—	—	※
VS-01B	13	35	1120	—	—	—	6300
Firewall S	17	40	1220	—	—	—	14900
Sand Veil B	20	40	1300	—	—	—	※
VS-03	21	40	1330	—	—	—	31100
Firewall L	25	45	1440	—	—	—	55500
VS-04	30	50	1570	—	—	—	86000
Firewall G	35	50	1700	—	—	—	136400
VS-04B	40	55	1840	—	—	—	216000
Firewall EE	44	60	1940	—	—	—	310000
VS-10	48	60	2050	—	—	—	418400

※2005.12.20～28の期間限定イベントで入手

軽腕シールド

サイズ:A+

パーツ名	Lv.	重量	HP	爆風	装弾数	反動	価格
SN-10	6	20	640	—	—	—	1400
Light Shield	10	20	710	—	—	—	3000
SN-20	14	20	780	—	—	—	7700
Thick Shield	18	25	860	—	—	—	16700
SN-30	23	30	950	—	—	—	42800
Feather Shield	28	30	1040	—	—	—	74400
SN-40	33	30	1130	—	—	—	113400
Mercury Shield	37	35	1210	—	—	—	162100
SN-50	42	35	1300	—	—	—	269200
Jupiter Shield	46	40	1370	—	—	—	371500
SN-60	50	40	1440	—	—	—	454000

重腕シールド

サイズ:A+

パーツ名	Lv.	重量	HP	爆風	装弾数	反動	価格
Sonicwall S	19	105	1600	—	—	—	21200
Sonicwall L	24	120	1760	—	—	—	49200
Sonicwall G	29	135	1930	—	—	—	80200
Sonicwall EE	34	135	2100	—	—	—	122700
Sonicwall PG	39	150	2260	—	—	—	195100
Sonicwall GR	44	160	2430	—	—	—	310000
Sonicwall UT	49	160	2600	—	—	—	436200

マシンガン内蔵シールド

サイズ:B　属性:貫通　最大射程:200m　再装填:A

パーツ名	Lv.	重量	HP	攻撃力	装弾数	反動	価格
Doldrum-10	22	45	760	19×11	30	B+	36500
Doldrum-12	27	45	840	19×12	25	B+	68100
Doldrum-14	32	50	910	19×13	25	B+	104100
Doldrum-14B	39	55	1020	19×14	25	B+	195100
Doldrum-20	44	60	1090	19×15	25	B+	310000
Doldrum-22	48	60	1150	19×16	25	B+	418400

ナックル内蔵シールド

サイズ:B　属性:衝撃　最大射程:7m　再装填:D+

パーツ名	Lv.	重量	HP	攻撃力	装弾数	反動	価格
Squall-10	19	40	720	160×1	∞	—	21200
Squall-12	26	45	820	190×1	∞	—	61800
Squall-14	31	50	900	210×1	∞	—	95100
Squall-16	36	55	970	260×1	∞	—	150100
Squall-20	43	60	1080	250×1	∞	—	289600
Squall-24	50	65	1180	270×1	∞	—	454000

標準肩シールド

サイズ:A+

パーツ名	Lv.	重量	HP	爆風	装弾数	反動	価格
WS-10	4	30	600	—	—	—	700
EWS-01	9	35	690	—	—	—	2600
WS-12	12	35	750	—	—	—	4900
EWS-01B	16	40	820	—	—	—	13100
WS-12B	20	40	890	—	—	—	25800
EWS-02	24	45	970	—	—	—	49200
WS-14	29	50	1060	—	—	—	80200
EWS-02A	34	50	1150	—	—	—	122700
WS-14B	38	55	1220	—	—	—	174200
EWS-02B	41	55	1280	—	—	—	242600
WS-16	45	60	1350	—	—	—	340800
EWS-03	49	60	1430	—	—	—	436200

軽肩シールド

サイズ:A+

パーツ名	Lv.	重量	HP	爆風	装弾数	反動	価格
EWS-101	18	25	610	—	—	—	16700
EWS-100B	22	30	660	—	—	—	36500
EWS-102	27	30	720	—	—	—	68100
EWS-102A	32	30	790	—	—	—	104100
EWS-102B	36	35	840	—	—	—	150100
EWS-103	40	35	890	—	—	—	216000
EWS-103B	44	40	940	—	—	—	310000
EWS-103E	48	40	1000	—	—	—	418400

重肩シールド

サイズ:A+

パーツ名	Lv.	重量	HP	爆風	装弾数	反動	価格
AWS-10	19	105	1310	—	—	—	21200
AWS-12	23	120	1420	—	—	—	42800
AWS-12B	28	120	1550	—	—	—	74400
AWS-14	33	135	1690	—	—	—	113400
AWS-14E	37	150	1800	—	—	—	162100
AWS-16	41	150	1910	—	—	—	242600
AWS-16C	45	160	2020	—	—	—	340800
AWS-16E	50	175	2150	—	—	—	454000

高度9mミサイル内蔵肩シールド

サイズ:B　属性:炎熱　最大射程:500m　再装填:C-　高度:9m　ロックオン:B

パーツ名	Lv.	重量	HP	攻撃力	爆風	装弾数	価格
WSM-101	19	40	400	88×2	20	7	21200
WSM-102	26	45	450	108×2	25	6	61800
WSM-102A	31	50	500	118×2	27	6	95100
WSM-103	36	55	540	128×2	29	6	150100
WSM-103A	43	60	600	138×2	32	6	289600
WSM-103B	50	65	650	146×2	34	6	454000

高度35mミサイル内蔵肩シールド

サイズ:B　属性:炎熱　最大射程:500m　再装填:C-　高度:35m　ロックオン:E

パーツ名	Lv.	重量	HP	攻撃力	爆風	装弾数	価格
WSM-01	19	40	400	110×2	26	7	21200
WSM-02	26	45	450	135×2	32	6	61800
WSM-02A	31	50	500	147×2	35	6	95100
WSM-03	36	55	540	160×2	38	6	150100
WSM-03A	43	60	600	172×2	41	6	289600
WSM-03B	50	65	650	185×2	44	6	454000

Backpack

バックパック

武器と同じくBG画面や戦場の情報画面にアイコンで表示される分類を中カテゴリとし、特徴や傾向ごとに表をまとめた。共通仕様や表の項目は、カテゴリごとに大きく異なっている。

凡　例

・共通仕様中、リチャージ(リペア)＝BPチャージ時間、修理時間(リペア)＝修理完了時間、障害回復(リペア)＝ステータス障害回復を表す。

・表中、搭載＝消耗アイテムの搭載可能スペース、持続（ジェット）＝最大使用時間、旋回（ジェット）＝旋回性能、出力（ターボ））＝増加出力、加速（ターボ）＝増加加速度、RD（ターボ）＝ローラーダッシュ補助機能、修理回数（リペア）＝パーツ修理可能回数、ECMD（センサーA/B）＝ECM索敵能力、SAT（センサーA）＝サテライトスキャンコスト、ソナー種別（センサーB）＝音響識別機能、維持性能（ステルス）＝ステルス機能維持性能レベル（P.531）、サルベージ（ラジオB）＝サルベージ性能、アンチ範囲（ECM）＝アンチロック有効範囲、テイク範囲（ECM）＝テイクロック有効範囲、ECM範囲（ECM/EMP）＝レーダーECM有効範囲を表す。

・価格の単位はHS。

・アイテムBP

標準アイテムBP

パーツ名	Lv.	重量	搭載	価格
BP-C01	1	40	2	10
BP-S00	8	45	4	4100
BP-E02	8	45	4	※
BP-D02	14	45	5	15100
BP-C02	18	50	6	30400
BP-E04	18	50	6	※
BP-S00B	22	60	7	67800
BP-D04	26	60	8	115800
BP-C03	33	65	10	218800
BP-S01	39	75	11	362400
BP-D06	46	80	13	714900
BP-C04	50	85	14	929200

※2008 12.22〜28の期間限定イベントで入手

重アイテムBP

パーツ名	Lv.	重量	搭載	価格
BP-W02	3	60	4	800
BP-L02	9	70	6	4800
BP-W04	16	80	8	22400
BP-L04	23	90	9	78600
BP-W06	29	100	11	153200
BP-L06	37	110	13	313000
BP-W08	43	120	14	566800
BP-L08	50	130	16	929200

・ジェットBP

標準ジェットBP

パーツ名	Lv.	重量	速度	持続	旋回	搭載	価格
JP1A	4	50	20km/h	8秒	D	1	1400
JP1C	17	65	26km/h	8秒	C	2	26400
JP2-Plover	31	85	32km/h	9秒	B	3	183200
JP2D	42	90	42km/h	10秒	A-	5	519200

滞空ジェットBP

パーツ名	Lv.	重量	速度	持続	旋回	搭載	価格
JP4	8	55	10km/h	12秒	E	1	4100
JP4B	22	75	14km/h	13秒	E+	2	67800
JP4D	35	85	18km/h	14秒	D-	5	265100
JP4E-Milan	46	100	22km/h	15秒	D	5	714900

高速ジェットBP

パーツ名	Lv.	重量	速度	持続	旋回	搭載	価格
JP11	13	55	34km/h	5秒	C-	1	11900
JP22	27	75	44km/h	5秒	B-	3	129100
JP44	40	90	54km/h	6秒	B+	5	414700
JP55-Adler	50	110	66km/h	6秒	A	5	929200

・ターボBP

出力重視ターボBP

パーツ名	Lv.	重量	出力	加速	RD	価格
TB-20	4	40	93	E-	E-	1400
TB-80	12	45	108	E-	E-	8600
TB-101	16	50	118	E-	E-	22400
TB-20SP	21	50	125	E-	E-	56900
TB-88	25	60	140	E-	E-	102700
TB-101HG	32	65	153	E-	E-	201000
TB-30VR	34	75	168	E-	E-	288300
TB-91	41	75	175	E-	E-	466900
TB-105	47	80	187	E-	E-	767900

加速重視ターボBP　　アサルト専用

パーツ名	Lv.	重量	出力	加速	RD	価格
TB-1000	6	40	56	D	D-	2500
TB-B10	10	45	63	D+	D-	6100
TB-DA10	15	50	70	C-	D-	18400
TB-2000	20	50	72	C-	D	48100
TB-B30	24	60	83	C	D	89500
TB-DA20 DX	31	65	91	C+	D	183200
TB-3000	34	65	92	C+	D+	242000
TB-B40	38	75	103	C+	D+	337700
TB-DA40	42	75	105	B-	D+	519200
TB-4000	48	80	112	B	D+	820900

・センサーBP

標準センサーA BP

レーダーボアサイト:60/30/15

パーツ名	Lv.	重量	ECMD	レーダー 有効範囲	レーダー 対ECM	SAT	搭載	価格
SE30A-Mousse	10	195	E+	220m	E-	E-	—	6100
SE6G-Squirrel	14	195	D-	240m	E-	E-	—	15100
SE33-Arbre	17	225	D+	260m	E-	E-	—	26400
SE30B-Algue	21	225	C-	280m	E-	E-	—	56900
SE7G-Rabbit	26	255	C+	300m	E-	E-	—	115900
SE33-Branche	31	285	B	320m	E-	E-	—	183200
SE30G-Gui	36	315	A-	360m	E-	E-	—	288300
SE8G-Raccoon	41	315	A+	380m	E-	E-	—	466900
SE33-Pelouse	46	345	A+	400m	E-	E-	—	714900

軽センサーA BP

レーダーボアサイト:—/—/—

パーツ名	Lv.	重量	ECMD	レーダー 有効範囲	レーダー 対ECM	SAT	搭載	価格
SE31A-Avant	11	140	E+	180m	E-	E-	1	7300
SE2S-Jackal	16	160	D	200m	E-	E-	2	22400
SE31B-Ordre	22	180	C-	240m	E-	E-	2	67800
SE2DS-Gray Wolf	27	180	C+	260m	E-	E-	3	129100
SE31-Maintenant	32	200	B	280m	E-	E-	3	201000
SE4D-Puma	37	225	A-	300m	E-	E-	5	313000
SE31HG-Dernier	42	225	A+	320m	E-	E-	5	519200
SE4DS-Lynx	47	245	A+	340m	E-	E-	5	767900

重センサーA BP　　レコン専用

レーダーボアサイト:60/30/15

パーツ名	Lv.	重量	ECMD	レーダー 有効範囲	レーダー 対ECM	SAT	搭載	価格
SE0x-3 Obzor	11	290	E+	280m	C	C-	—	7300
SE0RS1 Sekstant	16	335	D	300m	C+	C-	—	22400
SE0x-3B Prorok	22	380	C-	340m	B-	C-	—	67800
SE0RS2-Goronkop	27	380	C+	380m	B	C-	—	129100
SN0x-3D Dogadka	32	425	B	400m	B+	C-	—	201000
SE0RS3-Vershina	37	465	A-	440m	A-	C-	—	313000
SE0x-4 Prognoz	42	465	A+	460m	A	C-	—	519200
SE0RS4 Apogej	47	510	A+	500m	A+	C+	—	767900

・リペアBP

標準リペアBP

リチャージ:3秒　修理時間:5秒　障害回復:B-

パーツ名	Lv.	重量	回復性能	修理回数	搭載	価格
RP2A1-Chord	1	170	D	6	—	10
RP2D-100	6	170	D+	6	—	2500
RP2C1-Pavan	10	195	D+	8	—	6100
RP2A2-Elegy	13	195	C-	8	—	11900
RP2D-100B	16	225	C-	8	—	22400
RP2C2-Funeral	20	225	C-	10	—	48100
RP2A3-Pavan	24	255	C	10	—	89500
RP2D-100V	29	285	C	12	—	153200
RP2C3-Choral	34	285	C+	12	—	242000
RP2A4-Beat	39	315	C+	14	—	362400
RP2D-100VS	43	345	B-	16	—	566800
RP2C4-Hymn	49	345	B-	16	—	875100

回復重視リペア　　メカニック専用

リチャージ:6秒　修理時間:3秒　障害回復:B-

パーツ名	Lv.	重量	回復性能	修理回数	搭載	価格
RP5V1-Vent	5	170	C+	8	—	1900
RP42E-Harfe	9	195	B-	10	—	4800
RP2B1-Tune	14	195	B	12	—	15100
RP5V2-Vistral	18	225	B+	12	—	30400
RP42E-Geige	22	255	B+	14	—	67800
RP2B2-Choral	27	255	A-	16	—	129100
RP5V3-Rafale	32	285	A	16	—	201000
RP42E-Horn	37	315	A+	18	—	313000
RP2B3-Aubade	41	315	A+	20	—	466900
RP5V4-Brise	46	345	A+	22	—	714900
RP42E-Klavier	50	375	A+	22	—	929200

軽リペア

リチャージ:3秒　修理時間:—　障害回復:—

パーツ名	Lv.	重量	回復性能	修理回数	搭載	価格
RP2E1-Ferme	4	90	E	—	1	1400
RP4E1-Weber	13	105	E+	—	1	11900
RP2E2-Pussard	21	120	D-	—	2	56900
RP4E2-Weber	26	135	D-	—	3	115900
RP2E3-Vrill	31	150	D	—	3	183200
RP4E3-Woke	36	165	D	—	5	288300
RP2E4-Robuste	41	165	D+	—	5	466900
RP4E4-Wrcer	45	180	D+	—	5	661900

障害回復重視リペア

リチャージ:2秒　修理時間:—　障害回復:A-

パーツ名	Lv.	重量	回復性能	修理回数	搭載	価格
RP2E1R-Ferme	10	105	E-	—	—	6100
RP4E1R-Wasy	19	120	E-	—	—	39200
RP2E2R-Pussard	25	135	E-	—	—	102700
RP4E2R-Weby	30	150	E-	—	—	165300
RP2E3R-Vril	35	150	E	—	—	265100
RP4E3R-Wobe	40	165	E	—	—	414700
RP2E4R-Robuste	44	180	E	—	—	614400
RP4E4R-Windy	48	180	E	—	—	820900

・センサーBP

標準センサーB BP　　レコン専用

ソナーボアサイト:60/30/15　トレーサーボアサイト:15/—/—

パーツ名	Lv.	重量	ECMD	ソナー 有効範囲	ソナー 有効範囲	ソナー 対ECM	トレーサー	搭載	価格
SN30-Mot	12	195	D-	180m	E+	ホバー	280m	—	6600
SN3G-Mole	18	225	D+	200m	E+	タンク	320m	—	30400
SN30B-Parole	23	255	C	240m	E+	ホバー	340m	—	48600
SN4-Sable	28	255	B-	260m	E+	タンク	360m	—	141100
SN30C-Riposte	33	285	B+	280m	E+	ホバー	380m	—	218800
SN5-Wild Cavy	38	315	A-	300m	E+	タンク	400m	—	337700
SN30D-Maxime	43	350	A+	320m	E+	ホバー	440m	—	566800
SN6B-Badger	48	345	A+	340m	E+	タンク	460m	—	820900

軽センサーB BP

ソナーボアサイト:—/—/—　トレーサーボアサイト:15/—/—

パーツ名	Lv.	重量	ECMD	ソナー 有効範囲	ソナー 有効範囲	ソナー 対ECM	トレーサー	搭載	価格
SN0x-Akustika	13	140	D-	200m	E+	—	280m	1	11900
SN31-Mante	19	160	D+	240m	E+	—	320m	2	39200
SN0x-Fonetika	24	180	C	260m	E+	—	340m	2	89500
SN32-Abeille	29	200	B-	280m	E+	—	360m	3	153200
SN0x-Statika	34	200	B+	300m	E+	—	380m	3	242000
SN33-Grillon	39	225	A	320m	E+	—	420m	5	362400
SN0x-Analitika	44	245	A+	340m	E+	—	440m	5	614400
SN34-Luciole	49	245	A+	360m	E+	—	460m	5	875100

重センサーB BP　　レコン専用

ソナーボアサイト:60/30/15　トレーサーボアサイト:15/—/—

パーツ名	Lv.	重量	ECMD	ソナー 有効範囲	ソナー 有効範囲	ソナー 対ECM	トレーサー	搭載	価格
SN4-Mongoose	13	290	D-	400m	D	2脚	280m	—	11900
SN0x-Dozhdevye	19	335	D+	440m	D	2脚	320m	—	39200
SN4B-Weasel	24	380	C	480m	D	2脚	340m	—	89500
SN0x-Perlstye	29	425	B-	540m	D	2脚	360m	—	153200
SN6-Mink	34	425	B+	580m	D	2脚	380m	—	242000
SN0x-Kuchevye	39	465	A	620m	D	2脚	420m	—	362400
SN6C-Ocelot	44	510	A+	660m	D	2脚	440m	—	614400
SN0x-Sloistone	49	510	A+	700m	D	2脚	460m	—	875100

・ステルスBP

標準ステルスBP

レーダー効果：動的　ソナー効果：動的　光学効果：静的

パーツ名	Lv.	重量	レーダー		ソナー		光学		搭載	価格
			維持性能	効果時間	維持性能	効果時間	維持性能	効果時間		
ST0Ka-Alice	22	105	6	140秒	6	140秒	4	25秒	2	67800
ST81-Takt	28	105	6	150秒	6	150秒	4	30秒	3	141100
ST0Kd-Chloe	33	115	7	160秒	7	160秒	4	30秒	3	218800
ST82-Klang	39	130	7	175秒	7	175秒	4	35秒	5	362400
ST0Ke-Eve	44	140	8	185秒	8	185秒	4	35秒	5	614400
ST83-Dur	48	140	8	190秒	8	190秒	4	35秒	5	820900

オプティカル重視ステルスBP　　スナイパー専用

レーダー効果：動的　ソナー効果：動的　光学効果：動的

パーツ名	Lv.	重量	レーダー		ソナー		光学		搭載	価格
			維持性能	効果時間	維持性能	効果時間	維持性能	効果時間		
ST5-144	20	90	5	55秒	5	55秒	9	65秒	2	48100
ST1a-Althea	24	105	5	55秒	5	55秒	9	70秒	2	89500
ST5-144HG	30	115	6	60秒	6	55秒	9	75秒	3	165300
ST1c-Bianca	34	115	6	65秒	6	55秒	9	80秒	3	242000
ST5-148B	38	130	7	65秒	7	55秒	9	85秒	5	337700
ST1d-Clara	42	130	7	70秒	7	55秒	9	90秒	5	519200
ST5-149HG	49	140	8	75秒	8	55秒	9	95秒	5	875100

※維持性能は2…しゃがんで上半身旋回まで、3…立って上半身旋回まで、4…下半身旋回まで、5…20km/hまで、6…30km/hまで、7…40km/hまで、8…50km/hまで、9…60km/hまでステルスBPが機能することを示す。

・ラジオA BP

爆撃重視ラジオA BP

補給支援回数：2　支援攻撃3性能：無属性：E-　到着時間…補給支援：20秒、支援攻撃1：80/40秒、支援攻撃2：100/50秒、支援攻撃3：30秒

パーツ名	Lv.	重量	補給性能	支援1性能	支援2性能	搭載	価格
RD1-Array	20	310	C	衝撃：D-	炎熱：C	—	48100
RD4-Luno	25	350	C+	炎熱：D+	貫通：C	—	102700
RD18-Node	29	390	C+	炎熱：D+	貫通：C+	—	153200
RD5-Etoile	34	390	B-	貫通：C	衝撃：B-	—	242000
RD1C-Cascade	39	430	B	貫通：C	衝撃：B	—	262400
RD6-Ciel	44	470	B+	衝撃：C+	炎熱：B+	—	614400
RD2-Connector	49	470	A-	衝撃：B-	炎熱：A-	—	875100

補給重視ラジオA BP　　コムス専用

補給支援回数：8　支援攻撃3性能：無属性：—　到着時間…補給支援：20秒、支援攻撃1：120秒、支援攻撃2：—、支援攻撃3：—

パーツ名	Lv.	重量	補給性能	支援1性能	支援2性能	搭載	価格
RD220A-WSS	22	350	C	貫通：D	—	—	67800
RD4A-Luno	27	350	C+	炎熱：D+	—	—	129100
RD220B-WSS	32	390	B-	衝撃：C-	—	—	201000
RD5A-Etoile	37	430	B	貫通：C	—	—	313000
RD220C-WSS	42	430	B+	炎熱：C+	—	—	519200
RD6A-Ciel	47	470	A-	衝撃：B-	—	—	767900

軽ラジオA BP

補給支援回数：2　支援攻撃3性能：無属性：—　到着時間…補給支援：20秒、支援攻撃1：120秒、支援攻撃2：—、支援攻撃3：—

パーツ名	Lv.	重量	補給性能	支援1性能	支援2性能	搭載	価格
RD19-Kohle	23	165	C	衝撃：D	—	2	78600
RD30-Kopf	28	165	C+	貫通：D+	—	3	141100
RD21-Vulkan	33	185	B-	炎熱：C-	—	3	218800
RD31-Dampfer	38	205	B	衝撃：C	—	5	337700
RD21B-Hitze	43	225	B+	貫通：C+	—	5	566800
RD32-Zimbel	48	225	A-	炎熱：B-	—	5	820900

・ラジオB BP

防御重視ラジオB BP　　コムス専用

サルベージ回数：2　防御支援3性能：電磁：B+　到着時間…サルベージ：30秒、防御支援1：40/20秒、防御支援2：60秒、防御支援3：20秒

パーツ名	Lv.	重量	サルベージ	支援1アーマー	支援2アーマー	搭載	価格
DF120A-DSS	21	310	C-	炎熱：D+	貫通：A+	—	56900
DF4B-Seuil	26	350	C-	貫通：D+	衝撃：A+	—	115900
DF120B-DSS	31	390	C	貫通：D+	衝撃：A+	—	183200
DF5B-Protail	36	430	C	衝撃：D+	炎熱：A+	—	288300
DF120C-DSS	41	430	C+	衝撃：D+	炎熱：A+	—	466900
DF6B-Volet	46	470	C+	炎熱：D+	貫通：A+	—	714900
DF120D-DFF	50	510	B-	炎熱：D+	貫通：A+	—	929200

サルベージ型ラジオB BP　　コムス専用

サルベージ回数：4　防御支援3性能：—　到着時間…サルベージ：30秒、防御支援1：80秒、防御支援2：—、防御支援3：—

パーツ名	Lv.	重量	サルベージ	支援1アーマー	支援2アーマー	搭載	価格
DF13-LDR01	24	350	C-	衝撃：D+	—	—	89500
DF14-LDR01	28	350	C-	衝撃：D+	—	—	141100
DF13A-LDR02	33	390	C	炎熱：D+	—	—	218800
DF14R-LDR02	38	430	C	炎熱：D+	—	—	337700
DF13B-LDR03	43	470	C+	貫通：D+	—	—	566800
DF14B-LDR03	48	470	C+	貫通：D+	—	—	820900

軽ラジオB BP

サルベージ回数：2　防御支援3性能：—　到着時間…サルベージ：30秒、防御支援1：80秒、防御支援2：—、防御支援3：—

パーツ名	Lv.	重量	サルベージ	支援1アーマー	支援2アーマー	搭載	価格
DF122A-DSS	23	165	C-	炎熱：D+	—	2	78600
DF4C-Seuil	27	165	C-	貫通：D+	—	3	129100
DF122B-DSS	32	185	C	貫通：D+	—	3	201000
DF5C-Portail	37	205	C	衝撃：D+	—	5	313000
DF122C-DSS	42	205	C+	衝撃：D+	—	0	519200
DF6C-Volet	47	225	C+	炎熱：D+	—	5	767900

・ECM BP

アンチロックECM BP

効果時間…アンチロック：20秒、テイクロック：—、レーダーECM：200秒

パーツ名	Lv.	重量	アンチ範囲	テイク範囲	ECM範囲	価格
ECM01-Hazel	11	90	110m	—	110m	7300
ECM21-Schilf	16	105	115m	—	115m	22400
ECMx1S-Pole	20	105	120m	—	120m	48100
ECM02-Hemp	24	120	125m	—	125m	89500
ECM22-Moos	29	135	130m	—	130m	153200
ECMx2S-Step	34	135	135m	—	135m	242000
ECM03-Wheat	40	150	145m	—	145m	414700
ECM23-Blatt.	44	160	150m	—	150m	614400
ECMx4S-Reka	48	160	155m	—	155m	820900

テイクロックECM BP　　ジャマー専用

効果時間…アンチロック：—、テイクロック：20秒、レーダーECM：200秒

パーツ名	Lv.	重量	アンチ範囲	テイク範囲	ECM範囲	価格
ECM98-Apatite	12	90	—	180m	110m	8600
ECMx1-Kust	18	105	—	190m	120m	30400
ECM100-Smaltite	22	120	—	200m	110m	67800
ECMx2-Kiparis	28	120	—	210m	120m	141100
ECM101-Siderite	33	135	—	220m	135m	218800
ECMx3-Les	38	150	—	230m	140m	337700
ECM102B-Rutile	43	160	—	240m	145m	566800
ECMxq-Trava	47	160	—	250m	150m	767900

オールマイティECM BP

効果時間…アンチロック：20秒、テイクロック：20秒、レーダーECM：200秒

パーツ名	Lv.	重量	アンチ範囲	テイク範囲	ECM範囲	価格
ECM99-Xerotime	13	90	90m	135m	110m	11900
ECM01A-Hazel	17	105	95m	140m	115m	26400
ECM99B-Varulite	26	120	100m	155m	125m	115900
ECM02A-Hemp	32	135	105m	165m	135m	201000
ECM100-Peridot	37	150	110m	170m	140m	313000
ECM03A-Wheat	42	150	115m	180m	145m	519200
ECM102-Calcite	46	160	120m	185m	150m	714900
ECM04R-Holly	50	175	125m	190m	155m	929200

・EMP BP

駆動系EMP BP　　ジャマー専用

電磁波強度：A-　電磁波：▼Weapons、×Weapons、▼Movement、▼Controls、×Movement、×Defense　レーダーECM効果時間：100秒

パーツ名	Lv.	重量	EMP効果時間	ECM範囲	価格
EMP100-Genbu	10	90	C	120m	6100
EMPx01-Etiket	14	90	B	120m	15100
EMP100B-Genbu	18	105	A	120m	30400
EMP101-Suzaku	22	120	A+	130m	67800
EMPx3-Vera	27	120	A+	130m	129100
EMP102-Suzaku	31	135	A+	145m	183200
EMP103-Seiryu	35	135	A+	145m	265100
EMPx05-Kust	39	150	A+	145m	362400
EMP103B-Seiryu	43	160	A+	155m	566800
EMP104-Byakko	47	160	A+	155m	767900

Bp系EMP BP

電磁波強度：A-　電磁波：▼Weapons、×Weapons、×Electronics、×Defense、×BackPack　レーダーECM効果時間：100秒

パーツ名	Lv.	重量	EMP効果時間	ECM範囲	価格
EMP201-Orochi	11	90	C+	120m	7300
EMPxA1-Pil	15	105	B+	120m	18400
EMP201A-Orochi	19	105	A+	120m	39200
EMP202-Nue	23	120	A+	130m	78600
EMPxA3-Sliz	27	120	A+	130m	129100
EMP202A-Nue	31	135	A+	145m	183200
EMP202B-Nue	35	135	A+	145m	265100
EMPxB2-Mucha	39	150	A+	145m	362400
EMP204-Inugami	44	160	A+	155m	614400
EMP205-Oboro	48	160	A+	155m	820900

オールマイティEMP BP

電磁波強度：B+　電磁波：▼Weapons、×Weapons、▼Movement、▼Controls、×Movement、×Electronics、×Defense、×BackPack　レーダーECM効果時間：100秒

パーツ名	Lv.	重量	EMP効果時間	ECM範囲	価格
EMPxA2-Gryaz	26	120	A+	130m	115900
EMP S11-Dienst	32	135	A+	145m	201000
EMPxB1-Cherv	36	150	A+	145m	288300
EMP S22-Doktrin	42	150	A+	155m	519200
EMPxB3-Mol	46	160	A+	155m	714900
EMP S33-Liebe	50	175	A+	155m	929200

Supply

消耗品は格納スペースがあるBPに搭載して、戦闘中に使用する。リペアは１パーツのHP回復、カートリッジは武器１つの装填弾数増加となる。使用する際は、Battle Map Menuを開いて選択するか、コマンドを入力して実行する。コマンドは、HP回復は「/item repair 回パーツ(body/arm/legs)」、弾薬補給は「/item reload 武器(mg/sg/rf/bz/gr/rk/ms/ca)」となる。これはマクロでの対応も可能である。

・リペア

アイテム名	価格	効果
Repair I	10	パーツのHPを回復する。Lv.1なら全回復
Repair II	50	パーツのHPを回復する。Lv.2以下なら全回復
Repair III	100	パーツのHPを回復する。Lv.6以下なら全回復
Repair IV	200	パーツのHPを回復する。Lv.8以下なら全回復
Repair V	450	パーツのHPを回復する。Lv.15以下なら全回復
Repair VI	1050	パーツのHPを回復する。Lv.25以下なら全回復
Repair VII	1700	パーツのHPを回復する。Lv.30以下なら全回復
Repair EX	6150	パーツのHPを回復する。Lv.44以下なら全回復

・MG

アイテム名	価格	効果
MG Cartridge 1	10	マシンガン用の弾薬を装填する。Lv.1なら全装填
MG Cartridge 2	50	マシンガン用の弾薬を装填する。Lv.2以下なら全装填
MG Cartridge 3	100	マシンガン用の弾薬を装填する。Lv.6以下なら全装填
MG Cartridge 4	200	マシンガン用の弾薬を装填する。Lv.8以下なら全装填
MG Cartridge 5	450	マシンガン用の弾薬を装填する。Lv.15以下なら全装填
MG Cartridge 6	1050	マシンガン用の弾薬を装填する。Lv.25以下なら全装填
MG Cartridge 7	1700	マシンガン用の弾薬を装填する。Lv.30以下なら全装填
MG Cartridge 8	6150	マシンガン用の弾薬を装填する。Lv.44以下なら全装填

・SG

アイテム名	価格	効果
SG Cartridge 1	10	ショットガン用の弾薬を装填する。Lv.1なら全装填
SG Cartridge 2	50	ショットガン用の弾薬を装填する。Lv.2以下なら全装填
SG Cartridge 3	100	ショットガン用の弾薬を装填する。Lv.6以下なら全装填
SG Cartridge 4	200	ショットガン用の弾薬を装填する。Lv.8以下なら全装填
SG Cartridge 5	450	ショットガン用の弾薬を装填する。Lv.15以下なら全装填
SG Cartridge 6	1050	ショットガン用の弾薬を装填する。Lv.25以下なら全装填
SG Cartridge 7	1700	ショットガン用の弾薬を装填する。Lv.30以下なら全装填
SG Cartridge 8	6150	ショットガン用の弾薬を装填する。Lv.44以下なら全装填

・RF

アイテム名	価格	効果
RF Cartridge 1	10	ライフル用の弾薬を装填する。Lv.1なら全装填
RF Cartridge 2	50	ライフル用の弾薬を装填する。Lv.2以下なら全装填
RF Cartridge 3	100	ライフル用の弾薬を装填する。Lv.6以下なら全装填
RF Cartridge 4	200	ライフル用の弾薬を装填する。Lv.8以下なら全装填
RF Cartridge 5	450	ライフル用の弾薬を装填する。Lv.15以下なら全装填
RF Cartridge 6	1050	ライフル用の弾薬を装填する。Lv.25以下なら全装填
RF Cartridge 7	1700	ライフル用の弾薬を装填する。Lv.30以下なら全装填
RF Cartridge 8	6150	ライフル用の弾薬を装填する。Lv.44以下なら全装填

・BZ

アイテム名	価格	効果
BZ Cartridge 1	10	バズーカ用の弾薬を装填する。Lv.1なら全装填
BZ Cartridge 2	50	バズーカ用の弾薬を装填する。Lv.2以下なら全装填
BZ Cartridge 3	100	バズーカ用の弾薬を装填する。Lv.6以下なら全装填
BZ Cartridge 4	200	バズーカ用の弾薬を装填する。Lv.8以下なら全装填
BZ Cartridge 5	450	バズーカ用の弾薬を装填する。Lv.15以下なら全装填
BZ Cartridge 6	1050	バズーカ用の弾薬を装填する。Lv.25以下なら全装填
BZ Cartridge 7	1700	バズーカ用の弾薬を装填する。Lv.30以下なら全装填
BZ Cartridge 8	6150	バズーカ用の弾薬を装填する。Lv.44以下なら全装填

・GR

アイテム名	価格	効果
GR Cartridge 1	10	グレネード用の弾薬を装填する。Lv.1なら全装填
GR Cartridge 2	50	グレネード用の弾薬を装填する。Lv.2以下なら全装填
GR Cartridge 3	100	グレネード用の弾薬を装填する。Lv.6以下なら全装填
GR Cartridge 4	200	グレネード用の弾薬を装填する。Lv.8以下なら全装填
GR Cartridge 5	450	グレネード用の弾薬を装填する。Lv.15以下なら全装填
GR Cartridge 6	1050	グレネード用の弾薬を装填する。Lv.25以下なら全装填
GR Cartridge 7	1700	グレネード用の弾薬を装填する。Lv.30以下なら全装填
GR Cartridge 8	6150	グレネード用の弾薬を装填する。Lv.44以下なら全装填

・RK

アイテム名	価格	効果
RK Cartridge 1	10	ロケット用の弾薬を装填する。Lv.1なら全装填
RK Cartridge 2	50	ロケット用の弾薬を装填する。Lv.2以下なら全装填
RK Cartridge 3	100	ロケット用の弾薬を装填する。Lv.6以下なら全装填
RK Cartridge 4	200	ロケット用の弾薬を装填する。Lv.8以下なら全装填
RK Cartridge 5	450	ロケット用の弾薬を装填する。Lv.15以下なら全装填
RK Cartridge 6	1050	ロケット用の弾薬を装填する。Lv.25以下なら全装填
RK Cartridge 7	1700	ロケット用の弾薬を装填する。Lv.30以下なら全装填
RK Cartridge 8	6150	ロケット用の弾薬を装填する。Lv.44以下なら全装填

・MS

アイテム名	価格	効果
MS Cartridge 1	10	ミサイル用の弾薬を装填する。Lv.1なら全装填
MS Cartridge 2	50	ミサイル用の弾薬を装填する。Lv.2以下なら全装填
MS Cartridge 3	100	ミサイル用の弾薬を装填する。Lv.6以下なら全装填
MS Cartridge 4	200	ミサイル用の弾薬を装填する。Lv.8以下なら全装填
MS Cartridge 5	450	ミサイル用の弾薬を装填する。Lv.15以下なら全装填
MS Cartridge 6	1050	ミサイル用の弾薬を装填する。Lv.25以下なら全装填
MS Cartridge 7	1700	ミサイル用の弾薬を装填する。Lv.30以下なら全装填
MS Cartridge 8	6150	ミサイル用の弾薬を装填する。Lv.44以下なら全装填

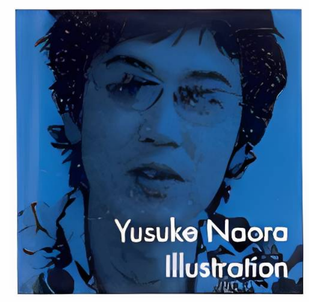
・CA

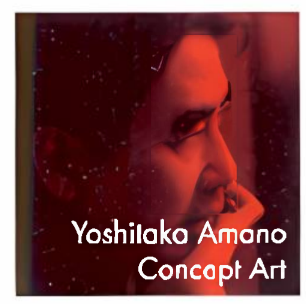
アイテム名	価格	効果
CA Cartridge 1	10	キャノン用の弾薬を装填する。Lv.1なら全装填
CA Cartridge 2	50	キャノン用の弾薬を装填する。Lv.2以下なら全装填
CA Cartridge 3	100	キャノン用の弾薬を装填する。Lv.6以下なら全装填
CA Cartridge 4	200	キャノン用の弾薬を装填する。Lv.8以下なら全装填
CA Cartridge 5	450	キャノン用の弾薬を装填する。Lv.15以下なら全装填
CA Cartridge 6	1050	キャノン用の弾薬を装填する。Lv.25以下なら全装填
CA Cartridge 7	1700	キャノン用の弾薬を装填する。Lv.30以下なら全装填
CA Cartridge 8	6150	キャノン用の弾薬を装填する。Lv.44以下なら全装填











Special Interview & Comment

for FRONT MISSION WORLD HISTORICA









人間ドラマを表現するロボットゲームを作れ

ディレクターとして常に制作チームを引っ張ってきた土田氏。
シリーズ誕生秘話から制作作法、各タイトルへの思い入れまで、
氏の作品にかける思いを語ってもらった。

ドラマチックSRPG誕生までの経緯

――シリーズの着想はどのような形で生まれたんですか。

土田：仲間内で、開発会社を作ろうよって話をしてたんです。それで「ジークラフト」を興したんですが、会社を作ったからには、ちゃんと商売になることをしなきゃいけないな、と。ゲームソフトをクライアントさんに売り込んで。じゃあ、どんな企画書を出そうか、ってやりとりから生まれたんですよ。何よりもやりたいと考えていたのは、ロボットをカスタマイズすること。そしてそれを、きちんとグラフィックに反映させること。当時はSFCでしたから、性能的にどこまでやれるのかっていう問題があって、そのあたりを試行錯誤していたのが始まりですね。

――：当時は何人くらいで作っていたんですか。

土田：プログラマーが2人で、デザイナーが2人、プランナーが1人…6人くらいですね。会社を立ち上げる少し前に、1人の家に集まって、みんなで話し合って。

――：トキワ荘みたいな（笑）。

土田：はは、ほんとにそんな感じですね。近いかもしれない。

――：発表当初のタイトルは『キャニオンクロウ』でしたよね。

土田：最初企画書を持って会社を回ってた頃は、『ハンドレット・ミッション』っていうタイトルだったんですよ。『ハンドレット』がボツになったのは、「100個のミッションっていう名前じゃ商標にならない」という話を聞いたからなんです。汎用的すぎたというか。それで、数字を基準としたタイトルはちょっと避けようか、という流れになってその後いくつか候補が生まれたんです。

――：企画を持ち込んだ際の反応はいかがでしたか。

土田：プレゼンした企画がわりと気に入ってもらえたみたいで、早いタイミングで坂口さんとお会いする機会を頂けたんですよ。その席で、ストーリーをもっと強化していかないか、って持ちかけられたんです。システム面だけでなく、ストーリー部分でもユーザーを引きつけて満足させていかないと、本当に大きい商品にはならないよ、と。もちろん、シナリオを用意して、それに沿ってゲームが進んでいくという発想はあったんです。ただ、そこにどれくらいフォーカスするかが大事なんだ、ということを坂口さんはとても強調されていましたね。

――：意見を伺ったとき、迷いが生じたりはしませんでしたか。

土田：うーん、そうですねえ。ロボットだけでどうこうではなく、「ロボットの向こう側にいる人間模様が見えてこないとダメ」という話だったんです。まあ、確かに難しいなとは感じましたね。しょせん、ゲーム画面に出てるのはロボットばっかりなわけですから。今でも一番苦しんでいる部分です。例えば、5thでは人間をポリゴンで動かせるようにして、アドベンチャーパートを盛り込んでみたりもしました。ロボットを題材にしたゲームのなかで、その向こう側の人間ドラマをどうやったら感じてもらえるのか。どういう表現ならプレイヤーにそれが伝わるんだろうっていう試行錯誤ですね。これはずっとチャレンジを続けていくべき、難しいテーマです。

シリーズコンセプトと制作作法のこだわり

――：シリーズ共通のコンセプトを一言で表すとしたら、どういったものになりますか。

土田：うーん、そうですね…ストーリー的には、勧善懲悪にならないように、って意識を強く持っています。戦争っていうのは、争うふたつの勢力双方に言い分があるわけじゃないですか。さらにそれを個人のレベルでとらえたときに、

ディレクター

土田俊郎

Toshiro Tsuchida / Direction

Profile

日本コンピュータシステム在籍時代に「重装機兵ヴァルケン」や「超兄貴」といった話題のタイトルを制作し、脚光を浴びる。1994年に独立してゲーム開発会社ジークラフトを設立。当時のスクウェアの下で「FRONT MISSION」を開発し、その後、同社に編入された。以後、「FRONT MISSION」シリーズのほとんどに関わり、制作の指揮をとっている。また、「FINAL FANTASY X」や「FINAL FANTASY XI」の開発にも参加した。ジークラフト時代には、「アークザラッド」（ソニー・コンピュータエンタテインメント）シリーズも手がけており、システマチックなゲームデザインを得意としている。

毎回、お話に何かしら仕掛けを入れたいと思っているんです

なぜその兵士には戦う理由があるのかっていう話まで落としていくわけですよね。戦いたくないにもかかわらず、武器を取らないといけない状況であるとか、いろんなシチュエーションがあると思うんですよ。戦争によって大きな意思が動き始めてしまったなかで、個人の意思がそこにどう関わっていくのかがストーリーのキモになるようにしていますね。

――：制作プロセスとしては、投入したいシステムのアイデアがまずあって、ストーリーはそれに合わせて考えているんでしょうか。

土田：形としてはストーリーの方が先行しがちです。まあこれは、あくまでウチのプロジェクトの場合ですが。システムというのは、だいたい1つ大きなやりたいことがあって、それを肉付けしながら徐々に固まっていく感じで。あとはストーリーがこうだから、この方がいいよね、という風に調整していくんです。たとえば4thの場合だと、柱としてあったのは「たくさんのヴァンツァーで戦いたいね」という1点なんですよ。あとは、2人の主人公がいて、2つのストーリーが並行してるのがいい、というくらい。こんなモヤっとしたのが出発点なんですね。

――：3rdでは、2人のヒロインでストーリーが分岐していくという仕掛けでしたが、4thでは完全に2つの別のストーリーでやりたかったと。

土田：3rdの発展とかではなく、毎回、お話に何かしら仕掛けを入れたいと思っているんです。それが3rdでは分岐するストーリーで、4thでは並行する2つの物語。5thでは、ひとりの長い人生をゲームのなかにいれて、それで「大きなもの」を表現したいという思いがありました。漠然としていますが、毎回描き方に「ネタ」みたいなものをまず入れたいって思ってるんです。

――：各タイトルについて、思い出のエピソードはありますか。

土田：一番大変だったのは、そりゃもう1STですねえ。携わった人数も少ないですし。当時は小さい製作会社でスクウェアの社員でもなかったわけですが、宣伝的に強くバックアップしてもらえたんですよ。でも、いざ雑誌にで紹介していただく機会があっても、なにしろゲームが全然できてなくて（笑）。その後も、ROMが予定より遅れたりで惨状になっちゃいましてね。そういう意味では、開発者としての経験値の問題がありましたねえ。発表会に出すROMにバグが残っちゃったこともあって（笑）。ずっと泊まりこんでたんですよ。そういう思い出ばかりで、とにかく一番しんどかった。

シリーズを重ねて厚みのある作品世界へ

――：2ndはPS初期のタイトルにも関わらず、戦闘シーンがフルポリゴンで驚きました。

土田：1STが終わってから、プログラマーはすぐに3Dに手を着けてたんですよ。もともとデザイナーにも、ヴァンツァーを立体的に表現したいっていう思いがありまして。だから絵的に、俯瞰で見せることを最初からやっていたわけです。操作感を優先すれば、やっぱりマス目のゲームは真上から見るのが絶対にやりやすいんですね。でも、僕らはそこをもっとグラフィカルにしようよ、というところから立ち上がってますから、マップも俯瞰で見せる手法を採りました。だから、じゃあ3Dで表現できるマシンが用意されたらどうするか、という基本のビジョンはすでにあって、2ndのときもそういった意味の迷いはなかったんです。最初からやりたい形が決まってたわけですね。

――：3rdは、天網の圧倒的な情報量が印象的でしたね。

土田：2ndで少しやった、ヴァンツァーをデータベースで見せようという試みの発展形ですね。3rdは徹底してボリューム感を出そうという狙いがあって、ネットワークも徹底的にやろうよということで、天網専用の開発環境を作ってもらったんですよ。これがよくできてまして、最初のうちは僕がこれでいろいろ作ってたんです。外務省のページとか。それをベースに、若い人に追加で入ってもらって膨らませていきました。ここから文化祭ネタとかが生まれて、「アリサの学校で投票したら壁紙が落とせるイベントどうでしょう」なんて勢いでどんどん増えていった感じです。

――：4thと5thは、ちょっと間隔が空きましたが、どんな理由からなんですか。

土田：3rdが終わったあとに、一旦チームがバラバラになったんです。3rdで非常に大ボリュームなものを作ったから、燃え尽きたっていうのかな（笑）。ただ、PS2というハードを見ちゃうと、「またやりたいね」なんて話になってね。当時は、オンラインの企画も立ち上がっていて、まずはオンラインチームを作るところから始めたんです。それで、オンライン用にリソースを作ってるうちに、これだけ用意しておけばここから従来のシリーズもいけるよね、じゃあ先に1本作ろうか、ということになったんです。この時機はいろんな計画が動いていて、4thを出す前に1STを出して、シリーズの原点を見てもらおうという試みもやっていますね。

――：ご自身で一番思い入れの強いタイトルはありますか。

土田：それぞれに思うところはあるので…そうですねえ、オンラインは格別ですかね。ゲームデザインに対しての意識が一番強く出てると思いますので。あと、製作期間がすごく長かったので、その分愛着があるかな。

――：リアルタイムシミュレーションなどでなく、あえてシューティングを選択したのは？

土田：1人のパイロットとして、ヴァンツァーに乗り込んでほしかったんです。これが一番、ゲームにのめりこんでもらえるんじゃないかと思いまして。で、それを選んじゃったものだから、ノウハウがなくて大変でした。アクションゲームは、地形であったり、キャラクターであったり、いろんな物の「当たり」を判定しなきゃいけない。銃を撃って命中するか外れるかとか、そういった当たりの設定がすごく重要なんです。その部分が仕様として不十分な時期があって、社内ですごくもまれて何度も何度も改良しました。

――：モバイル進出に対して狙いとか、抱いている期待などは。

土田：各タイトルはそれぞれどこかの時期を掘り下げて描いてます。そうすることで、商品が増えていくほど、作品世界が厚みを獲得していくと考えているんです。そんなわけで2089は1STの少し前を舞台にしています。まあ、「厚み」が増すにつれて、把握できてないところが出ちゃったりもするんですが（笑）。だから、モバイルという入り口から、ほかのシリーズにも興味を持ってもらえれば嬉しいですね。

――：最後に、ユーザーへ向けてメッセージをお願いします。

土田：これからもオンラインとモバイルは続いていきますし、当然シリーズも続けていきたいと思っています。今後は、ナンバリングタイトルはもちろんですが、それ以外にいろんなアプローチで作品世界に厚みを持たせるようなこともやっていきたいです。現在は、コミックが始まってまして、大田垣先生がすごく前のめりにやってくださってるんですね。それが、僕らがやってることをいい意味で壊して、再構成してくれてるんです。この調子で、もっともっと分厚くしていきたいと思っていますので、ご期待ください。

Interview + Text:Haruwo Sato
Record at Media Works,on July 28th,2006

Office
土田さんのブースは社内に2つあり、これはメインで使用している方の席。モノは多いが整然とした印象だ。パーテーションに貼られたデザインはいずれも『フロントミッション』シリーズのもの。棚に載せられたぬいぐるみはインテリアなのか枕なのか……。





ゲームに最適な世界観の構築とは何か

プランナーとして、トータル的な世界観の構築や
設定・シナリオの作成に携わってきた岩崎氏。
シリーズを重ねるごとに増大したというその苦労について伺った。

プランナーとしてのゲームへの関わりかた

——：シリーズとの関わりの出発点はどのあたりだったんですか。

岩崎：土田が代表として設立したジークラフトに、初期メンバーとして加わっていたというのが始まりです。どういうゲームを作ろうか、ってみんなで話し合っていた段階ですね。で、話し合いのなかから育ってきたものを、土田がいろいろ営業に回っていました。

——：その頃は、特に業務担当は決まっていなかったんですか。

岩崎：そうですね。もちろんプログラマーとかデザイナーとか、それぞれ専門分野はありましたけど。そういう意味では、プランナーっていうのは僕しかいなかったもので、みんなが出したアイディアをまとめて、僕がシナリオの形に構成したという感じです。ただ、僕は単にまとめ係みたいな立ち位置で、僕自身があの世界観に特別思い入れがあったとか、書きたかったということはないです（笑）。

——：プランナーの仕事というのは、主にどんな所から作業をスタートされるんですか。

岩崎：タイトルによってまちまちですね。2ndのときは、最初あまり人がいなかったこともあって、シナリオから動き始めてたんですけれど。本当は、ゲームの開発と並行してシナリオを詰めていく方が、効率がよかったりするんです。だから、3rdでも4thでも、ゲームのプランナーってのがいて、それに付随するようにシナリオのプランナーがいるんです。僕としては、シナリオを先行で作って、シナリオありきでゲームの方を合わせていくというやり方は危険だと思ってるんですよ。

——：シリーズが進むごとに世界観を追加する作業と、1からの構築ではどちらが大変ですか。

岩崎：どうでしょうね。2nd以降は1STを下敷きにするという、大前提があるじゃないですか。難しいのは、改良や変化をさせていきたいけれど、どれは変えちゃいけないのか、どこを変えたらプレイヤーが「こんなの『フロントミッション』じゃないよ」と思っちゃうのか。この判断については、随分議論しましたよ。バランス感覚が難しくて、設定をひとつ書くにしても非常に悩む部分なんです。

——：やっぱりシリーズが進むほど大変になりますか。

岩崎：いやあ、それはつきものですよね。あとはまあ、人間って、忘れるじゃないですか（笑）。前はこういうこと書いてたんだけど、忘れて別のことを書いちゃったこともありますね。以前の攻略本を読んでたら、あれ、違うこと書いてるな、とか（笑）。

——：その都度必要な部分だけを調整するという感じですか。

岩崎：そうですねえ、2nd以降は、ある程度は先に設定を用意したりもしたんですけれど、あくまでゲーム全体で仕様を考えて作るものですから。ここは絶対守ろう、というのは決めるんですけれど、ゲームを楽しむために設定の方を変えた方がいいとなればそうします。例えば、4thは1STの後という世界観でしたけれど、2ndには4thの話は一切出てきていないわけです。そこの補間というのはややこしくなっちゃいますけれど、それも4thの目的の1つなので、後付けでも変えるところは変えるという感じで。ダメなところがあったらその場で変えるんです、設定とか世界観っていうものは。そのための意見は、画面を見てる人間みんなが出しますし。僕としては、やっぱり設定側がゲームに合わせるものだって思っているんですよ。

守るべきこだわりと捨てるべきこだわり

——：制作上で一番大事にするコンセプトなどはありますか。

岩崎：土田ともずいぶん議論した

プランナー／世界観、シナリオ担当

岩　崎　秀　雄

Hideo Iwasaki / Planning

Profile

有限会社ジークラフトのプランナーとして、「FRONT MISSION」を開発。スクウェア編入後に「FRONT MISSION 2」、「FRONT MISSION 4」のシナリオ、「FRONT MISSION 3」の世界観設定を担当する。現在でもスクウェア・エニックスのプランナーとして開発に携わっている。

「ヴァンツァーは飛ばない」って言っちゃったんですよ（笑）

んですけれど、敵の存在をどうするかですね。敵が絶対悪であるべきっていうのは、ゲームとして、クリアを目的として進める上でのお約束のひとつだと思うんです。だから、その部分にユーザーが同意してくれるようなお話じゃないとダメだと思うんですよ。でも、戦争をテーマにしてしまうと、敵は魔王じゃないですから、相手になる人間にも生活があるわけですよ。そこを、どこまで人間で描くのか、どこからは魔王として扱うのか。このあたりは、シナリオ作成で最も議論の対象になる難しい部分ですね。

――：シリーズとしては避けて通れない軍事方面についてですが、岩崎さんはお好きなんですか。

岩崎：好きですよ。ただ、陸軍はサッパリなんです(笑)。僕は飛行機が大好きなんですよ。デザイナーに好きな人間がいましたから、足りない部分は聞いたり調べたりで。あとまあ、厳密にはこうじゃないんだけど…という設定でも入れたものはあります。本当に好きな人が見ればおかしい、という部分はたくさんありますね。凝りだすと、キツくなってきちゃうんですよ。設定を説明するために、シナリオ内で長大な解説テキストが必要になったり。だから、ある程度は「ゲームだから」ということで目をつむってもらおうと思っています。お金の概念なんかもそうなんですが、実際にはあんな風にはならないじゃないですか。でも、それを解説するような経済の設定を作ったところで、はたしてそれが面白いかどうかっていうことですよね（笑）。

――：もっと細かく突っ込みたかった設定とか、お蔵入りしたものはありますか。

岩崎：いやあ、終わっちゃうと気にしないんですよね、僕（笑）。

坂本：4 thのときに、あとからキャラクターの細かい部分の設定を作ってもらったりしましたね。

岩崎：ああ、デュランダルとかやりましたね。そう、デュランダルはしんどかったんですよ(笑)。ああいう組織の設定はすごく大変なんで、作れば作るほどリアルに寄ってきちゃうんですね。それこそ、基地のトイレの数まで決めることになっちゃう(笑)。何人住んでるかとか考えてね。そこまでやるのは、大変なのはもちろんだけれど、やればやるほど矛盾が出てくるわけですよ。キャラクターは人間なので、いろんな意味で自由がきくんですけれど。

――：ディープなファンは、想像を膨らませたい一方でそういう細部にも公式な設定を求めるのかも知れませんが。

岩崎：それはあるんでしょうね。そういう矛盾っていうのは、たぶん感じてる人もいるんじゃないでしょうか。設定はオフィシャルであってほしい、決まったものがほしいって思うんだけれど、実は読んだら興ざめしてしまうというかね（笑）。でも、「俺が考えてた設定の方が面白いよ」なんて人もきっといらっしゃるでしょう。それはそれで、本当に結構なことなんですよ。よく、小説の続きをファンが書くっていうの、あるじゃないですか。僕はそういうのが断然嬉しいですねえ。ゲームをプレイしてそういう意欲を持ってもらえたんだなって。むしろ、面白いことをいっぱい思いついた人は、ウチの会社に入ってくれればいいんじゃないかな。作りましょうよ、「フロントミッション」（笑）。

シリーズを振り返って今だから言えること

――：各作品ごとに、何か違った狙いなどはありますか。

岩崎：2ndなんかは局地戦をやろうという狙いがあって、人間関係に厚みを持たせようというのも大事にしてましたね。1STの頃もそういった狙いはあるにはあったけれど、設定としては漠然とした部分が多かったと思います。だから2ndではキャラ全員にそれぞれ行動原理を持たせるということを意識しましたね。

――：3rdではどういう方向性だったんでしょうか。

岩崎：大きなテーマとしては「ワールドワイドにいこう」ということでしたね。でも、あちこち行かせると、話を繋ぐのが大変なんですよ。なんでフィリピンに行くんだ、なんで今度は中国なんだ、と。だから、和輝がどんな動機を持って行動するかというところを、しっかり作ろうと意識しました。

――：4 thについては？

岩崎：時代を「遡って」描くということですね。あとはあまり軍人ぽくない方がいいんじゃないか、という意識もありました。『フロントミッション』の世界観を、ミリタリー的イメージで固めすぎたくなかったんですね。前作の3rdはすごく突き抜けたシナリオで、評価は賛否両論だったんですよ。でも、僕は和輝を否定する気は毛頭ないんです。軍人は上官の命令には絶対服従が基本ですが、そこを変にこだわってしまうと、やっぱり違和感が出てきてしまう。それに、自分のアイデンティティーで行動する方が親しみを持てると思うんです。だから、4 thの主人公も軍人らしくない人ですよね。

――：5 thではいったん手が離れましたが、ご覧になっていかがでしたか。

岩崎：いやあ、新鮮でしたねえ。実はまだ最後までやってないんですけど(笑)。僕がウォルターを書いたら、あんな風には絶対にならないんですよ。深い悩みを持っているキャラクターを作っても、ああいう表現にはならないんですね。すごく新鮮でした。ああ今までとずいぶんテイストが違うな、こういうのもいいね、新基軸はいいよね、って感じましたね。

――：制作上で陥った痛恨の事態などはありますか。

岩崎：痛恨…うーん、僕はどうだろうな、ジャンプの件ですかねえ。かつてヴァンツァーはジャンプできない設定だったんです。ところが、3rdでは高いところから敵を撃つといったように、高低差を利用するシステムになりまして。階段を上るだけじゃなくジャンプできた方がいいね、ということで設定を変えざるを得なかったんです。該当箇所を全部階段にするのもおかしいですし。でも、確か1STあたりのインタビューで、「ヴァンツァーは飛ばない」って言っちゃったんですよ（笑）。そんなわけで3rdでは悩みましたね（笑）。あと、戸惑いを感じたのは4thですね。なにしろ話が前になっちゃったわけですから。以前の話なんて考えてないよ、って（笑）。それまでにどこかで一言でも触れてあったり、いい伏線にできるような素材があればよかったんですけれど。あんなにも大きな事件が起きてるのに、年表には何一つ載ってないわけですよ（笑）。

――：最後に、ユーザーへ向けてメッセージをお願いします。

岩崎：うーん、ゲーム楽しんでますか、って聞いてみたいですね。僕たちも、いろいろ考えてもちろん作っているわけですが、期待とか嗜好に応えられてるのかなって不安に思うんですよ。買ってくれることと遊んでくれることが、もし必ずしもイコールでなかったら、と考えることがあるんです。だから、もっともっと、ダイレクトな意見を寄せてほしいです。1ステージ20分くらいが理想だとか、1日みっちりやりたいとか、いやいやっぱり長いよとか(笑)。オールドスタイルを守ってほしいのか、というバランス感覚についても気になりますね。ゲームですから、コントローラに触って、楽しめるものにしたいんです。僕らもがんばりますので、皆さんもぜひ、そういう率直な声を聞かせてください。

Interview + Text:Haruwo Sato
Record at Media Works,on July 28th,2006

Office
棚に並ぶのは、使用頻度の高い資料本のようだ。小型扇風機が常に席を向いているのは、暑さに弱いのか状況が熱いのか。ちなみに写真の右側にも棚があり、そちらにはバインダーにまとめられた資料類が並んでいる。





「存在」に納得できるロボット兵器を造る

作品全体の世界観を大きく左右する、メカニックデザインを担当する草野氏。現代からさほど遠くない未来に架空の兵器を登場させる苦労やこだわりについて伺った。

好きなものを描き続けていつしかたどり着いた道

――：まず、これまでのお仕事の概略などを教えてください。

草野：僕が初めてシリーズに参加したのは2ndになります。で、その頃から戦車、飛行機、装甲車なんかの一般兵科がメインなんですね。次の3rdからはしだいに仕事が増えまして、ヴァンツァーを何台かと、あとボスを作りました。4thと5thでは、マップコンセプトとか、コンセプトアートもやらせてもらって。5thのあたりは、ほぼ全体に目を通しましたという感じですね。

――：岩崎さんなどから草野さんといえばチームの陸軍担当である、とお名前が挙がっていました。

草野：それ、毎回言われますねえ（笑）。自分では、兵器よりも戦史とかそういうもののほうが好きなんですよ。用兵思想とか戦い方といったものを好んで勉強してまして。どういう性能のものをどう配置してどう使ったかとか、そういうことをかっこいいと感じるんです。僕は言われるほど軍事通とか兵器通じゃないんですよ。まあ、戦車のなかではこのタイプが好きとか、そういう趣味はもちろんありますが（笑）。

――：やはりメカデザインに惹かれてこの道に進んだんですか。

草野：そうですねえ…僕ね、子供の頃から、ごちゃごちゃと込み入ったモノがかっこいいなと思っていたんです。特に機械に限定するわけじゃなくて、いろんな形のものの集合体が好きだったんですね。それが、いつの間にか機械の絵を描くようになった感じで。機械を書いてメシ食えたらいいなと考えたのは、ある程度就職を意識するようになってからですかね。

――：メカが好きになるきっかけになった作品などはありますか。

草野：すごく影響されたのは、SFですけどディズニーの「トロン」です。あれを小学生の頃に映画館で見て、「あ、これだ。これ好きだ」って思ったんですよ。やべえ、光電子バイクだ、レーザータンクだ！　なんて。

――：小さい頃受けた衝撃って、強烈ですよね。

草野：いやあ、すごく美化されてますよ。キングダムハーツ2で出たの見て、もうすごく悔しくって。やってみたいな、どう動くのかなって…あ、でもうちテレビないや、と（笑）。

実際には存在しないものを登場させる難しさ

――：監修的なこともされるとのことですが、好みもありますか。

草野：仕事には、大雑把にアートとガジェットという2つの分類があります。たとえばイメージボードなんかで、この部屋を描こうっていうのはアートなんです。で、部屋が描いてあるから、その設定を作りこむ、たとえばこの灰皿とかテーブルとかですね。それがガジェットです。仕事では両方やりますが、僕はガジェットの方が好きなんですよ。

――：ヴァンツァーでいうと、関節とか足の形を作りこむ方面で。

草野：たとえばですけど、そういうことですね。足首から下の関節をどう構成して、どの順番で地面に接地していく作りにしようかな、とか。そういうことを考えるのが好きなんです。

――：1人のメカ好きとして、ロボットを仕事で扱うというのは、どんな印象でしたか。

草野：違和感はありましたね。だって、平原を走り回って接近してバキューンって撃つなんて、リスクの方が高いじゃないですか（笑）。でもまあそこはゲームだし、「ロボットがこうだったらかっこいい！」という思考を踏まえた上で、ヴァンツァーで戦うということを真面目に考えていけば、戦車に横から撃たれてもおかしくないロ

デザイナー／メカニックデザイン担当

草　野　裕　朗

Hiroaki Kusano / Mechanic Design

Profile

1995年入社。双子座／B型／左利き。好奇心旺盛、かついい加減な性格を驀進中。
主な燃料は酒と洋ゲー。まだ見ぬロボットブームを夢見るベビーブーマー。

どこを残せばヴァンツァーでいられるんだろうって、考えるんです

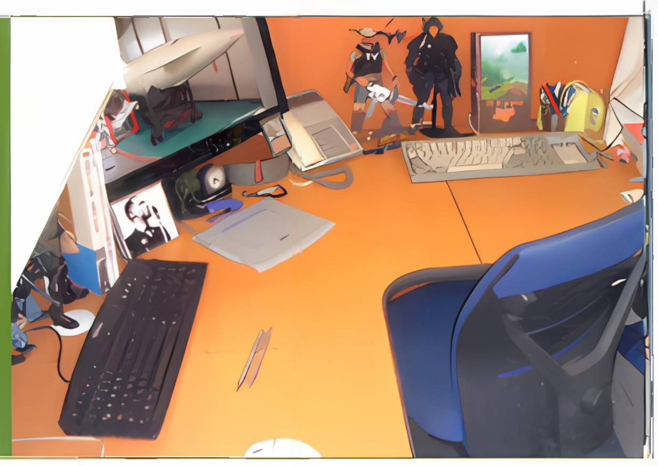
ボットにできるだろうと。使い方としてヴァンツァーをとらえたとでもいいますかね。
——：そういう考え方はデザインにも現れるものですか。
草野：コンセプトになるようなものは、パーツによっては結構考えますね。やり過ぎると、アメリカの実験兵器というか、コンセプトだけに特化した形になったりしてちょっとイヤな感じになるんですが。そういうデザインとして面白くないものはイヤなので、そのへんはバランスをとりつつやってます。ヴァンツァーだと、攻撃の衝撃をまともに受けないように、ボディの正面に直角のデザインはなるべく置かないとか。O.C.U.とU.S.N.では別のコンセプトがあって、O.C.U.は正面の鉄の曲線具合で跳ね返す、ということを意識してるんです。一方U. S. N. は、鋭角的な被弾ケージでなんとかしようという考え方です。
——：「こういう使い方をする機体を」と要求される場合と、デザイン先行で後から使い方を考える場合と、どちらが多いですか。
草野：開発初期段階は後者が多いです。いろいろ書いてみて、どうですかっていう感じで。中盤以降仕様が固まっていくにつれて、必要に応じたデザインを足していくようになりますね。仕様会議に混ざって、こういうの考えたんだけどどう、っていうアプローチもしますよ。ああそうだ、僕ね、昔からいつもボツにされてるのがあるんですよ。4本足で馬型の機体。これを出したい出したいって毎回言ってるんだけれど、なぜか通らないんですよね（笑）。
——：過去のデザインで特に気に入ってるものはありますか。
草野：うーん、前も言ったことがあるかもしれませんが、バジェとか。逆関節の機体がいいですね。あと、108式強襲。あれなんか好きな形です。ポリゴンがやさしいのが好きなんです（笑）。
——：ビジュアルアプローチの面で、作品の進化や変化に対するスタンスはどう考えていますか。
草野：いやあ、難しいですねえ。いつか、ヴァンツァーに代わるような存在が必要になるのかもしれません。そういうことを考えることもあるんですよ。どういうデザインなら新鮮に感じてもらえるんだろう、どこを残しておけばヴァンツァーでいられるんだろうって。やっぱり驚いてみたいんですよ、新しいと思うものを。だから、5thで出したリンの2人乗りヴァンツァーなんかは、そうとう実験的なんです。あれのコンセプトは昔の馬上の騎士をイメージしていて、試しにそのまんまやってみたものなんですね。

苦労の絶えない開発現場 その中に見出す喜び

——：タイトルごとの思い出を聞かせてください。
草野：2ndは、初めて本格的に任された仕事なので、もういっぱいいっぱいで必死だった記憶しかないですね。単純な作業量の多さもそうですけど、ポリゴンを動かす前の設計にすごく時間がかかりました。ハードのパレットが16色だったので、その色を決めるのもすごく時間がかかるんですよ。開発ツールが、アンドゥ1発で作業履歴が消えちゃうっていう仕様で、それにも泣かされました(笑)。今じゃ考えられないですよね。それと、デバッグに一番濃く関わったのも2ndでした。
——：デザイナーもデバッグで徹夜ですか。
草野：え、そりゃしますよ。「フロントミッション」チームって小さいですから、総力戦ですよ。デバッグ始めてから7周はしましたね。ひどいときは4連続で徹夜とか。もうできませんね（笑）。
——：3rdはいかがでしたか。
草野：思い出といえば大漢中ですね。実作業開始までにちょっと時間があって、毎日紙にいろいろ描いてたんです。こんなの面白いかな、今度は出せるかなって。大漢中では遊んでいいと言われていたので、何十個と描いてました。そういうのがほとんど採用されちゃったんですけど（笑）。
——：ボリュームがすごかったですね3rdは。
草野：そうなんですよね。だから1つのキャラに対する情報量を抑える必要があって。少ないポリゴンでどう個性を出すか、というのがデザインの大きな比重を占めてました。たとえば、四角を表現するにも、1カ所折るだけでちょっと未来風に見えたりするとか。貧乏くさいやりくりですね（笑）。
——：ストーリーは早い時期から伝わってたんですか。
草野：いえ、作りながら少しずつ見えてくる感じですよ。いやあ、心配でしたね。今にもヴァンツァーが勢揃いして「行くぞー！」とかいって「ご愛読ありがとうございました」なんてなっちゃいそうで（笑）。でも僕は3rdみたいなの好きですよ。「肩の力抜いていきましょうよ」って感じで。
——：4thについては。
草野：とにかく時間ですよもう、時間ですね。
——：皆さん口を揃えておっしゃいますね。登場機体は多かったと思うんですが。
草野：FMOのデータに味付けする感じで、なんとか用意してたんでしょうね。完全新規はゲパルトノインとか、あんまり多くないと思います。楽しい思い出は……ボスキャラを担当できたことですかね。4本足と6本足で。「ボスといえば多脚」みたいなパターンのイメージは持たれたくなかったので、5thではラスボスをヴァンツァーにしたんですけれど。
——：タイトスケジュールで成功例を出すと、「なんだできるじゃん」ってことになりませんか。
草野：いやあ、でも1回できたから次もなんてこと言われたら、「ちょっとあとで体育館裏に来いよ」って感じですよ（笑）。
——：長期開発になったオンラインについては。
草野：仕様が変わったりとか、それによって悩む時間が長かった印象ですね。割り切った仕様のなかでいかに見せるかということで、テクスチャの素材探しに一番時間を使った気がします。面倒だったのはタイプですかね。ヴァンツァー1種類に対して、軽量・中量・重量・超重量の4タイプずつデザインを用意しなきゃいけなかったんですよ。これを考えるのが大変で。僕はサカタと、ワイルドゴートとか、フロストとか作ってたんですが。めんどうくさくて、もう（笑）。そうそう、ちょっと残念だったのが、いっぱい作った戦車やヘリがほとんど見えないことなんですよね。離れた距離から倒されちゃうから(笑)。なるべく近くで倒して欲しいですね。
——：最後に、ユーザーへ向けてメッセージをお願いします。
草野：シリーズはまだ続くと思いますが、今後新作を出していくときに、進化しなきゃいけない部分があると思うんです。長年遊んできた人が懐かしむような、同窓会みたいな部分もいいと思うんですけど、ゲームは同窓会であっちゃいけないと思っています。愛されるマンネリがあってもいいけれど、もっと、白紙から考えてみたい部分もいっぱいあるんです。それこそ、ジャンル自体SLG以外でもいいなぁなんて思ったりもするんですよ。ヴァンツァーがいる、ということを最大唯一の記号として、ヴァンツァーがいる世界でいろんなことをやってみたいですね。あと、個人的にはオブジェクトの可能性を追求してみたいですね。オブジェクトって、ただの背景と思われがちだけど、背景にも主役にもなれる存在だと思うんですよ。たとえば船みたいに。

Interview ＆ Text:Haruwo Sato
Record at Media Works,on August 31th,2006

Office
ミリタリーフィギュアがディスプレイされたデスク。写真の外、デスク左側には軍事・兵器関係の資料書籍が並んでおり、そちらにもフィギュアの姿が見えた。モニタに映っている画像はもしや開発中タイトルの……？





ドラマを感じさせる イラストレーション

『4th』および最近作『5th』のイラストレーションを担当した直良氏。
作品イメージを決める大看板の1つを手がける難しさ、
それが故の面白さについて伺った。

フロントミッションは 1から続く長い付き合い

――：シリーズとの関わりはメインキャラクターを担当された4thからになりますか。
直良：実は最初の1STから関わってはいたんです。背景を描いたり、キャラのフェイス画面なんかもやりましたよ。2ndでは、ムービーのチームに混ざって、ちょっとヴァンツァーのテクスチャを手伝ったりもしました。ポスターのヴァンツァーの色にちょっと手を出したりとか。別にキャラクターがメインってことはなく、頼まれれば何でも描いてましたね。
――:1STというともう10年以上前になるわけですが、当時は他にどんなタイトルを？
直良：僕の初仕事は『FF VI』なんですよ。それが終わって、帰省しようと思ってたんですけど、坂口さんから「ちょっと2ヶ月延ばせない？」って振られまして（笑）。そこから先はエンドレスで、『クロノトリガー』からまたすぐに『FF VII』に入ってましたね。
――：キャラの描き手として前面に出てきたのはどのあたりから。
直良：一番最初は…サテラビューですね。特に名前は出てないんですけど、人を描くのが面白くって、志願してやらせてもらったのがあるんです。きちんとユーザーに見える形の作品は、『アンリミテッド サガ』が最初ですね。
――：元々専門的に絵をやってらしたんですか。
直良：専門学校で絵はやってましたけど、広く浅くですね。それより、当時は音楽ばかりやってて…（笑）。友達と楽器をいじってるのが好きだったんですよ。1度ゲーム会社に就職したんですけど、そこも1年くらいで飛び出して。曲作って、録音したテープを送ったりなんかもしてましたね。今思うと青臭いですよね（笑）。
――：わりと異色の経歴じゃないんですか。
直良：いや、けっこういますよ。ウチの会社、音楽やってて関係ないパートにいる人いますよね（広報に向かって）。The Black Magesなんて、いろんな人が参加してますよ。
――：ちなみに担当パートは。
直良：ベース弾いて、作曲してって感じですね。夜はライヴハウスでバイトして、音楽ばっかり聞いてました。でまあ、なんだかんだとやってたんですが、やっぱり働かないとなって思うようになって。イヤなことでお金稼ぐのは気が進まなくて、今の仕事に。
――：学生時代に絵の部分で学んだことは実際に役に立ちましたか。
直良：うーん…サボってましたから（笑）。まあ、アニメーションぽいものをやったりとか、油彩にしても水彩にしても彫刻にしても広く浅くやれたので、それはよかったですよ。いろんなものを吸収する術というか姿勢みたいなものは、その頃に身に付いたのかなって思います。
――：音楽と絵の間で揺れたことはなかったんですか。
直良：音楽は音楽で、好きなままでいいと思ったんですよ。仕事にしなくてもいいや、と。
――：それじゃ絵より音楽の方が上みたいな（笑）。
直良：プライベートでは今でもそんな感じですよ。家では絵は描かないですしね。もちろん音楽に夢中の頃は「続けていくうちにいつか食えるようになるといいね」という思いはありましたけど、絵の方は結構早いうちから仕事としてとらえられていたので。

キャラクター作りにおける 試行錯誤の面白さ

――：作業スタイルとしては、CGと筆どちらが多いんですか。
直良：ああ、僕はですね、3Dソフトは使わないんですよ。使えないというか（笑）。なので、紙と鉛筆

デザイナー／イラストレーション担当

直　良　有　祐

Yusuke Naora / Illustration

Profile

ゲームソフト『FINAL FANTASY VII』、『FINAL FANTASY VIII』、『FINAL FANTASY X』、『FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN』などでアートディレクションを担当。
コード・エイジプロジェクトでは、プロデューサー／コンセプトデザインを務めた。
フロントミッションシリーズには、さまざまな形で関わっている。

流れを通して関わっていくことが、会社の中で絵を描く面白みなんです

です。それをデジタルに持っていって仕上げるという流れがほとんどですね。デジタルのメリットはスピードなので、レスポンスをよくするために使うというイメージです。現場にデザイナーがいることのメリットを活かしたくて、4thでは、線画の段階は特にとにかくやりとりを多くして、ニュアンスがどれだけ出せるかを意識的に追求していました。

――：4thと5thで、デザインのコンセプトの違いや、意識的に変えた部分などは。

直良：4thのチームは、新しい「フロントミッション」をやろう、って気持ちがすごく強い人たちで。土田などから、世界観のなかでも「人種」にこだわっていこうよ、っていう声があったんです。対立やドラマを描いていくときのポイントとして。キャラクターを切り出したときに、そういう背景が見えるようにできたらいいなと。それで、人種についていろんな角度から調べましたね。

5thはある程度作業が進んでからの参加で、その時点でディテールがかなりハッキリしてました。たとえばリンなら「かわいい女の子」「眼鏡」「女上官」みたいに、ストレートなイメージを伝えられていたので、僕はそれをどんな肉付けで表現しようかな、という風に進めていきました。デザインもそこそこに、3Dスタッフと密にやりとりして、骨の位置をもっと上げてみようとか、画面での動きを意識してみたりとか、そういう立ち位置でしたね。

――：それは原画を画面に落としていく課程でのやりとりですか。

直良：それももちろんありましたけど、5thのときは、データからどんどん起こしていこうって流れでしたね。だから、そこでどうキャラとして成立させようか、どう色気を出すか、なんてのをやってる感じで。4thと5thの一番の違いはキャラがポリゴンになったことで、スタッフにもそれを明確に意識して作ろうっていう狙いがあったので、模索の仕方が明らかに違いましたね。

――：どちらの方がやりやすかったというようなことは。

直良：余裕もってやれたっていう意味では5thですかね。キャラ全体のバランスを見やすかったというか。4thでは、まずだーっと描いて、並べてみて、どうバランスをとっていこうかなんてやってたんです。骨格とか人種的なものの強調をどこまでやっていいのか、なんて部分も手探りで。どこまでは日本のユーザーに受け入れてもらえるんだろう、という怖さもありましたしね。

――：リアリティを追求しすぎちゃダメだろう、といったような？

直良：そうですね。4thでの経験を活かして、5thではいろいろと気を付けました。

――：バランスを探る上で、やはりリアルの経験は大事ですか。

直良：それはありますね。社内のローカライズを担当するセクションの、翻訳などのスタッフにいろんな国の人がいるんです。そこで、骨格の勉強も兼ねて話を聞いたり、写真を撮らせてもらったりして。そういった蓄積もずいぶん活きたんじゃないかと思います。

――：仕事の内でこれが得意だとか好きというものはありますか。

直良：うーん…立ち上げるときに、作品のキーをどこにしようとか、どう製品としてパッケージされるといいかとか、どうユーザーに伝えていこうかっていう、商品のトータルな見え方っていうのにすごく興味があるんですよね。

――：絵をトリガーにしたプロデュース的なものが面白いと。

直良：わりと現場ではそんな感じですね。プロデューサーに挑戦してみたりとか。

――：パブリシティ面のお仕事もある思うんですが、絵を起こすときに一番気をつけることは。

直良：5thのときに、ようやく形になり始めたかなというくらいなんですけど、こう、絵の方でドラマを表現したいなと。ドラマが伝わるように、意識してやるようになりましたね。「FF」で長くやってきた絵作りっていうのは、物語が前面に出てきたもので、ポイントがはっきりしてたんですね。でも5thでは、何を象徴してそれをどう表現するかというのを、土田や玉井とかと話しながら模索していったんです。宣伝の意見も聞いて、こうした方がユーザーに伝わるんじゃないかって。そういう作業が非常に楽しくて。

――：それは構図であったり、スナップのテイストであったり？

直良：そうです。この間携帯をいじってたら、ラフを黒板に書いたときの画像が残ってまして。ここでこんな感じで立ってたらどうだろう、なんて話し合いながら書いたもので、すごくへたくそな絵なんですよ。よくこんなんでみんな、腹括ってくれたなぁと（笑）。

継続の内で培われる進化
そこを楽しんで欲しい

――：普段は、個人的にはゲームはやる方ですか？

直良：けっこうやりますよ。この間のワールドカップのときなんかは、ウチの社内でもワールドカップが開かれてました（笑）。

――：「フロントミッション」は。

直良：1ST、2nd、4thとやってますね。5thはけっこう楽しみにしてたんですけど、いろいろあってエンディングを事前に見ちゃったんですよ（笑）。これでくじけちゃいましたね。

――：絵描きの視点で、絵でゲームに興味を持つことは。

直良：参考になるかも、と思って触ってみることはあります。でも、スタンスとしては映画を観る感覚と同じなんですよね。お、こういうのをCGでやってるんだ、ちょっと観てみようとか。これはなんにも考えずに観にいこう、とか。

――：映画はお好きな方ですか。

直良：好きですけど、とりとめのない感じですね。興味を持ったら何でも。この間、出張で行ったサンディエゴで「スーパーマン」を観てきたんです。あれくらいベタベタ直球でおバカなことやってると、いいなって思いますね（笑）。

――：キャラデザインという仕事を通じて、良かったことやイヤだったことを伺わせてください。

直良：えーっと…そうですねえ…イヤってことはとりあえず思い当たらないですね。自分の描いたものを使ってもらったり、ユーザーが触ってくれるというのは単純に嬉しいことなので。そんなに変なことは思わないものです。それよりも意識するのは、しっかり考えてそれを形にして、ユーザーの反応を受けとめて「どう次につなげるか」ということですね。土田がよく言うんですけど、これにすごく共感するんですよ。物作りって継続じゃないですか。なんかこう、流れを通して関わっていくことが、会社のなかで絵を描いていくことの面白みなんですよね。

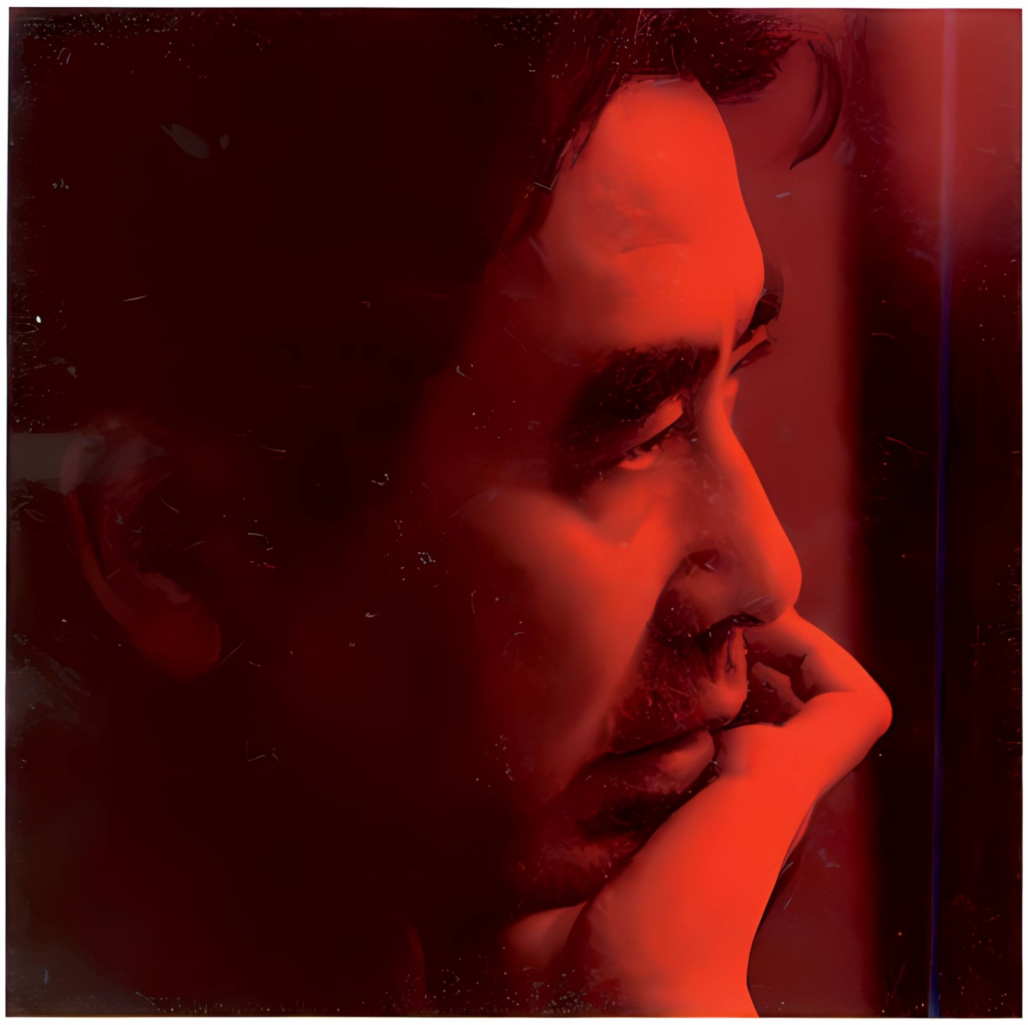
――：最後に、ユーザーへ向けてメッセージをお願いします。

直良：どうしようかな。どういったらいいんだろう（笑）。そうですね、これまで僕なりに長くシリーズに関わってきて、先ほど継続という言葉を使いましたけれど、「フロントミッション」の面白さも、シリーズ一貫した世界観の繋がりをこれだけ長く維持しながら、毎回違いを出していこうっていう部分だと思ってるんですよ。作る側の意識としてもそうですし、ユーザーさんにもそういう部分を、面白がってもらえるんじゃないかと思うんです。「次はどんな球を投げて来るんだろう、変化球？　むしろ直球？」みたいに想像して、期待してもらえると嬉しいですね。僕もそういう意味では、楽しみにしている1人なんですよ。

Interview + Text:Haruwo Sato
Record at Media Works,on July 28th,2006



Office
3つのキーボードが並ぶ直良さんのブース。デザイナーらしく、もっとも使いやすい位置にタブレットが配置されている。ちなみに背面側は大きな窓になっており、ブラインドの手前には様々なロボットの小型フィギュアが。



作品にプラスαのイメージを提供する魔法

『フロントミッション』第一作のイメージイラストとキャラクターデザインを担当し、作品世界を決定づけた天野氏。
氏は、当時作品に何を思い、何を表現しようとしたのか?

自由にイメージを広げたフロントミッション

――：フロントミッションのオファーが届いたときの印象は？
天野：打ち合わせの内容はほとんど覚えてないんですが、この頃はファンタジーテイストの依頼が多かったんですよね。だから、すごく新鮮に感じました。あまり制約がない仕事で、好きにやらせてもらったのも嬉しくてね。
――：作品イメージはどのような形で伝えられていたんですか？
天野：最初は、キャラクター設定と背景のストーリーだけでした。初期は大枠しか決まってなくて、話のなかで世界観を育てていった感じです。舞台設定にジャングルと兵士という組み合わせがあって、惹かれるものを感じました。
――：「フロントミッション」のあたりから、鮮やかな彩色の作風になってきた印象を受けました。
天野：ああ、この時期はバリ島に行ってた頃で。だから、ちょっとバリ風になってるんです。まだ世界観も完全に固まってなかったから、自分のイメージに任せて頼まれてないのもたくさん描いてる（笑）。ジャングルと人間の共存といったイメージが広がったので、思いつくままにずいぶん描きましたね。特にゲームを意識したわけじゃない絵も多いんですよ。川でこんなのに遭ったら怖いだろうな、っていうイメージの発展だけで描いたりね。「巨大な国家同士の激突」っていうモチーフだけは聞いていたので、それなら川中島のイメージなんてどうだろう、と思って描いたのもあります。いや、実際そんなゲームなのかよくわかってなかったんですけどね（笑）。
――：ヴァンツァーのデザインはいつ頃に提供されたんですか？
天野：初期から多少はあったと思うんですが、自分なりの解釈で描いてましたね。有機的なのが面白いと思って。ポリゴンモデルの資料ももらいましたが、あんまり見ないで描いてましたね。
――：「ゲームは子供もの」という当時の風潮にあって、先生のイラストは低年齢層の背伸びしたい意識にマッチしたと思うんですが。
天野：僕としては、ファッションをかっこよくしたいと思ってたんですね。舞台が近未来なら、現代のファッションを取り込んだっておかしくないですし。たとえば当時、ヴェルサーチを気に入ってたんですが、今だったらまったく別のイメージで描いたでしょうね。そういう、「今いいと思えるもの」っていう感覚は、たとえばファンタジーだと出しにくい。それがこの作品は自由にできましたから、そんなところから思い切った色彩が生まれたんだと思いますよ。

創作に刺激を与える経験本質の発露としての創作

――：先生ご本人としては、ファンタジーを得意とする、という意識を持たれていますか。
天野：どうでしょう。現実にないものを、イメージのままに描けるのがいいんでしょうね。束縛されてないのがいい。そして僕の場合、たまたまファンタジーの仕事が多かったので、得意なように見られているんでしょうね。
――：『フロントミッション』で現実的な世界からイメージを広げる際、現実の影響は受けましたか。
天野：ありますね。この当時は、湾岸戦争の影響をかなり受けていたと思います。クウェート侵攻の頃はニューヨークにいて、戦争がすごく身近な存在だったんです。新聞でもテレビでも連日そういうシーンに触れて、「現実だ」って思い知るわけです。すごく身近にね。変な話だけど、迷彩はこうなってるんだとか、最新の軍服はこんな感じなんだ、というのも情報として入ってくる。情報がリアルタイムで入ってくるのは、ファンタジーじゃありえないことです。

コンセプトアート／キャラクターデザイン担当

天　野　喜　孝

Yoshitaka Amano / Concept Art

Profile

1952年、静岡生まれ。アニメーション製作会社竜の子プロダクションに入社し、数多くのキャラクター設定を担当。独立後は、雑誌や絵本等にファンタジー画、版画を発表する。「FRONT MISSION」シリーズでは、1作目のほか、「GUN HAZARD」、「FRONT MISSION ONLINE」のキャラクターデザインやビジュアルコンセプトを担当している。ほかにもゲームでは「FINAL FANTASY」シリーズのビジュアルコンセプトとイラストを手がけ、「エルリック・サーガ」や「吸血鬼ハンター"D」といった小説の装紙、挿絵も担当。4月には自身の絵本「N.Y.サラダ」がアニメーション化され、全国で放送予定である。

僕は絵描きだから、イメージを提供する側でいたいですね

——：現代の延長線上にある作品だからこそ、イメージしやす過ぎて縛りを感じたりしませんか。
天野：いや、それはないですね。むしろ、ひっかかるものができたときに、資料があって楽なんじゃないかな。イメージだけを描くならデタラメでもいいわけですが、知りたいものが生まれることもありますから。昨日までね、サンディエゴに行ってたんですけど、そこにエンタープライズ（編注：アメリカ海軍の空母）がいたんですよ。どうしても見たくて、時間を作って行ったんですが、すごく面白い体験でしたよ。結構ツギハギがあったりするのに、触るとつるつるしてるんです。触らないとわからない。こういう経験が、戦争やSFを題材にするときにすごく活きるんです。経験が資料になる。
——先生のアトリエは、独特の雰囲気がありますね。
天野：はは、柱時計なんかちょっと異質でしょ。これ、資料なんですよ。僕の、本質の世界なんです。メルヘンチックなの。今やってるオリジナルの作品で、少女が主人公で、時計がひとつの象徴になってるファンタジーなんです。
——：え、先生の本質はメルヘンなんですか？
天野：ハードなものとメルヘンなものは、表裏一体だと思うんですよ。僕ね、集中するのが苦手なんです。飽きちゃう。そうすると、軽いものが有効なんです。そっちを描いてるうちに、ひと呼吸置いてまたガッと堅いものがやれる。
——：なるほど。FFでも、シックな作風の中にくだけたモーグリがいたりしましたね。
天野：やりましたね。好きですね。「何か描いて」っていう言われかたをすると、そっちを描いてましたね。制約がなければ、ゆるめに描くのが楽しくてね。
——：たまにこういうタッチを見ると、「これが天野先生だ」なんて思うこともあります。
天野：たまに、受け入れてくれない人もいるんですよね。僕がこういうの描くとね。でもまあ、描いちゃうんですけど（笑）。自分の世界観の中には、混在してあって、どこをクローズアップするのかっていう違いだけなんですよ。

無意識に顔を出す日本人のDNA

——：先生にはいろんなオーダーが来ると思いますが、得意な題材や作風へのポリシーはありますか。
天野：この間ね、コンベンションで映画畑の人と話をしたんですけど、僕のデザインには西洋と東洋の両方が入ってるって言われたんですよ。そのときのデザインは、西洋を強く意識してたんですよね。それが向こうで紹介されたときに、西洋と東洋の間に位置するって評価をされてね。それが面白くって。
——：作品を手がけるときに、常にそういう意識はあるんですか。
天野：ものによりますが、西洋のものは意識してますよ。「エルリック」（※1）なんかはそうですね。マイケル・ムアコックの世界を僕が文章を読んでイメージして描いたわけだから、そこに東洋のテイストはいらないんですよ。そこに広がっていくのが西洋のイメージだったんです。でもこれがたとえば、剣士の描写だとしたら、パッと思いつくのが眠狂四郎だったりすることもありますよ。
——：え、眠狂四郎ですか。
天野：はは、あくまでイメージですけどね。こういうのがたぶん、日本人のDNAなんですよ。刀を振りかざして佇むイメージで、パッと思いついちゃうみたいな。戦後西洋文化が入ってきて、今は着物なんかも着ないですよね。僕もよくわかんないですよ、着物の作りとか。これが中国だと、トラディショナルなものがしっかり残ってる所があるけど、日本ってアメリカナイズされてるから、西洋とそれほど変わらない。そういう意味で、いろんなものが混在した場所ですよね。僕は下駄もはかないし着物も着ないけど、そういう背景を持って絵を描いてると、自然とそう見えてくるんでしょうね。
——：そうでしょうね。我々が見ると、すごく幻想的で西洋的なイメージを感じたりしますが。
天野：うん、僕もそう思って描いてるんですよ。日本的に描こうと意識するとクサくなっちゃう。嬉しかったのが、ムアコックさんが、僕が頭に描いていた「エルリック」はこれだって言ってくれたんです。「エルリック」だけでなく、ムアコック作品は全部僕の絵なんですよ、本国の方では。
——：ここ数年は、ゲームでは先生の作品に触れる機会がなくなってしまって寂しいです。
天野：オファーはいただくんですけどね。過去作品のイメージが強過ぎて、難しい面があるのかもしれません。また、ドットで表現していた時代は、ゲームにとって絵が必要だったけど、今はCGの進化で、クリエイターの意思を形にしやすくなった側面もあると思うんです。そういう環境では、イラストで世界を提供する必要はないと思うんですよ。そういう意味で、『フロントミッション』のときみたいな「ひと味ほしい」って仕事はいいですね。プラスαになれる。僕は絵描きだから、イメージを提供する側でいたいですね。ゲームの仕事は、本質的にはRPGだから意味があるんです。テトリスや頭の体操だったら、僕が絵を描く必要ないわけですし（笑）。僕のゲームとの関わり方は、すごく狭い世界だと思うんです。でもそれで十分。それ以上はやる必要がない。
たぶん、ゲームと違う方がいいっていう面もあるんでしょうね。たとえば文章と絵があったとして、文章にない部分を絵にすることで、行間を埋めるというか、幅がすごく広がると思うんですよ。それが自分の役割なのかなって思うんですね。結構誤解を生んじゃうこともありますよ。ムチを持ったらかっこいいって思いついて、込みでデザインしたら「この人がムチ持ってたら困る」って言われたりとかね（笑）。勝手に馬に乗せたら、「馬に乗っちゃ困る」ってこともありました（笑）。イメージでやってるからそういうこともありますけど、でもその方が楽しいですよ。絵描きとしてね。
——：1STではそういったご苦労はなかったんですか。
天野：ああ、1つあったんですよ、オーダーで描いたやつが。これがもう、すごく苦労してね。パーティの風景なんですけど、うまくイメージが広がらなくてね。
——：キャンプの風景ですか。傭兵たちが車座になっている。
天野：ああそうそう。こういうのが意外と難しかったりするんですよ。日常っていうのかな、こんな感じのが欲しいっていうオーダーがあって、仕上がるまでつらかったのを覚えてますね。
——：1STのリメイクで9年ぶりに同作のイラストを描かれましたが、自分の中でイメージの変化などはありましたか。
天野：どうだろう。うーん、けっこう描けたから、そういう意味じゃ進歩してないのかなぁ（笑）。そんなに変わった気がしてないんですよね。その間に自分が経験したことが入ったりとか、そういうのはあるんでしょうけれど。この時は、パリで描いてたんですよ。アトリエの近くに、そこでルソーがスケッチしたっていう植物園があって。ルソーはフランスを出たことがない画家でね、その植物園で描いたらしいんですよ。そこで僕も描いてみたんです。そしたら、色は綺麗なんだけど植物に今いち元気がないんですよ。描いてから思ったんだけどね。1STはバリで描いてたから、もっとジャングルの感じが出てた。絵ってね、そういうの出ちゃうんですよ。

Interview + Text:Haruwo Sato
Record at Media Works,on July 27th,2006



Office
アトリエ2階にある創作スペース。広々としたフロアだが、壁の一面を画材が埋め、その手前に大きなデスクが置かれているのみだ。イメージを邪魔するものが排除された、シンプルで開放的な空間となっている。

（※1）……イギリス出身の作家、マイケル・ムアコック著によるファンタジー小説シリーズ。彼の代表作「エターナル・チャンピオン」シリーズにも登場する、エルリックが主人公。

当時の思い出

表情を彫り込む作業の量が、最初に思っていたより大変だった印象があります。お引き受けしたときに想定していたよりも、数段精緻な表現が可能になっていて、それに伴ってデザイン作業も細かいところまでの描き込みが必要になってしまった……という感じでした。その当時（※1）、コンシューマー機のグラフィック性能が格段に上がってきていたのが原因なのですが。

でも、結果的に細かい表現ができたことは、それぞれのキャラクター表現の幅が膨らみましたので、とても良かったです。

手がけたことで変化したもの

自分がコンシューマーゲームのキャラクターやモンスターデザインをする際、『フロントミッション』に参加する以前は普通紙にマーカーによる彩色方法で作品を描いていました。

『フロントミッション』以降は、本格的にコンピューターを使って絵を描く作業を取り入れました。はじめのうちは試行錯誤しながらの部分もありましたが、CGを導入しつつ、大量の作品を描くことになったため、一気にCG技法を習得した記憶があります。

CGはデータさえ飛ばさなければ、色あせたりしないし、活用するにも楽ですね。

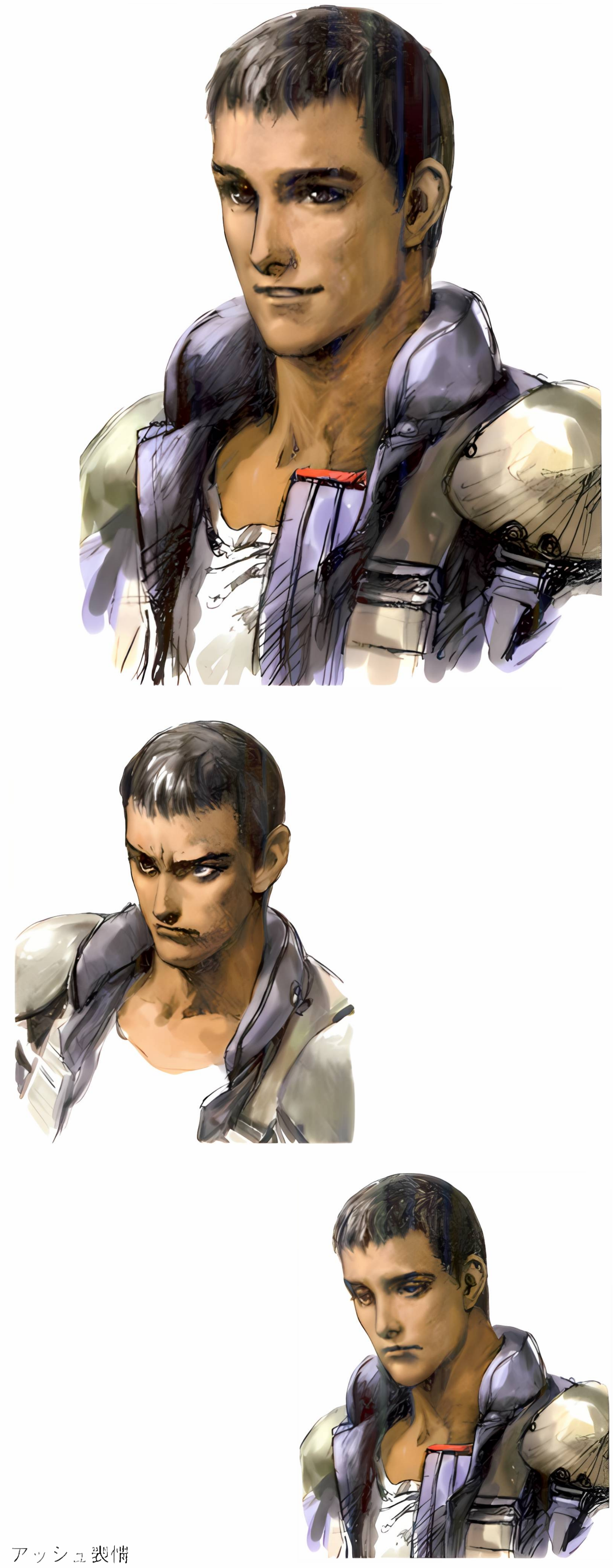
あと、普段の仕事では1人の人物について喜怒哀楽などの沢山の表情を彫り込むことはあまりありませんでした。通常は描く機会の少ない、表情等をつきつめてゆくことになったのは、とてもよい勉強になりました。

お気に入りのキャラクター

苦労したので、思い入れのあるのは主人公かな。でも、みんなそれぞれに愛着があります。特に癖の強い脇役や、アクの強いおじさん連中などを描くのは楽しかったです。

使用画材（機材）

通常のイラストはカラーだと油彩、モノクロは墨に筆描きですが、今回のデザイン作業はCGでPhotoshopとPainterを活用します。



アッシュ表情



フロントミッション セカンド キャラクターデザイン担当

末弥 純

Jun Suemi from
FRONT MISSION 2

Profile

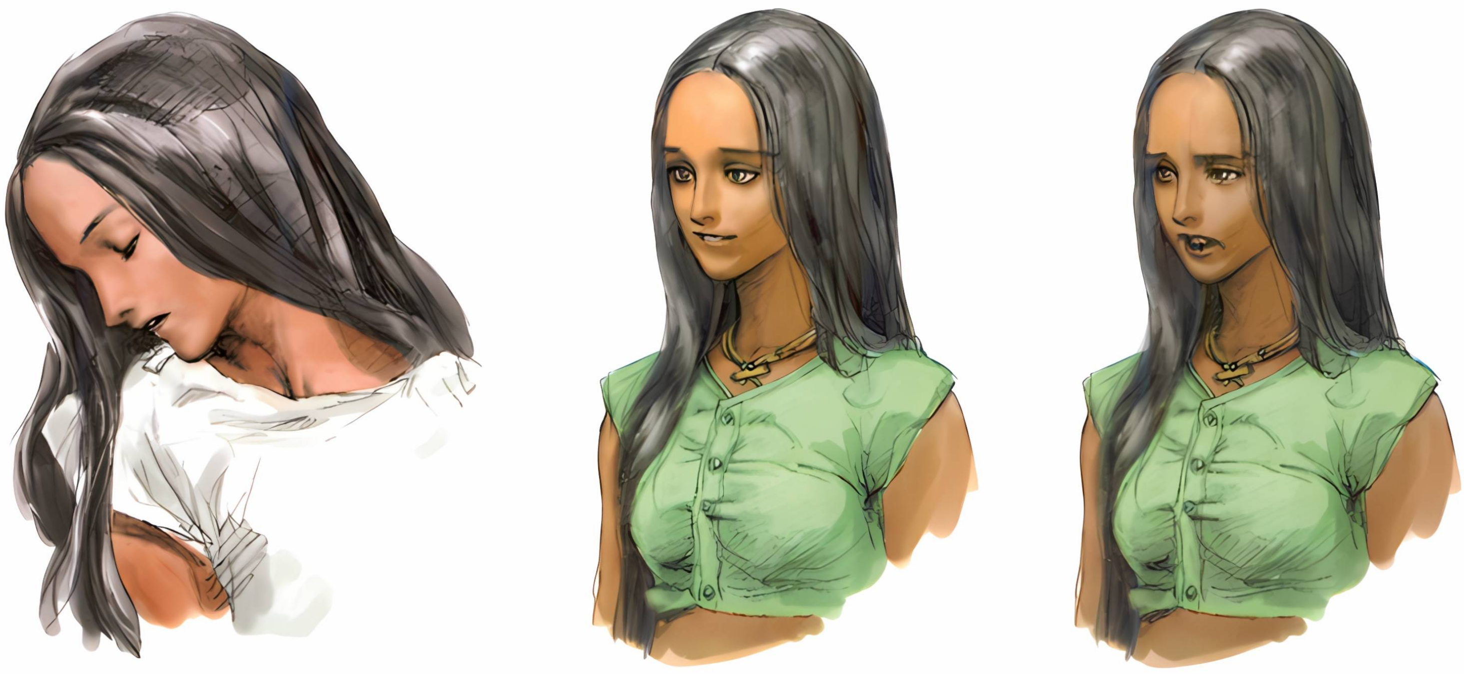
1959年5月20日生まれ。武蔵野美術大学造形学部油絵科卒業後、挿し絵描きの道へ。「魔界都市」シリーズ（菊地秀行著／祥伝社）、「グイン・サーガ」シリーズ（栗本薫著／早川書房）の挿絵などで高い評価を得る。ゲームファンには「ウィザードリィ」シリーズ（アスキー）などでもお馴染み。画集には「玄」「魄」「烈妖月」（朝日ソノラマ）、「グイン・サーガ画集」（早川書房）、「ウィザードリィ画集」（新紀元社）などがある。2006年には表参道gofaにて個展を開催、成功させ、存在感を示した。「FRONT MISSION 2」では、キャラの膨大な量の表情グラフィックを描く。

（※1）…「FRONT MISSION 2」はシリーズ初のCD－ROMタイトル。SFC時代とは比較にならない容量を持つため、膨大な量のグラフィックデータが収録された。



ロズウェル表情

リラ表情





リーザ表情

Message

『フロントミッション』ファンへ一言

硬派で個性的なメカや戦略と、丹念に織り込まれた人物描写とバックストーリーが単なるシミュレーションゲームを超えて、ゲームそのものに深みのある魅力を与えていると思います。

イラストレーターを目指す人へ一言

ひとつひとつの作品は自分の分身でもあるので、愛を込めて絵を描き続けてください。

制作時の思い出

シリーズも豊富な前例があり、かなり開発の進んだ段階でお話をいただきましたので、相当量の設定資料をいただけたのは助かりました。残念だったのは、当時、並行して幾つもの仕事を抱えており、本来僕が担当すべきキャラクターの中から、人数を絞り込まざるを得なかった事です。異なるジャンルの仕事をしていたので、なかなか上手く頭が切り替わらず、1ST、2ndのサントラ盤をいただいて、それを聴きながらイメージトレーニングに励んだ事を憶えています。

今だから言える打ち明け話

別に、当時から秘密はないんですが…（笑）。
資料用にいただいた設定画があまりに上手かったのに落ち込んで、しばらく筆が進みませんでした。
遅れた原因のひとつです。

ユーザーからのレスポンス

直接は耳に入って来ないので、よくわからないのですが、僕のキャラ絵がゲームの妨げになっていなければと願うばかりです。シリーズを手がけられたイラストレーターの皆さんは、どなたも凄い方ばかりなので、批判は覚悟しています。

手がけたことで変化したもの

これといって得意なジャンルはないのですが、殊に僕が近未来SFを苦手としていたのは、誰の目にも明らかだと思います。フロントミッション・シリーズの一作を手がけさせていただいて以来、不思議とそのジャンルのお仕事もいただくようになりました。苦手意識は相変わらずですが。

お気に入りのキャラクター

映画ならアクの強いバイプレイヤーが演りそうなキャラは、どれも描いていて楽しかったですね。

使用画材（機材）

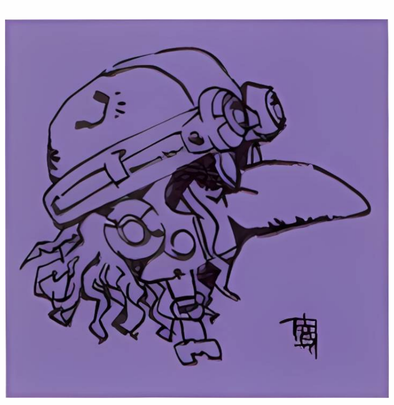
一定はしていませんが、3rdについては、水彩紙に透明水彩でシャドウをつけてコピックで彩色しました。



和輝スケッチ画



ユンスケッチ画



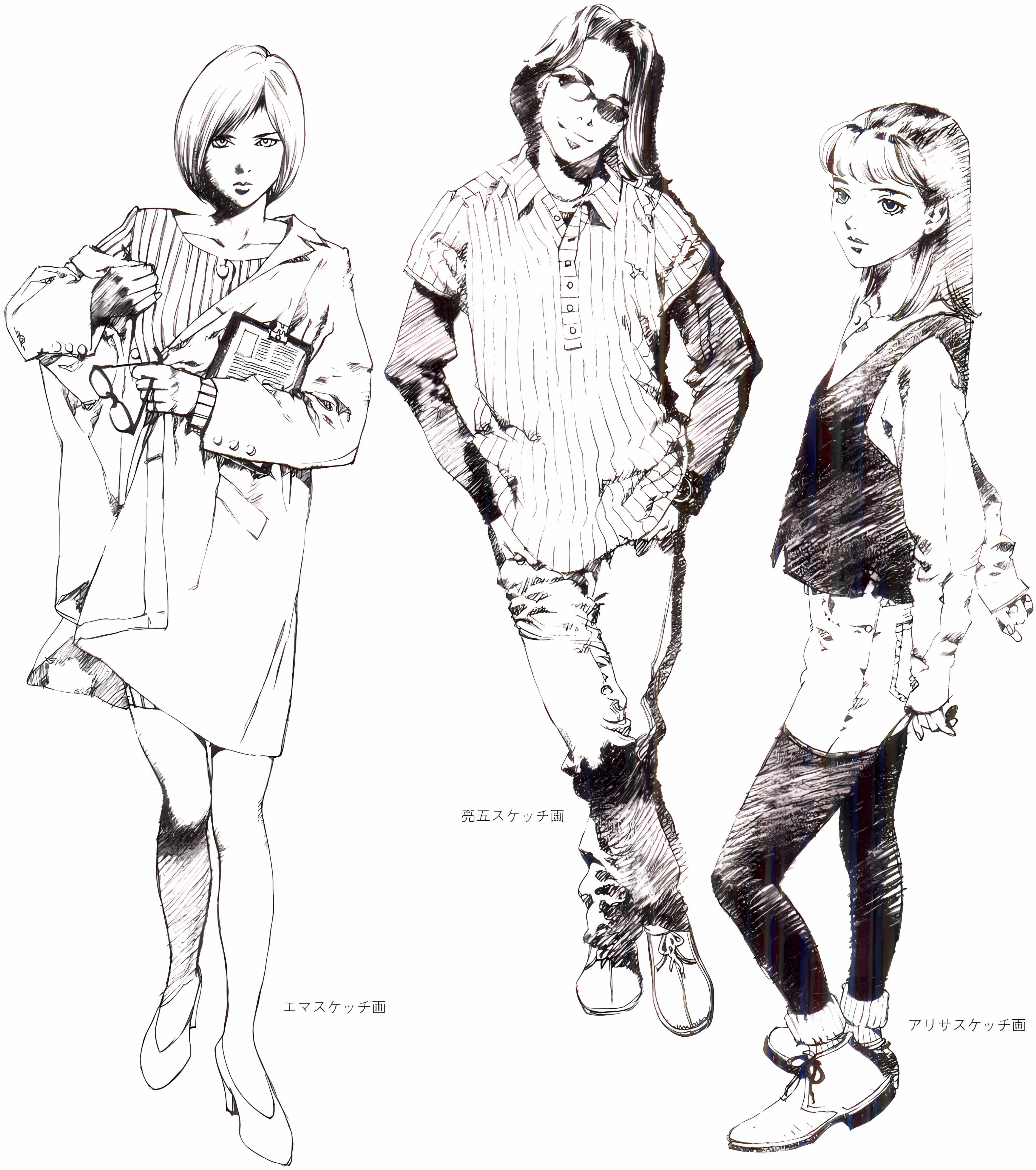
フロントミッション サード　キャラクターデザイン担当

山　田　章　博

Akihiro Yamada
from FRONT MISSION 3

Profilo

1957年2月10日生まれ。高知県出身。現在は京都市在住。大阪経済大学を6年で中退。大学在学中、1981年にみのり書房「アラン」誌で漫画家デビュー。その後はマンガ家、イラストレーターの二足のワラジで活動。コミックでは「ロードス島戦記〜ファリスの聖女」（角川書店）。絵物語に「おぼろ探偵帖」（日本エディターズ）や「星界物語」（青心社）など。小説の挿絵やアニメ化作品には「十二国記」（小野不由美著／講談社）、「ドリームバスター」（宮部みゆき著／徳間書店）など、活動の場は多岐に渡る。最近の活動として、高知県の横山隆一記念まんが館で原画展を開催。



エマスケッチ画

亮五スケッチ画

アリサスケッチ画

Message

『フロントミッション』ファンへ一言
ごめんなさい。

イラストレーターを目指す人へ一言
僕以外の人を目指してください。

制作時の思い出

主人公側のキャラクターはいろいろと決まり事があったので、求められる印象どおりにいかず、苦労しました。

今だから言える打ち明け話

いろいろ原稿遅くなってすみませんでした。

ユーザーからのレスポンス

雑誌に載った絵を、知人がパキスタンの安宿で見たという話を聞いて感動しました。

手がけたことで変化したもの

直後に軍事ものの依頼がいくつかありました。

お気に入りのキャラクター

敵方のキャラクターはわりと自由にやらせてもらったので好きですね。

使用画材（機材）

鉛筆で下描きして、Macで着彩する、ごくオーソドックスな方法です。

Massage

『フロントミッション』ファンへ一言

これからもかっこいいロボットアクションCGを期待しています。

イラストレーターを目指す人へ一言

毎日描き続けてください、継続は力なりです。



デザイン画



フロントミッション　オルタナティブ　キャラクターデザイン担当

沓　澤　龍　一　郎

Ryuichiro Kutsuzawa
from FRONT MISSION ALTERNATIVE

Profile

生年月日不詳。大学卒業後、セガに入社。その後独立し、現在に至る。「Team Player」（飛鳥新社JAPON）などで作品を発表しているほか、最近では短編漫画を手がけたり、映画制作にも参加。

設定資料 Historica

for FRONT MISSION WORLD HISTORICA









Character 設定資料

登場人物の喜怒哀楽だけでなく、一般的に簡略化されがちな服装やアクセサリーといった
アイテムまで、多数のバリエーションが描き起こされている。

FRONT MISSION 3



01



02



03



04



05



06



07



08



09



10



11



12



13





14



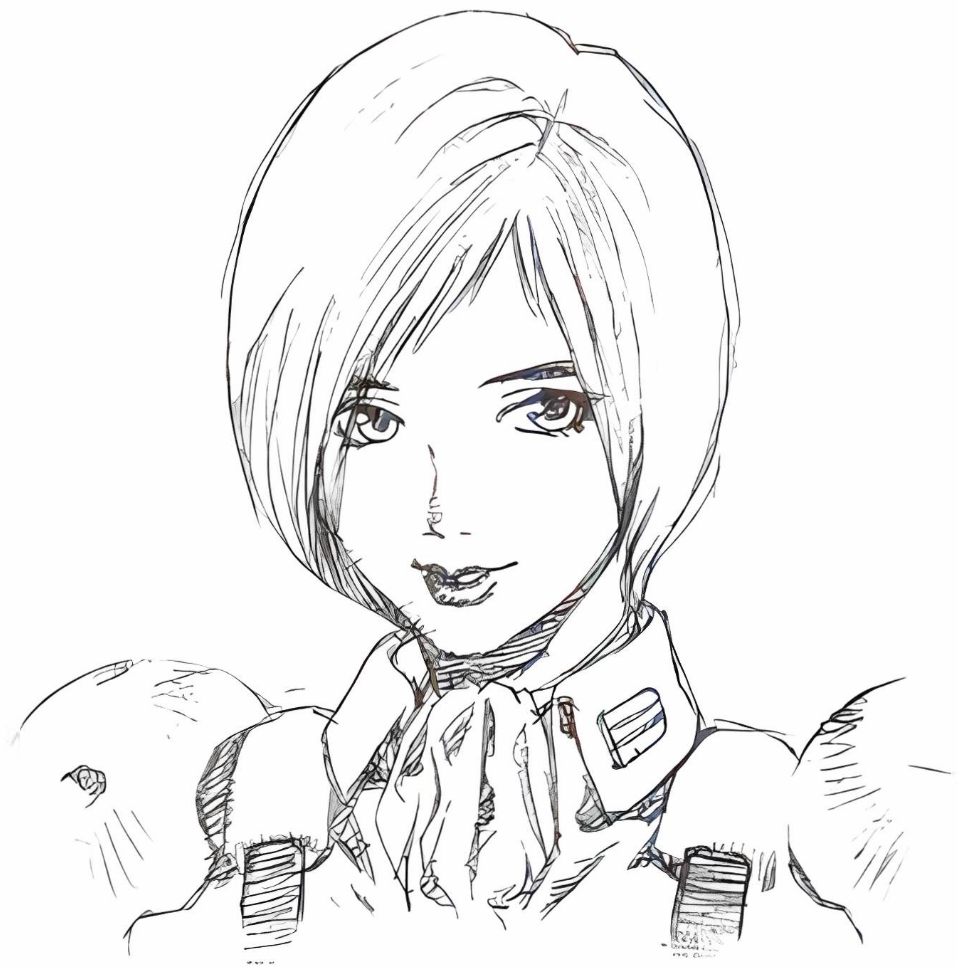
15



16



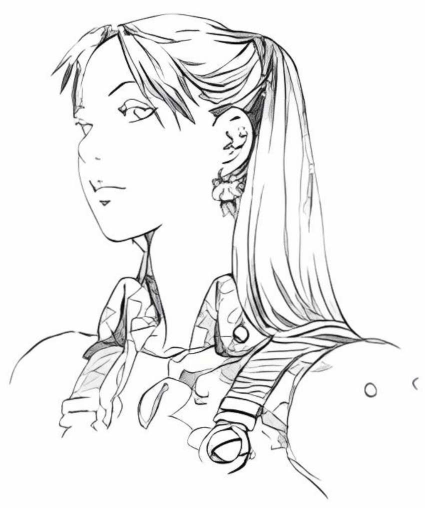
17



18



19



20



21



22



23

<table>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">01</td><td>02</td><td>03</td><td>14</td><td>15</td><td colspan="2" rowspan="2">18</td></tr>
<tr><td>04</td><td>05</td><td>16</td><td>17</td></tr>
<tr><td>06</td><td>07</td><td>08</td><td>09</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td><td>22</td></tr>
<tr><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>23</td><td colspan="3">View</td></tr>
</table>

01…蒸開亮五
02…武村伊佐夫
03…黒井優二
04…劉　海峰
05…劉　海峰(サングラス)
06…マーカス・アレン
07…ホセ・アストラーダ
08…リニー・バリラー
09…リニー・バリラー(準備稿)
10…藍　寿騏
11…李　占梅
12…ルドルフ・カイザー
13…バール・ゴルボフスキィ
14…エミール・クラムスコイ(怒り 1)
15…エミール・クラムスコイ(怒り 2)
16…エミール・クラムスコイ(怒り 3)
17…エミール・クラムスコイ(悲しみ)
18…エミール・クラムスコイ(笑顔)
19…新条美穂
20…ファム・ルイス
21…ユン・ライファ
22…ユン・ライファ(準備稿)
23…メイヤー・エドワード


01


02


03


04


05


06


07


08



09

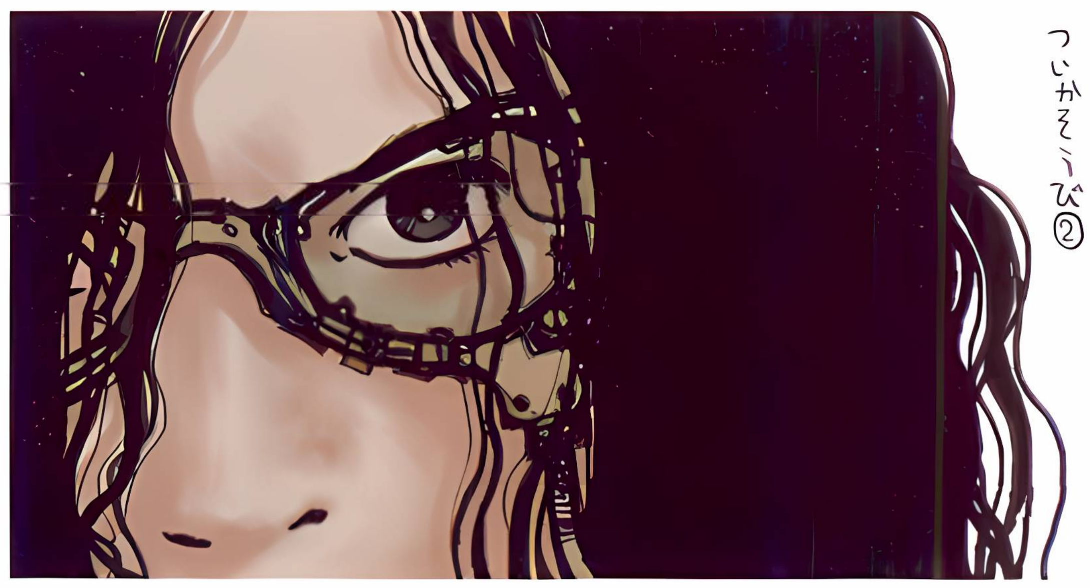


10





11



12



13



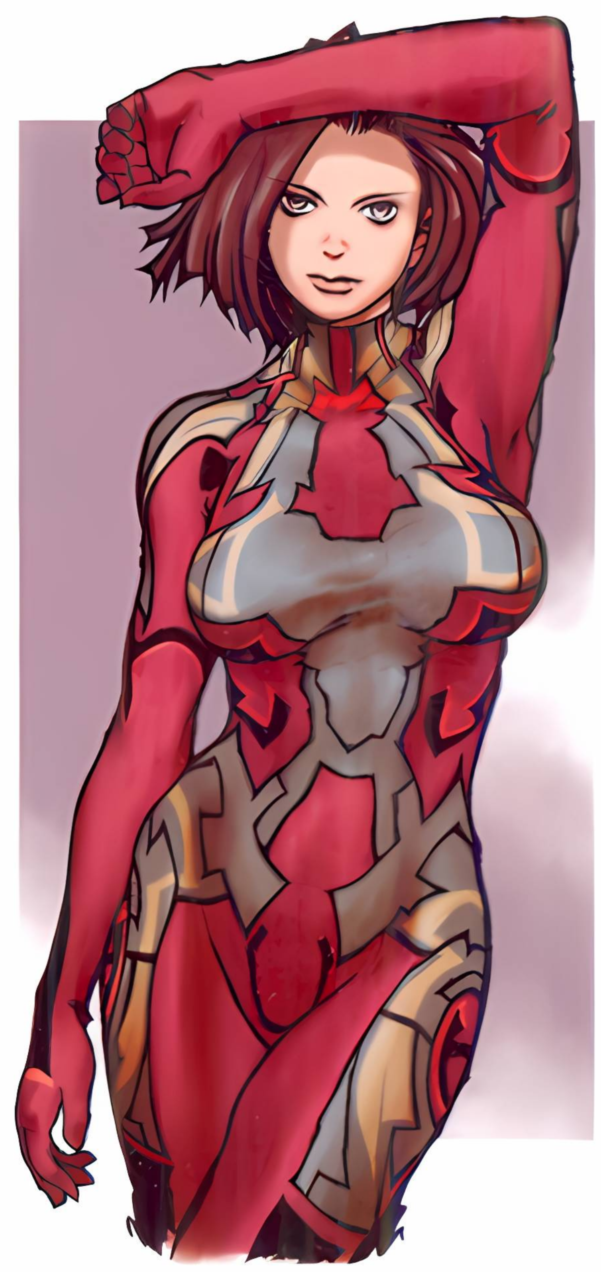
14



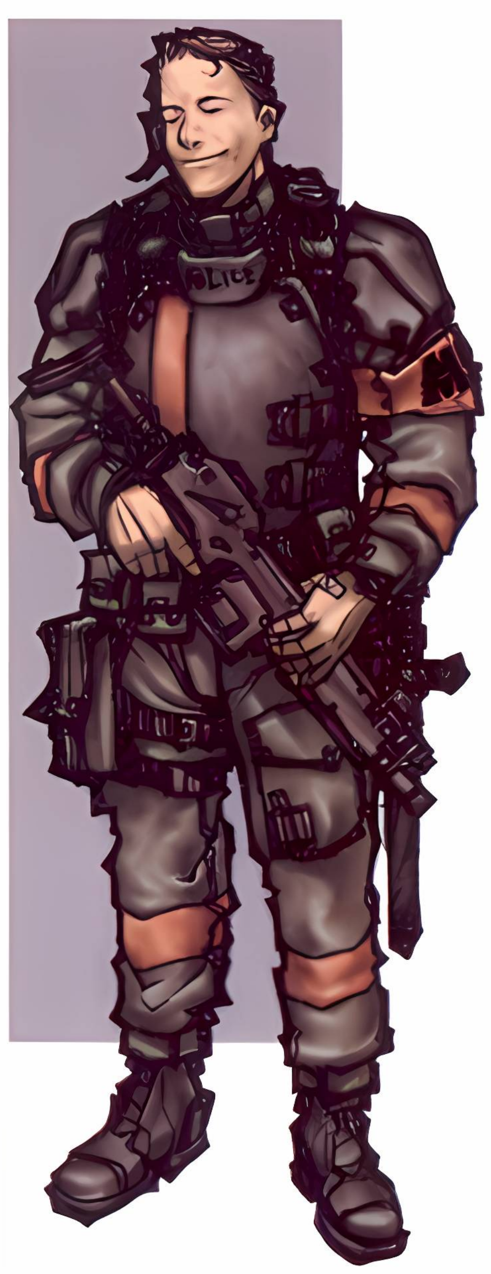
15



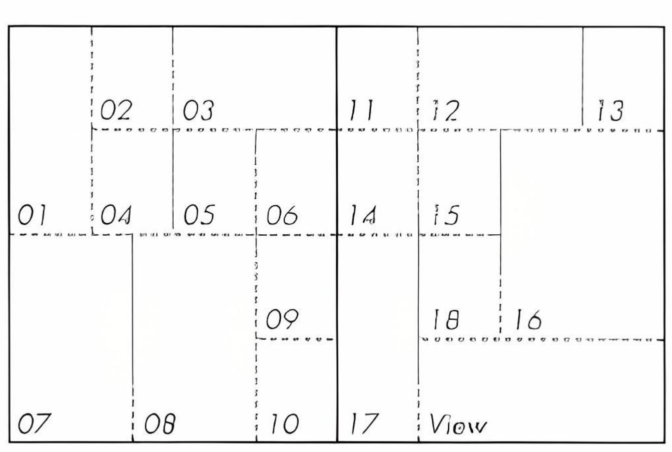
17



16



18



01…デュランダル制服(標準)
02…デュランダル制服(女性用シャツ)
03…デュランダル制服(男性用シャツ)
04…デュランダル防御ジャケット
05…デュランダル追加防御服(女性用)
06…デュランダル制服(男性用パンツ)
07…U.S.N.軍WAPパイロット制服
08…ベネズエラ州軍WAPパイロット制服
09…コックピット用追加兵装
10…U.S.N.軍火器統制サポートバイザー
11…E.C.軍火器統制サポートバイザー
12…E.C.軍特殊工作用多機能バイザー
13…デュランダル追加兵装1
14…デュランダル追加兵装2
15…デュランダル追加兵装3
16…イワノヴナ(準備稿)
17…U.S.N.軍憲兵パイロット制服
18…U.S.N.軍災害救助隊パイロット制服


01


02


03

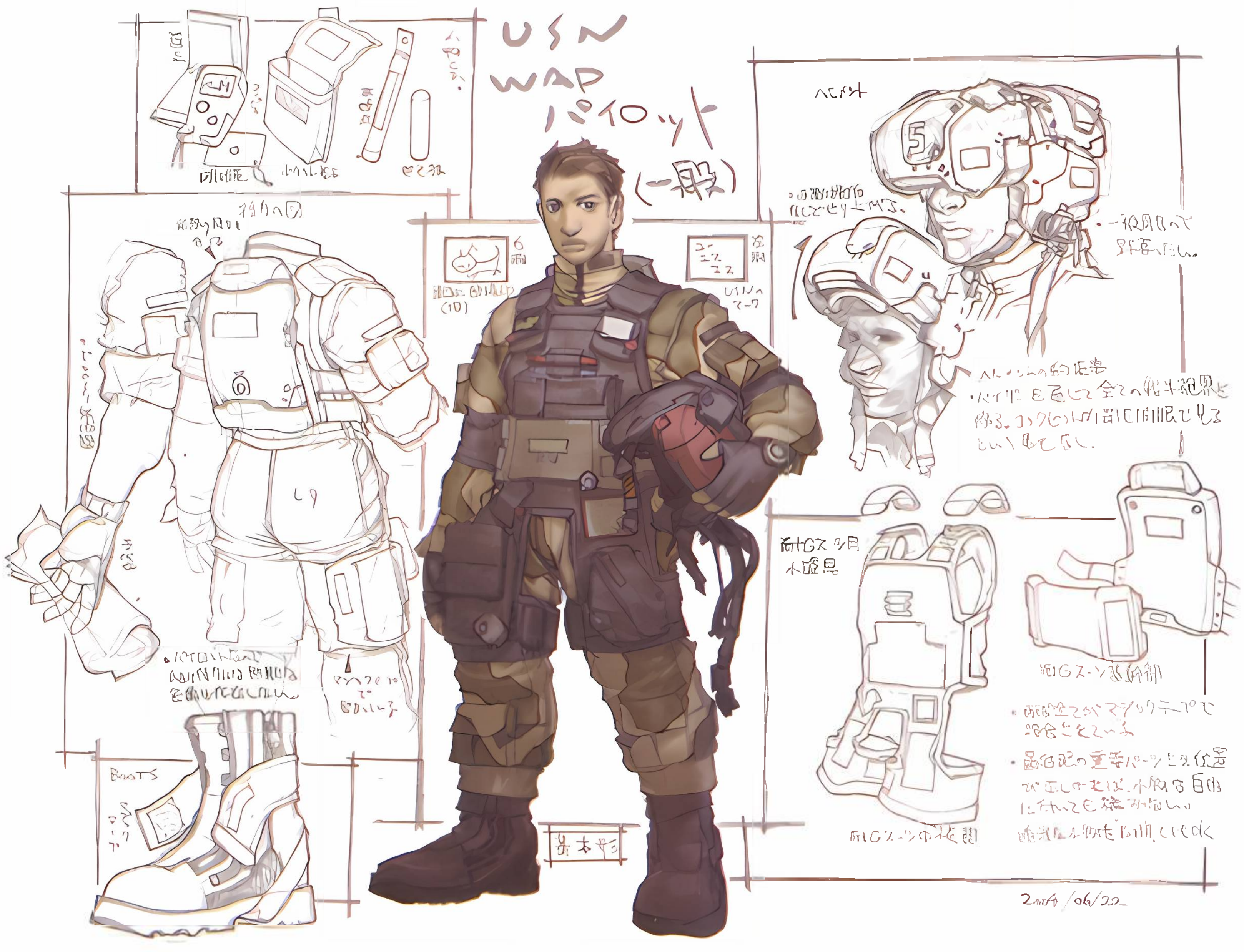

04


05

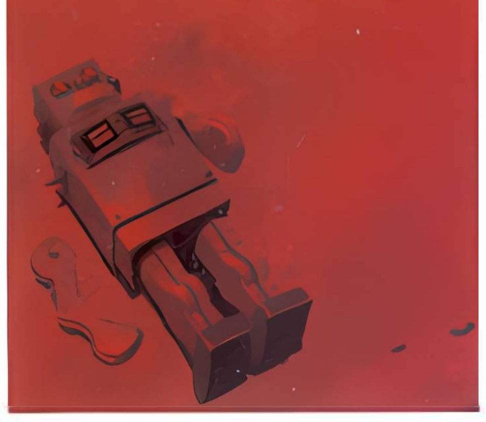

06

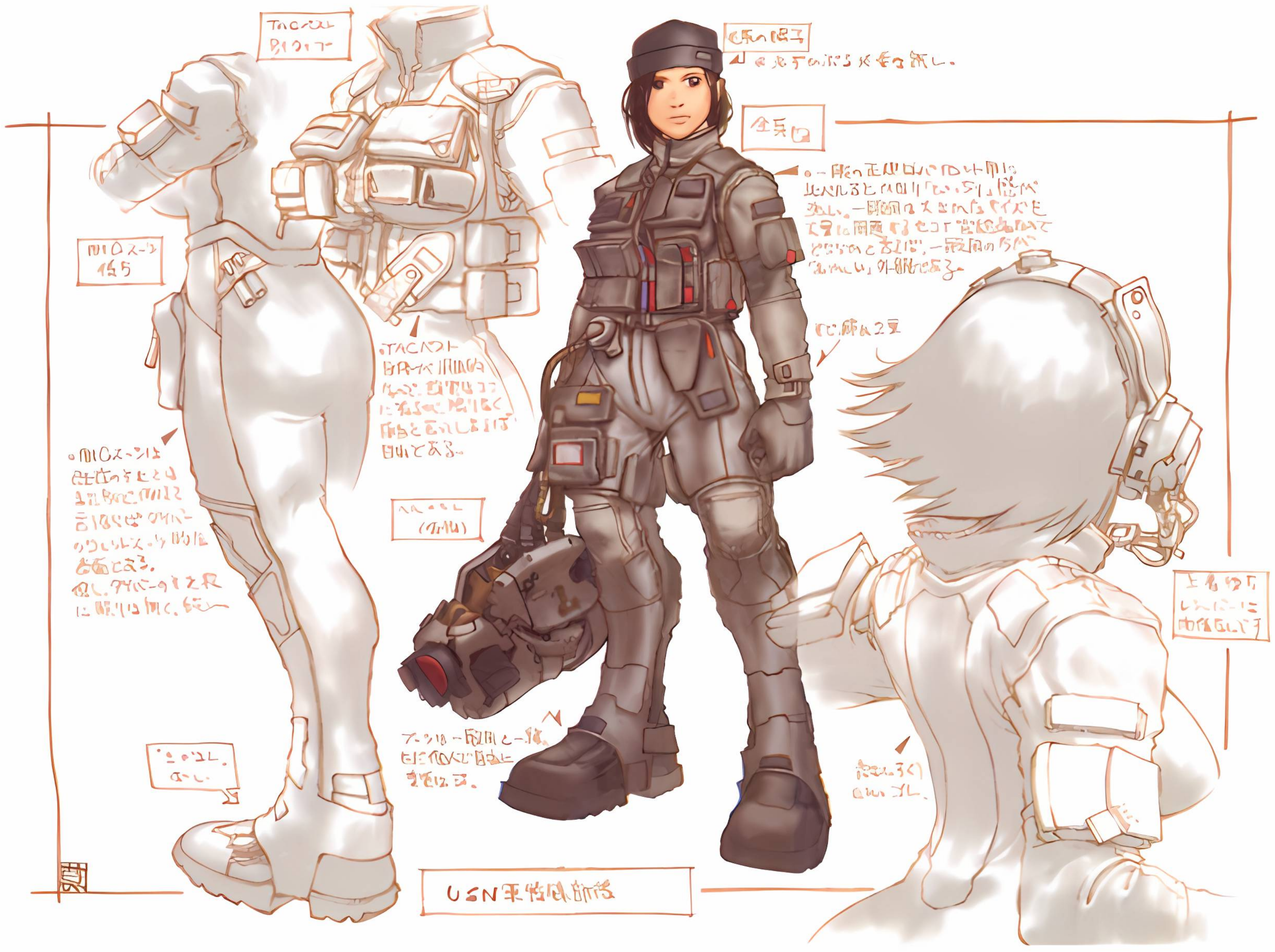

07


08



09

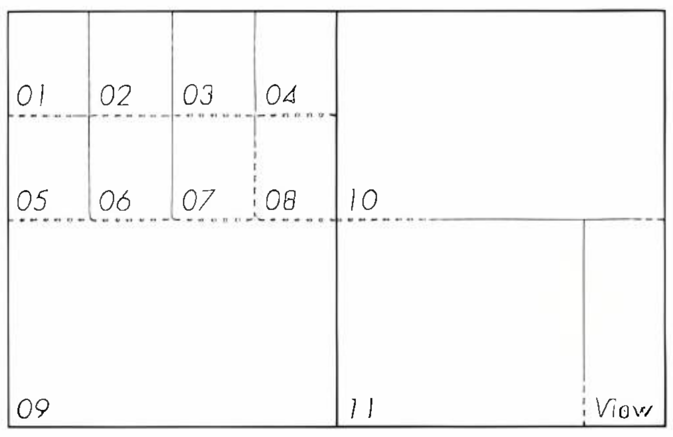




10



11

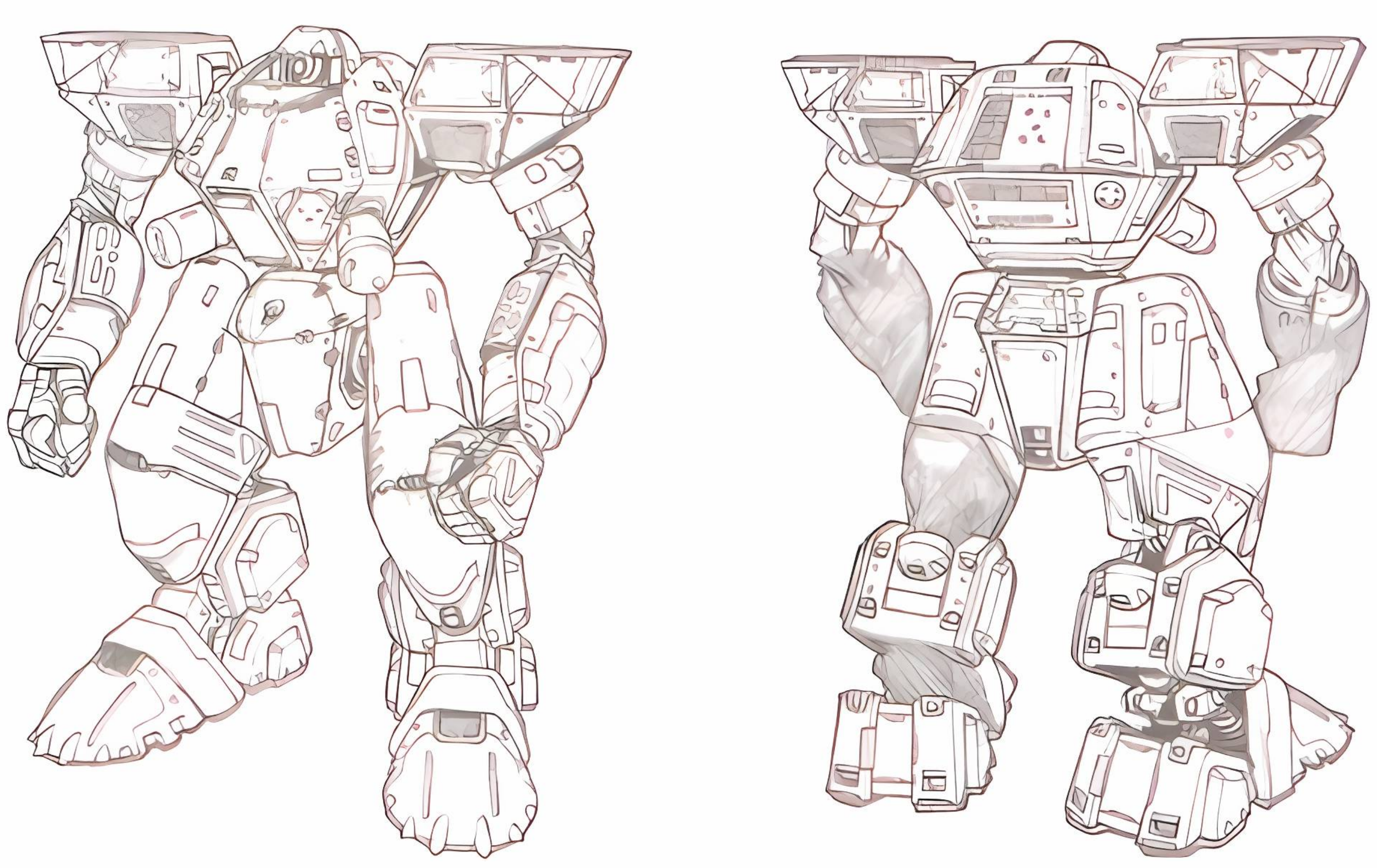


01…U.S.N.陸軍将軍（男性）
02…U.S.N.陸軍将軍（女性）
03…U.S.N.陸軍佐官（男性）
04…U.S.N.陸軍佐官（女性）
05…U.S.N.海軍佐官（男性）
06…U.S.N.海軍佐官（女性）
07…U.S.N.海軍将軍（男性）
08…U.S.N.海軍将軍（女性）
09…U.S.N.軍WAPパイロット制服（一般）
10…U.S.N.軍特殊部隊用制服
11…特殊部隊用制服色違いバージョン

WAP 設定資料

シリーズの華である歩行ロボット。豊かなモチーフもさることながら、かつてのポリゴン
ではとうてい表現できない部分にまで至る詳細な設定が目を見張る。

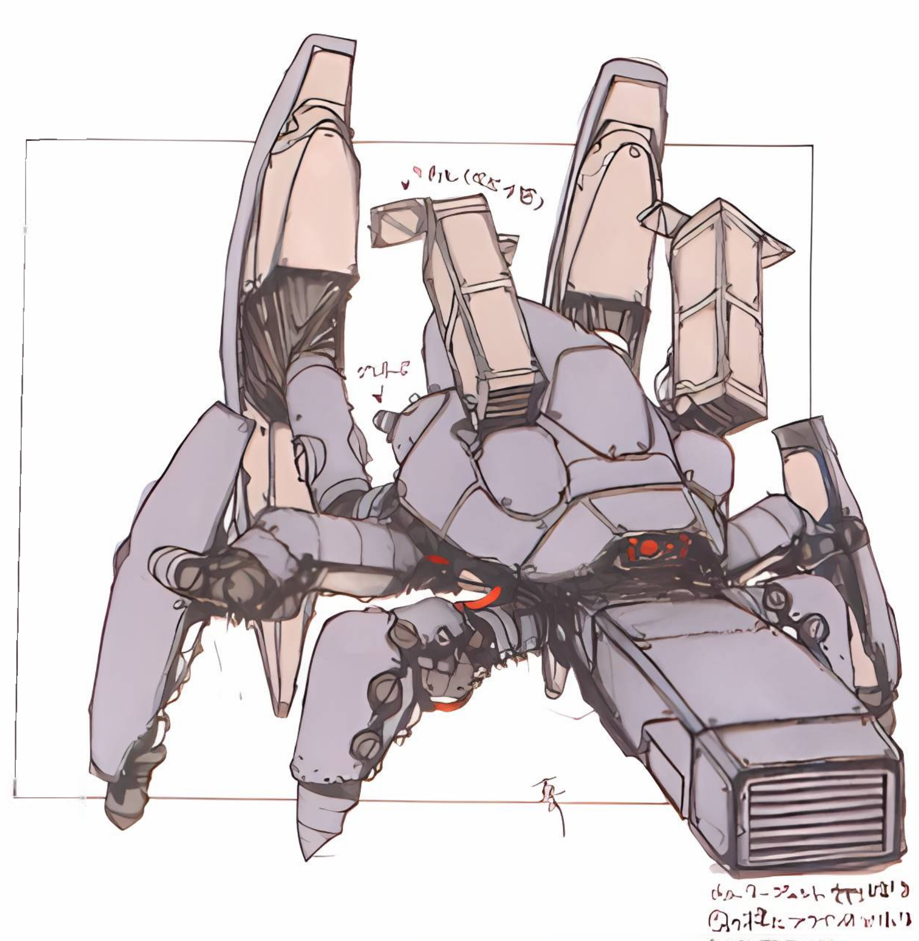
FRONT MISSION 3



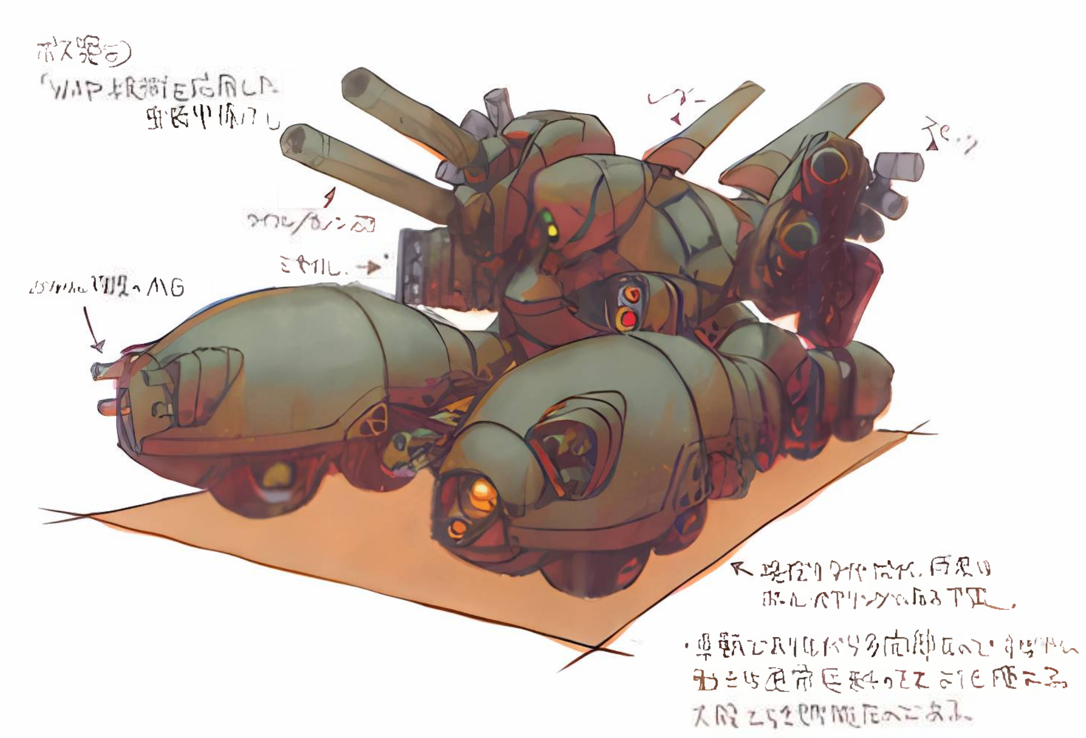
01



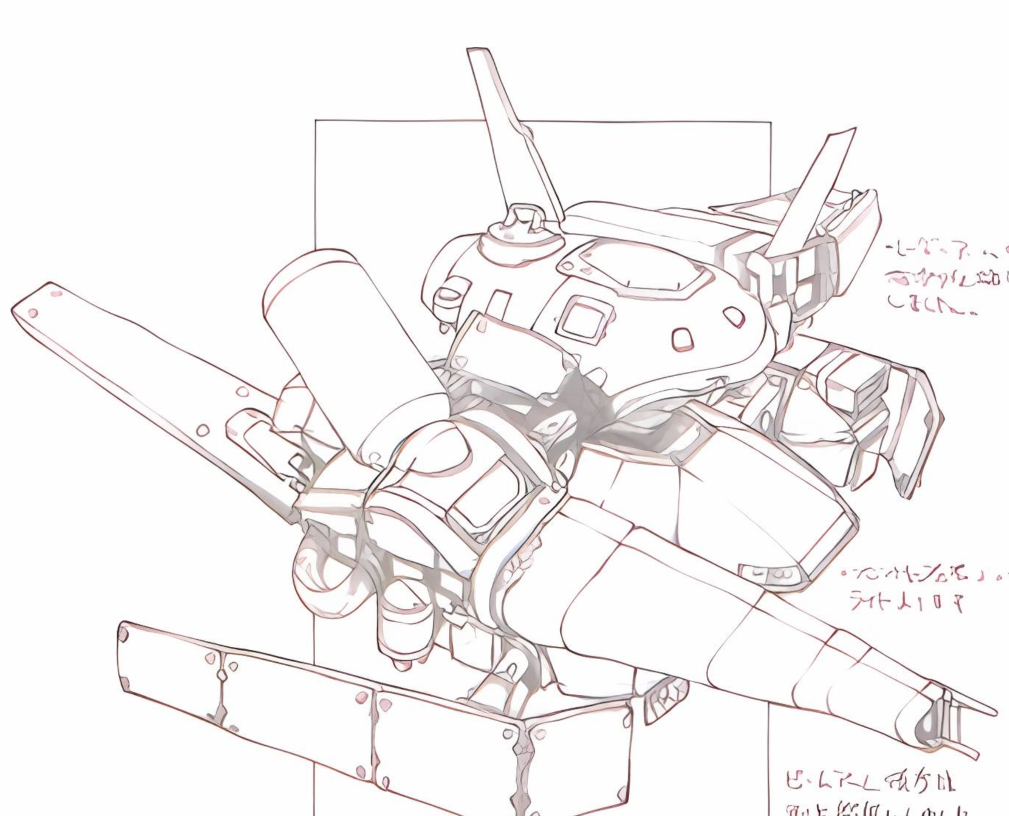
02



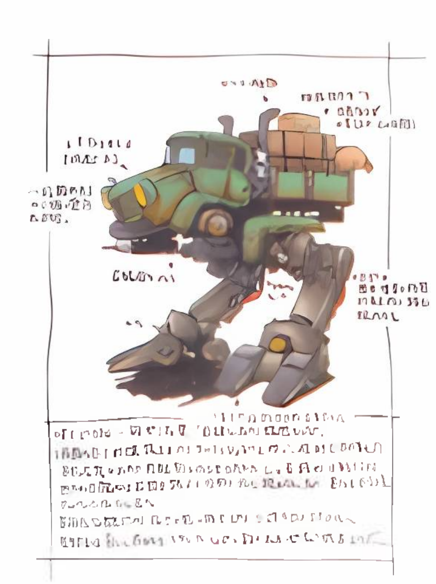
03



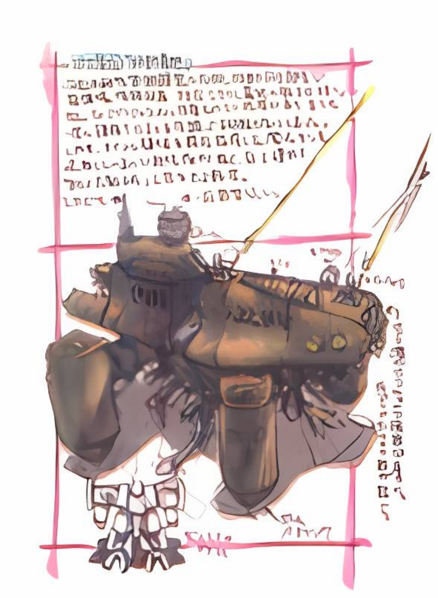
04



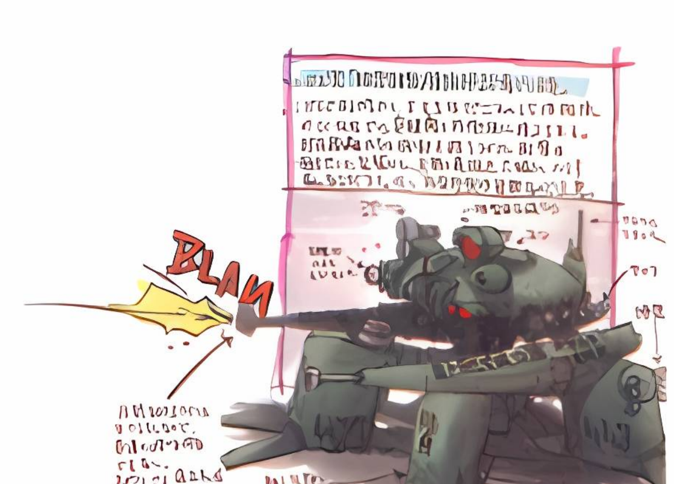
05



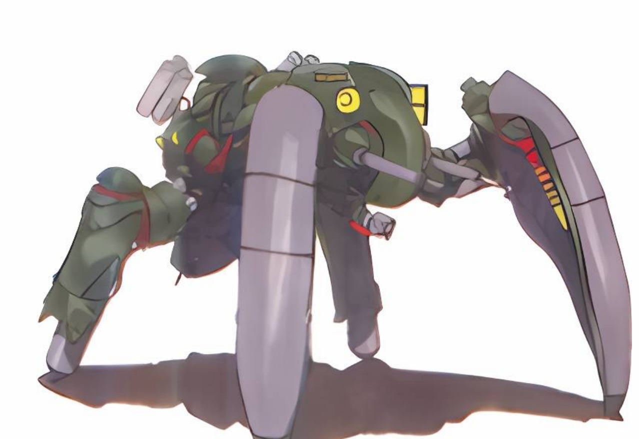
06



07



08



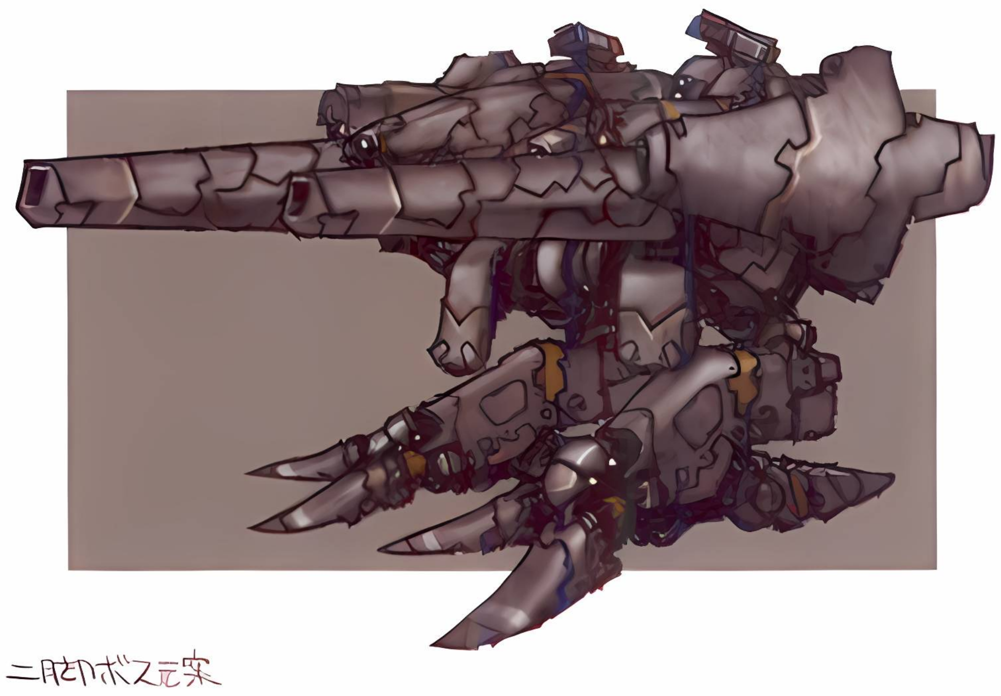
09



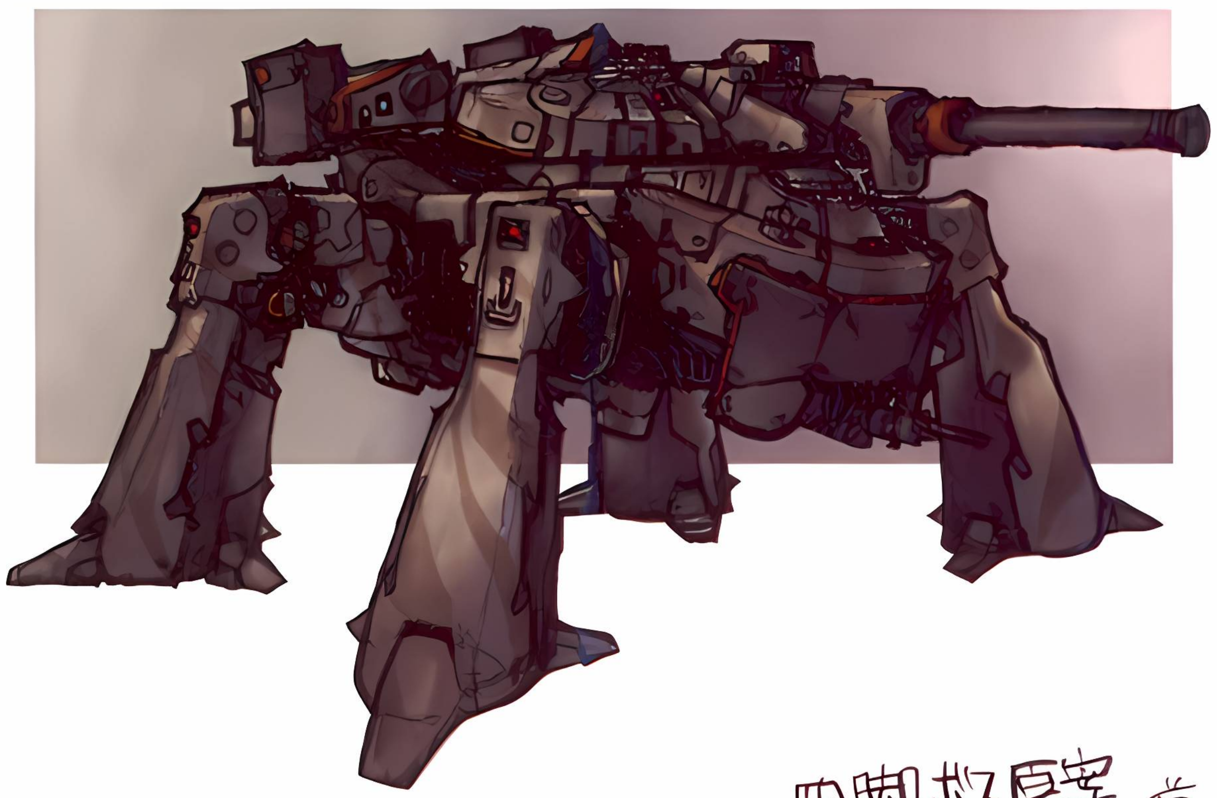
FRONT MISSION 4



10

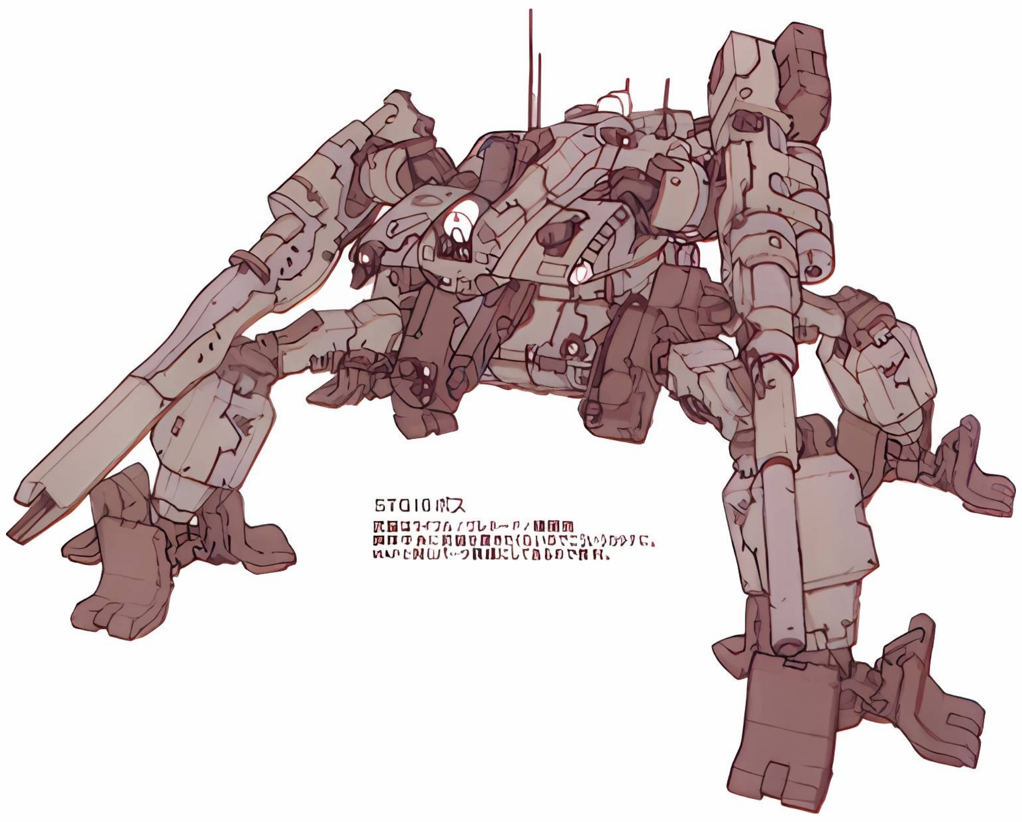


11

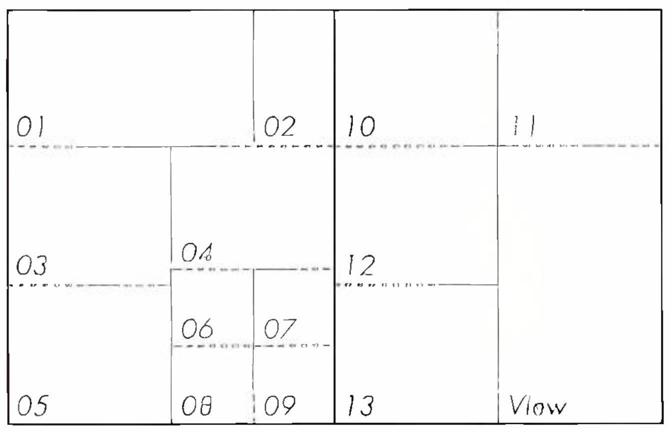


12

FRONT MISSION 5 Scars of the War

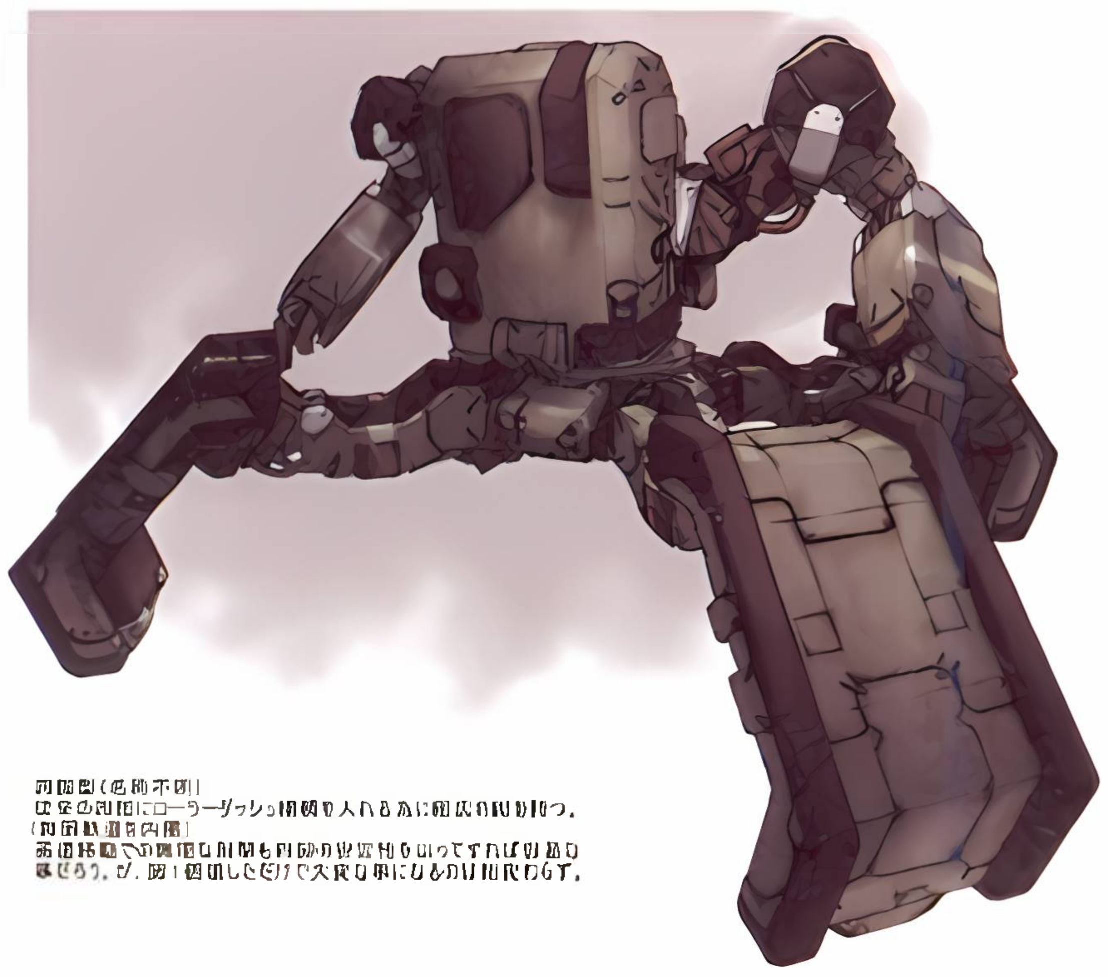


13

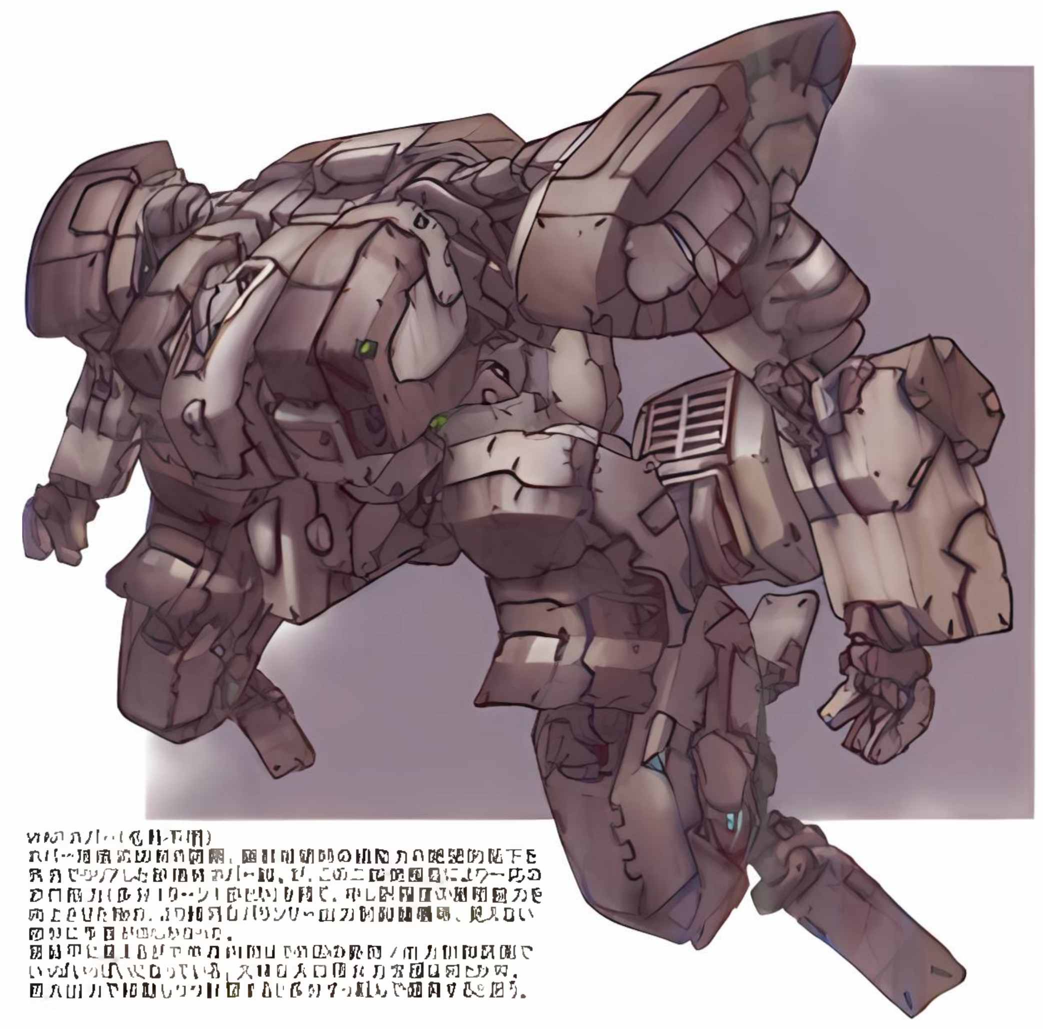


01…閘陽
02…ボス案：イマジナリーナンバー機体
03…大型変型機動兵器（準備稿）
04…ボス案：大型機動兵器（準備稿）
05…ボス案：ビーム搭載型実験機
06…メタンヴァンツァー
07…ボス案：移動基地（準備稿）
08…ボス案：ストラフ
09…4脚機動兵器（準備稿）
10…ヴィザーフ
11…大型二脚歩行戦車
12…ボス案：4脚大型機動兵器（準備稿）
13…ザーフトラ軍大型機動兵器スヴィーニッツ

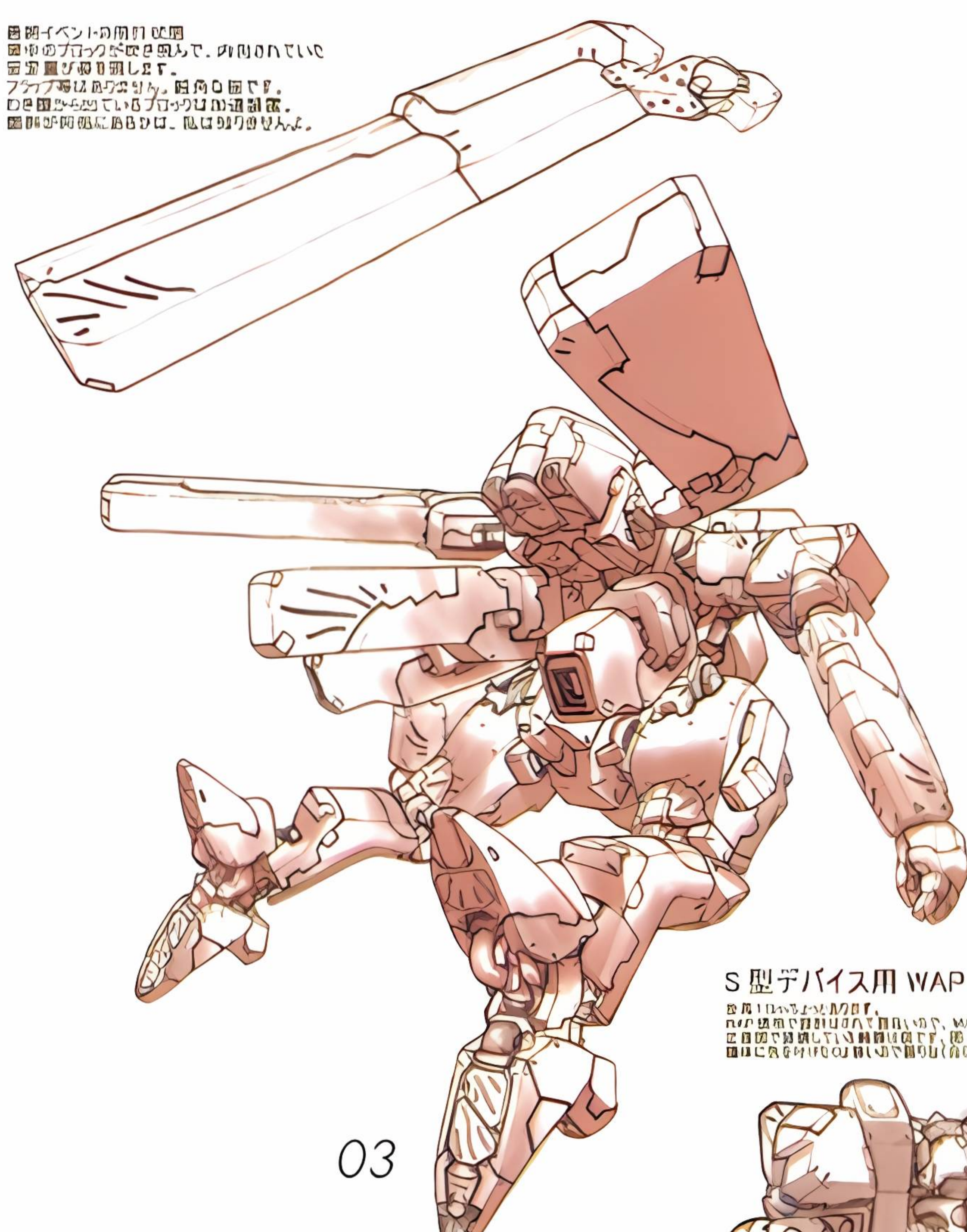




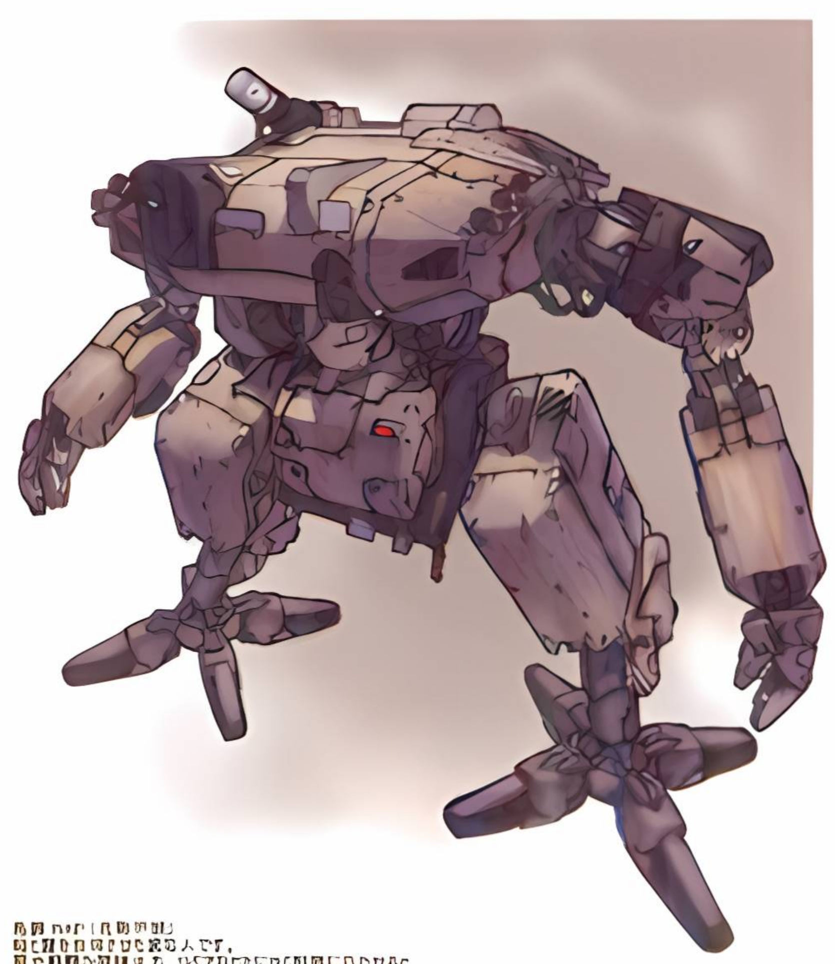
01



02

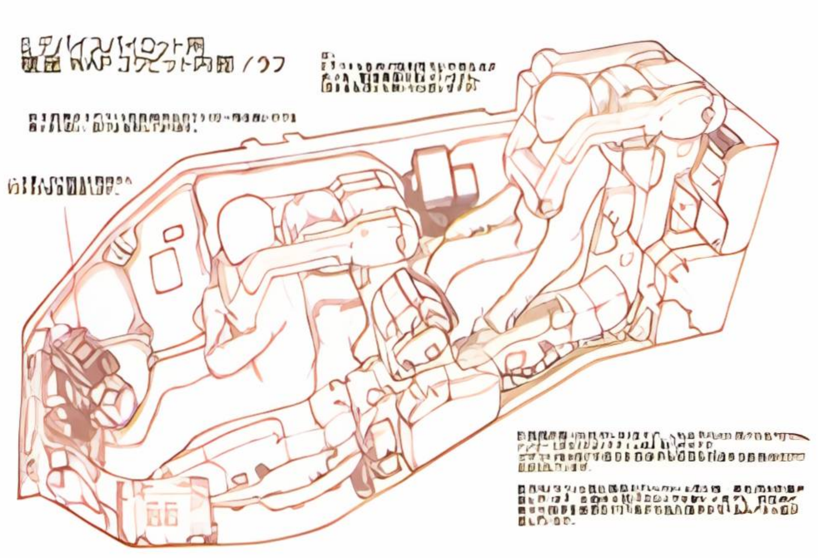


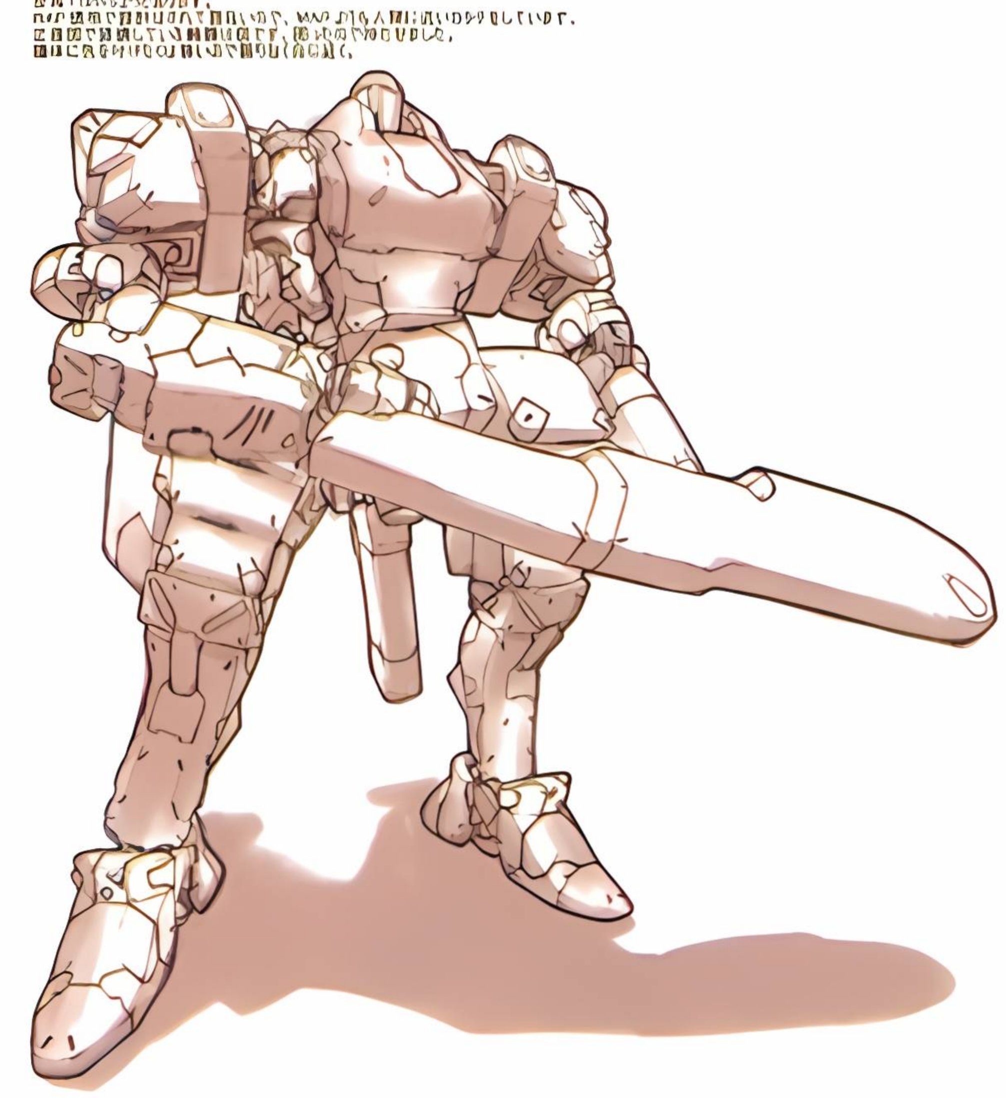
03

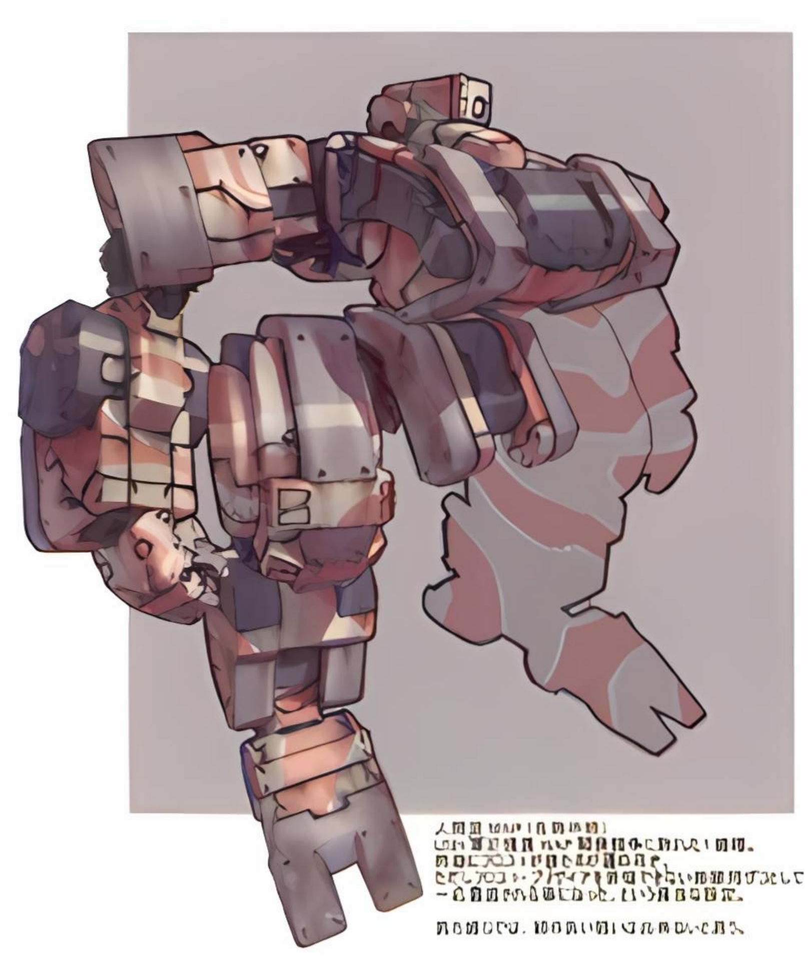


06

S型デバイス用 WAP（リン用 WAP）図







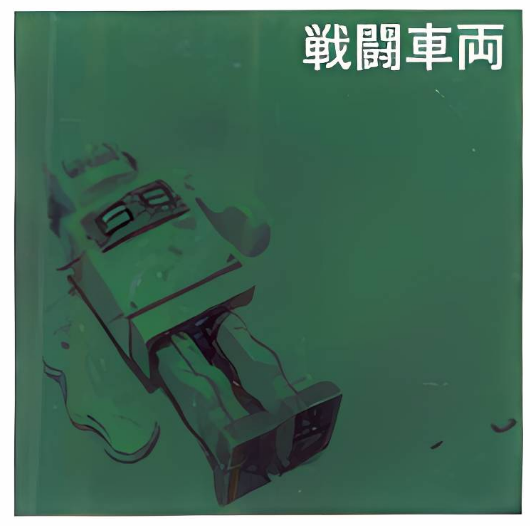
04

05

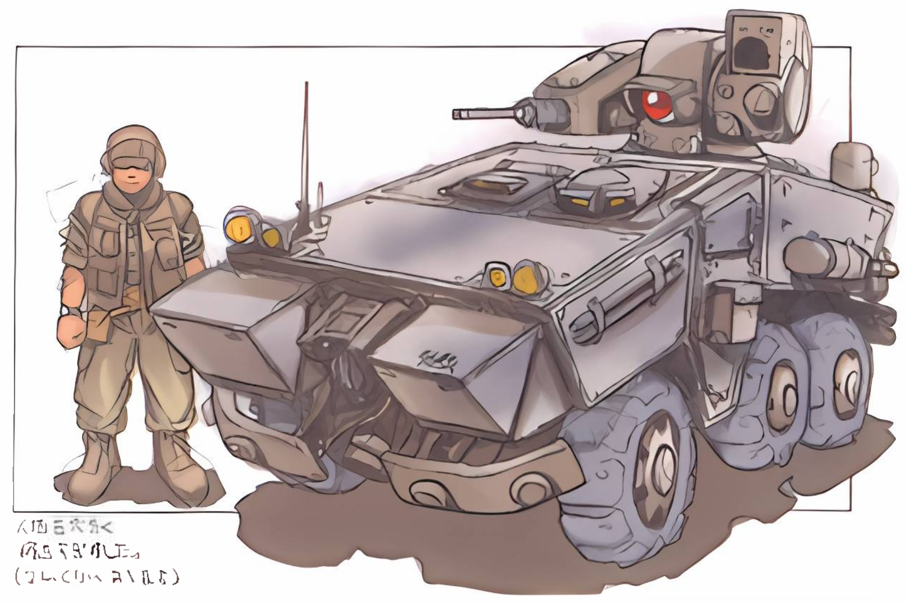
07

Combat Vehicles 設定資料

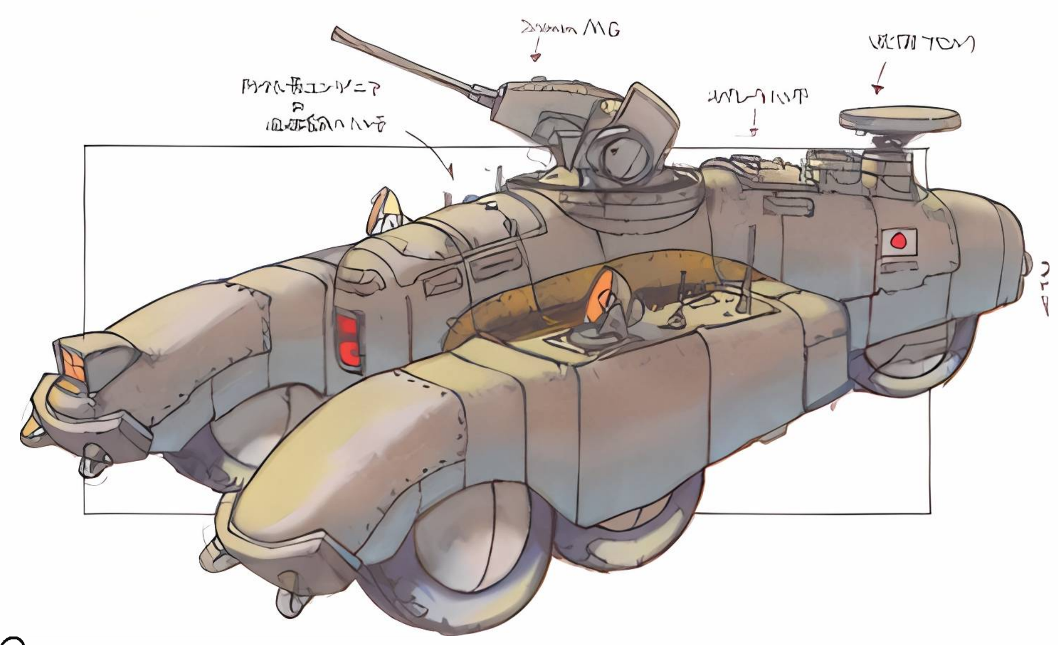
陸上部隊に攻撃を行う新時代の車輌を紹介する。3rdのころはコンセプチュアルなデザインの車輌が見られるが、時代が下がるにつれリアル化が進んでいる。



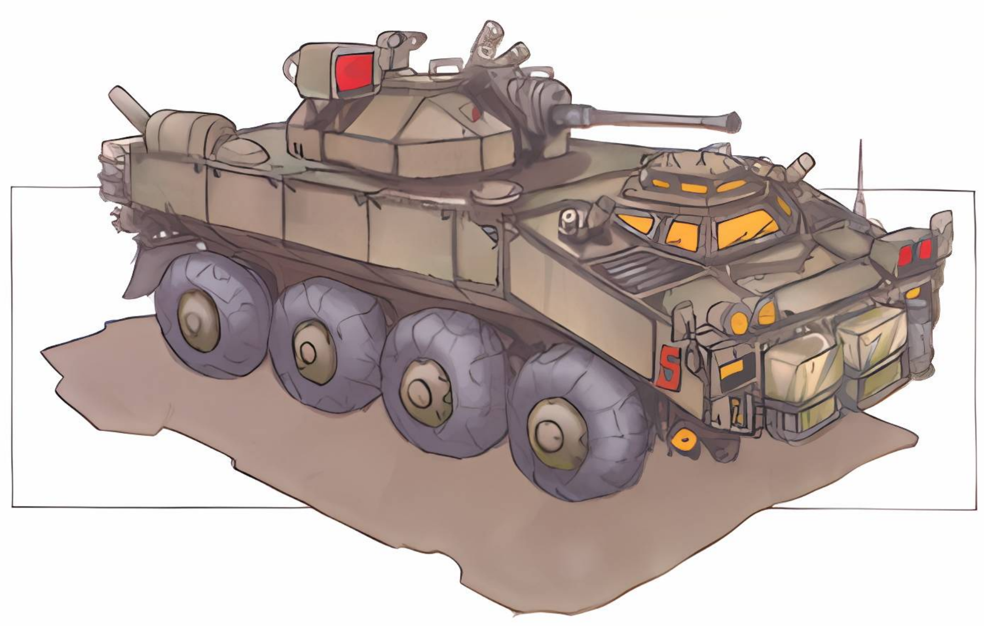
FRONT MISSION 3



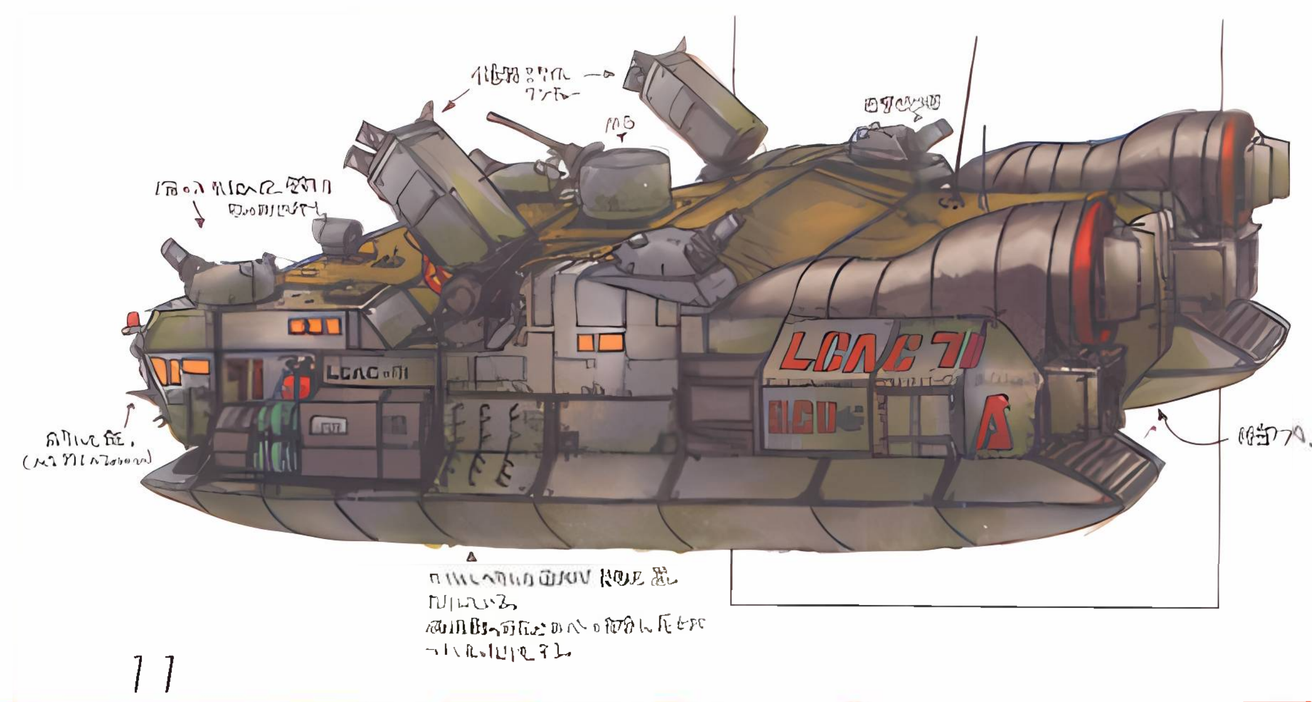
08



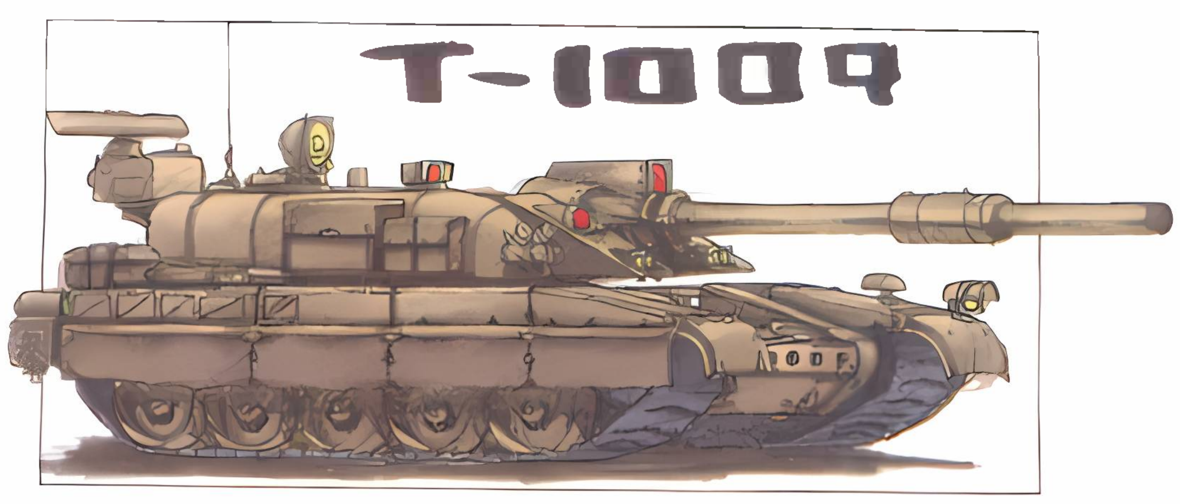
09



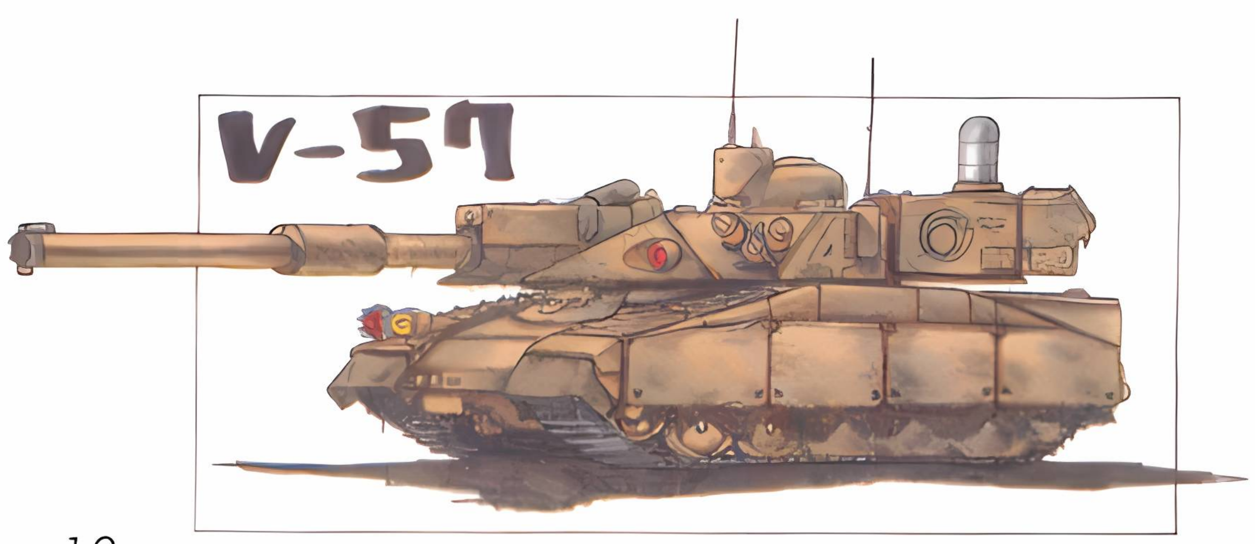
10



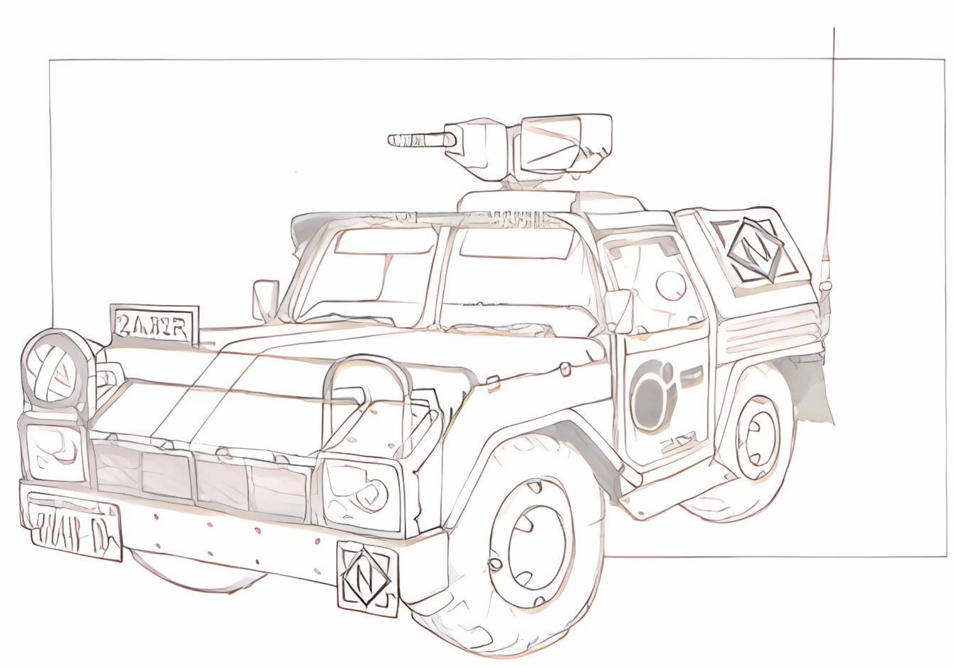
11



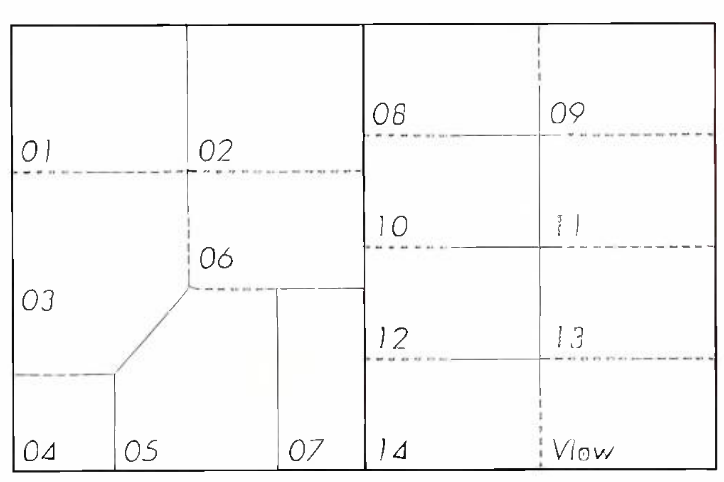
12



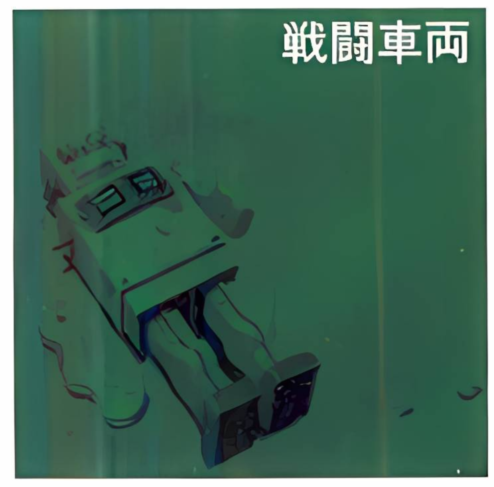
13



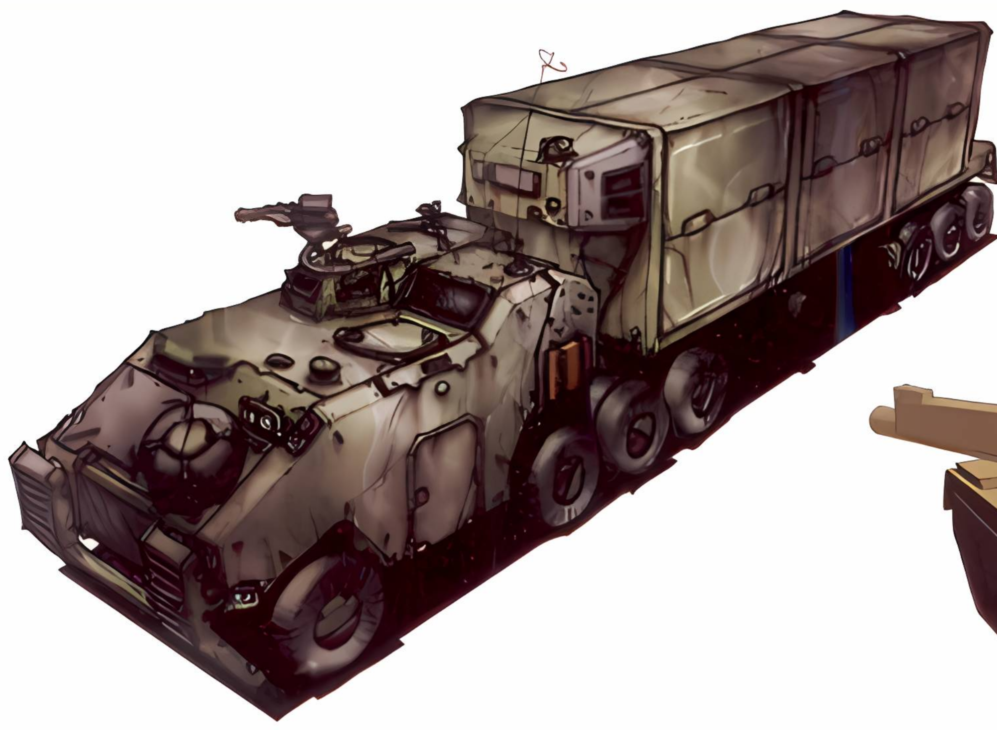
14



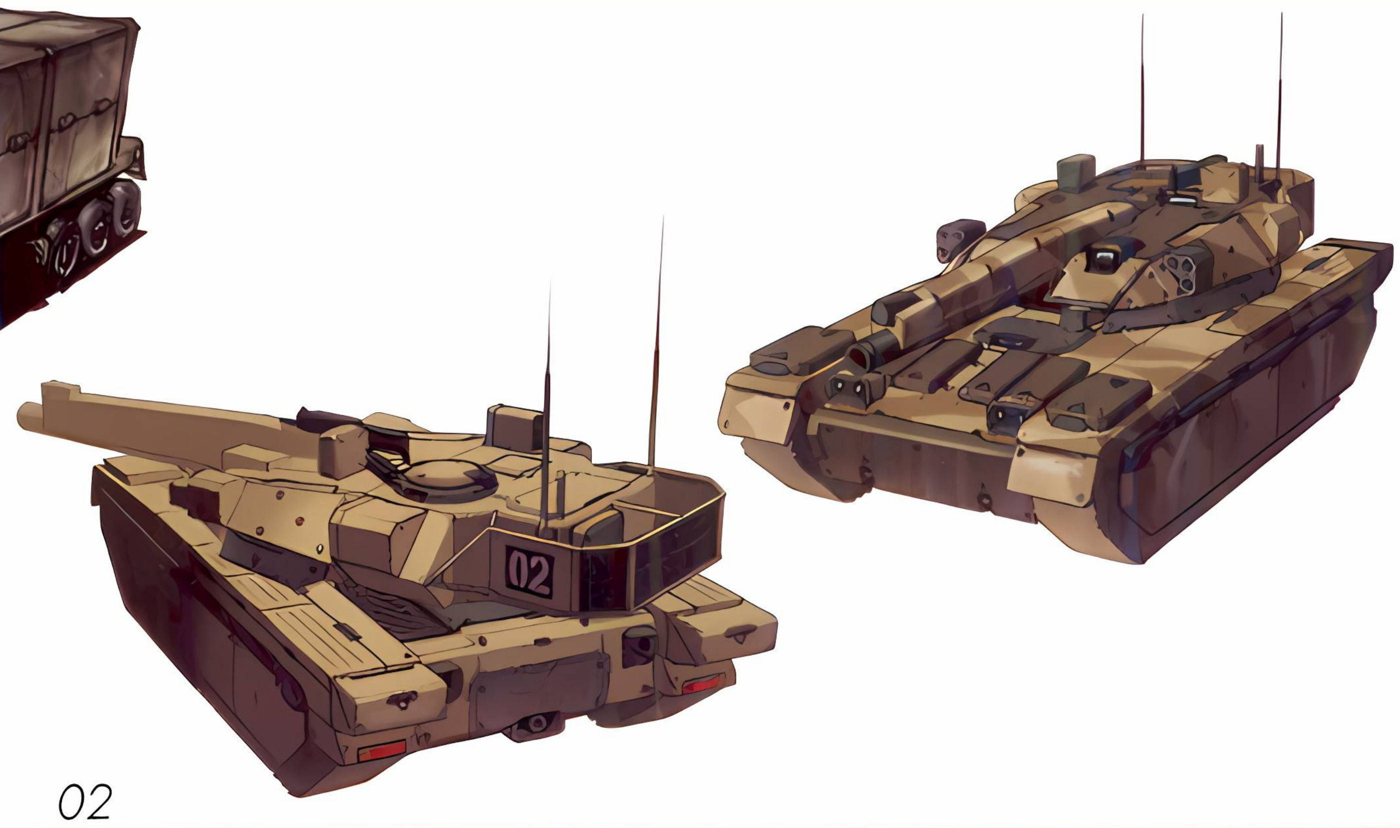
01…デスマッツ(準備稿)
02…WAPホバー脚(準備稿)
03…グラシリス背面
04…グラシリスコックピット
05…グラシリス側面
06…鳥脚WAP(準備稿)
07…U.S.N.軍WAP(準備稿)
08…装甲車
09…日防軍指揮車両
10…大漢中軍装甲車
11…上陸用ホバークラフト
12…大漢中軍戦車T-1009(準備稿)
13…大漢中軍戦車V-57(準備稿)
14…O.C.U.軍用ジープ



FRONT MISSION 4

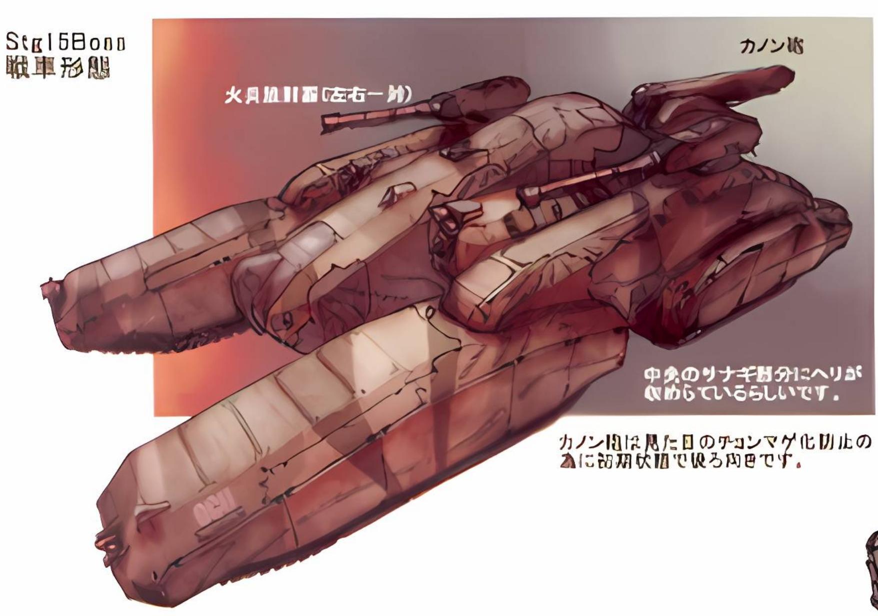


01

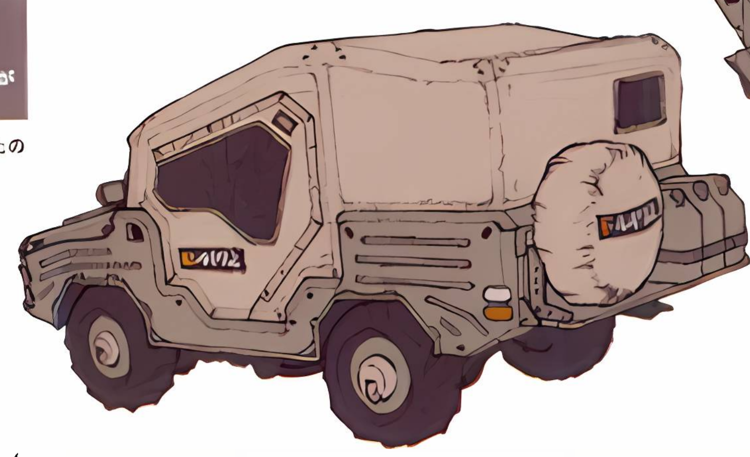


02

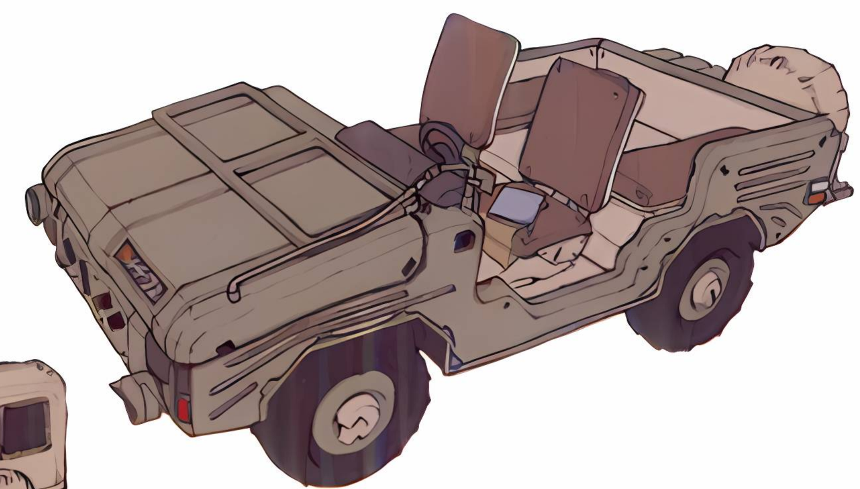
FRONT MISSION 5 Scars of the War



03

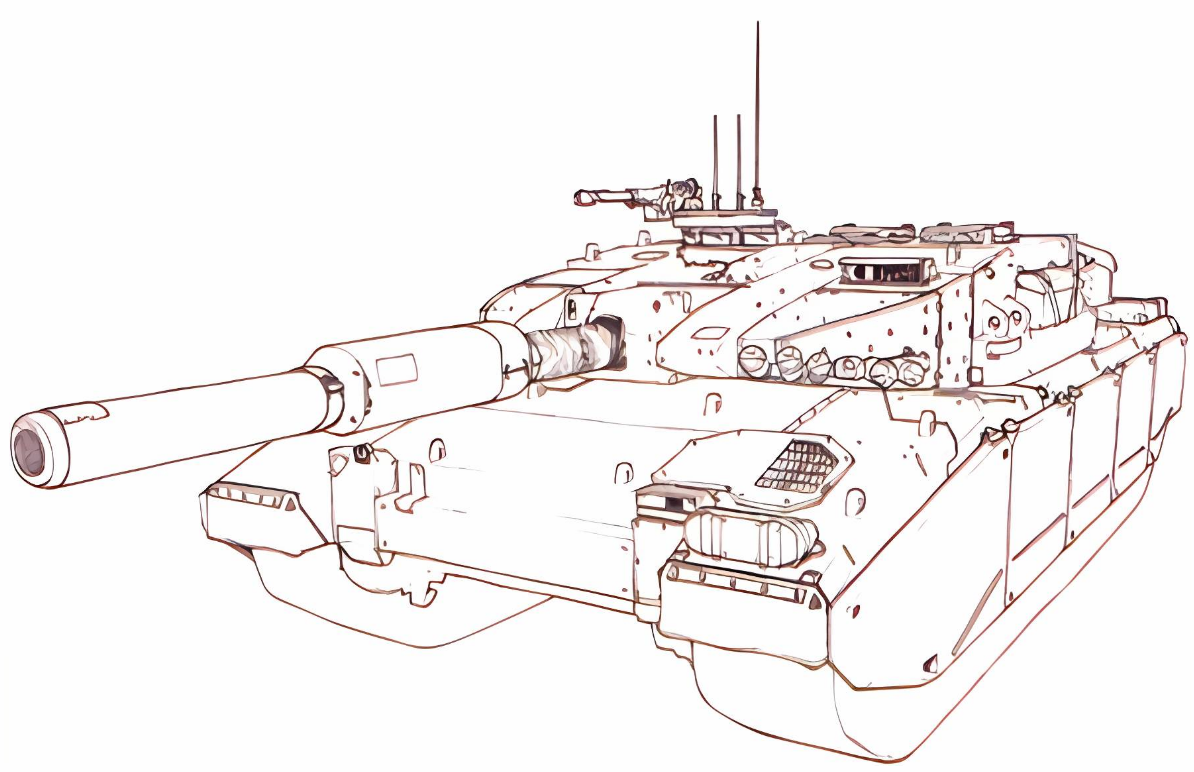


04

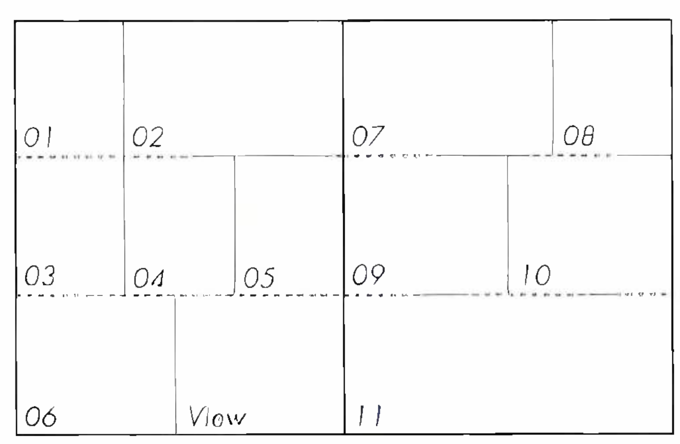


05

FRONT MISSION ONLINE



06



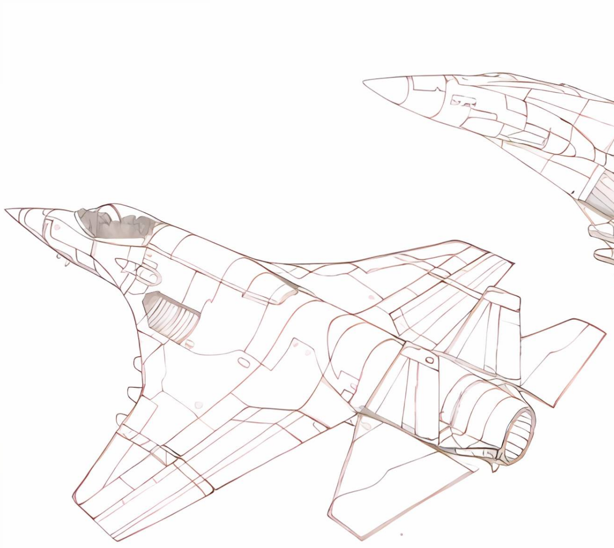
01…U.S.N.軍WAPトレーラー
02…ベネズエラ州軍戦車
03…大型機動兵器（準備稿）
04…軍用車両（幌なし）
05…軍用車両（幌付き）
06…O.C.U.軍MBT（準備稿）
07…戦闘機
08…大漢中軍偵察機
09…ザーフトラ軍VTOLステルス輸送機
10…U.S.N.軍WAP輸送用ヘリコプター
11…O.C.U.軍スリングヘリ

Military Aircrafts 設定資料

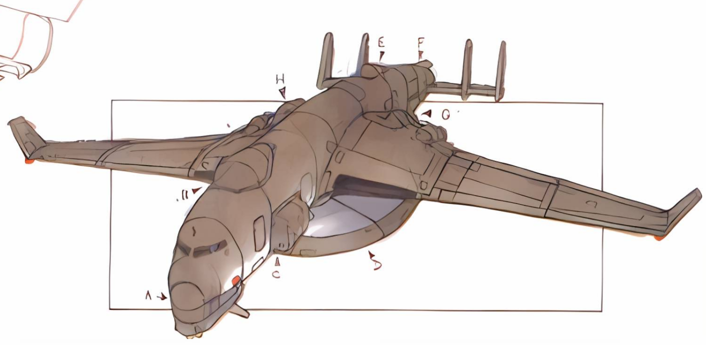


脇役ではあるが航空機の意匠も多彩だ。とくに戦地へのWAP輸送はヘリが担っているという設定のため、特殊な重輸送ヘリが決まって登場している。

FRONT MISSION 3



07



08

FRONT MISSION 4

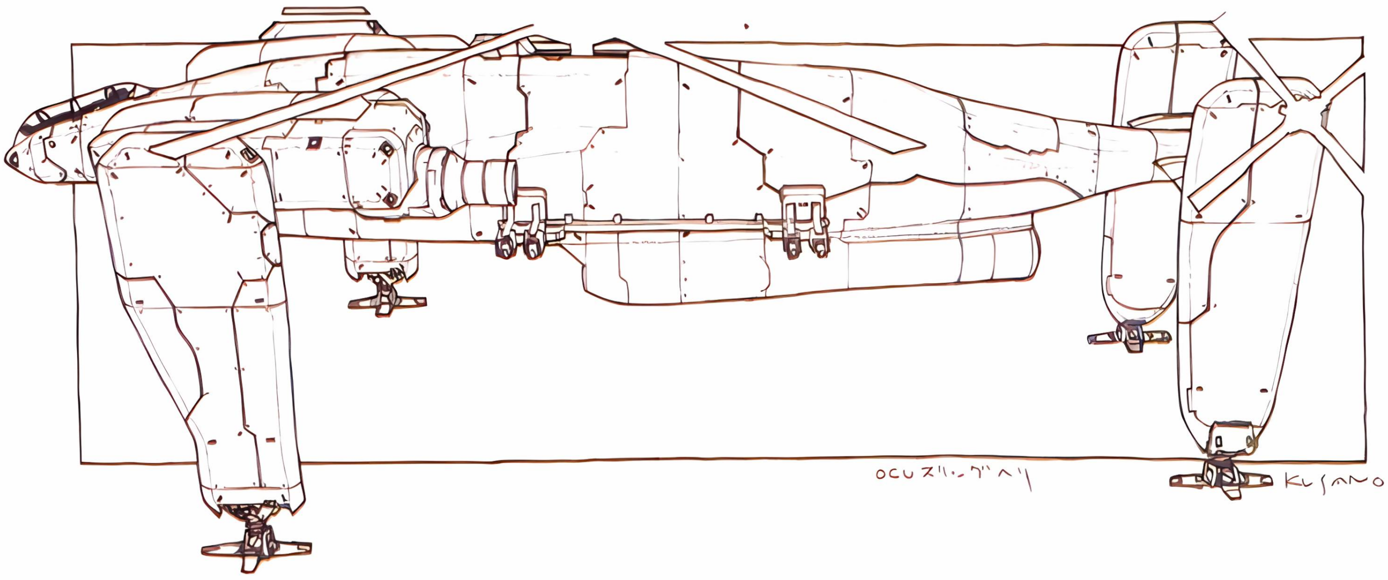


09



10

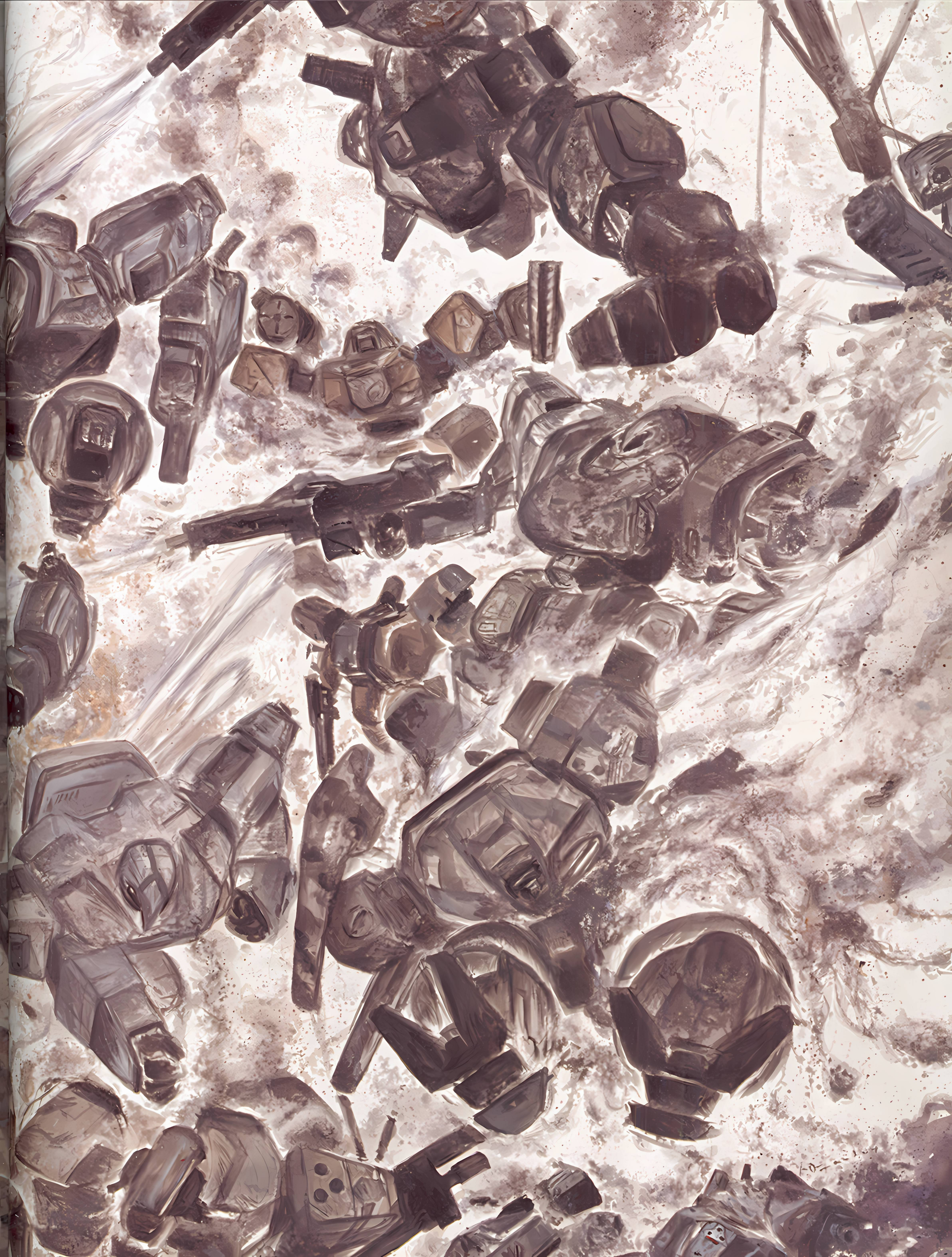
FRONT MISSION ONLINE



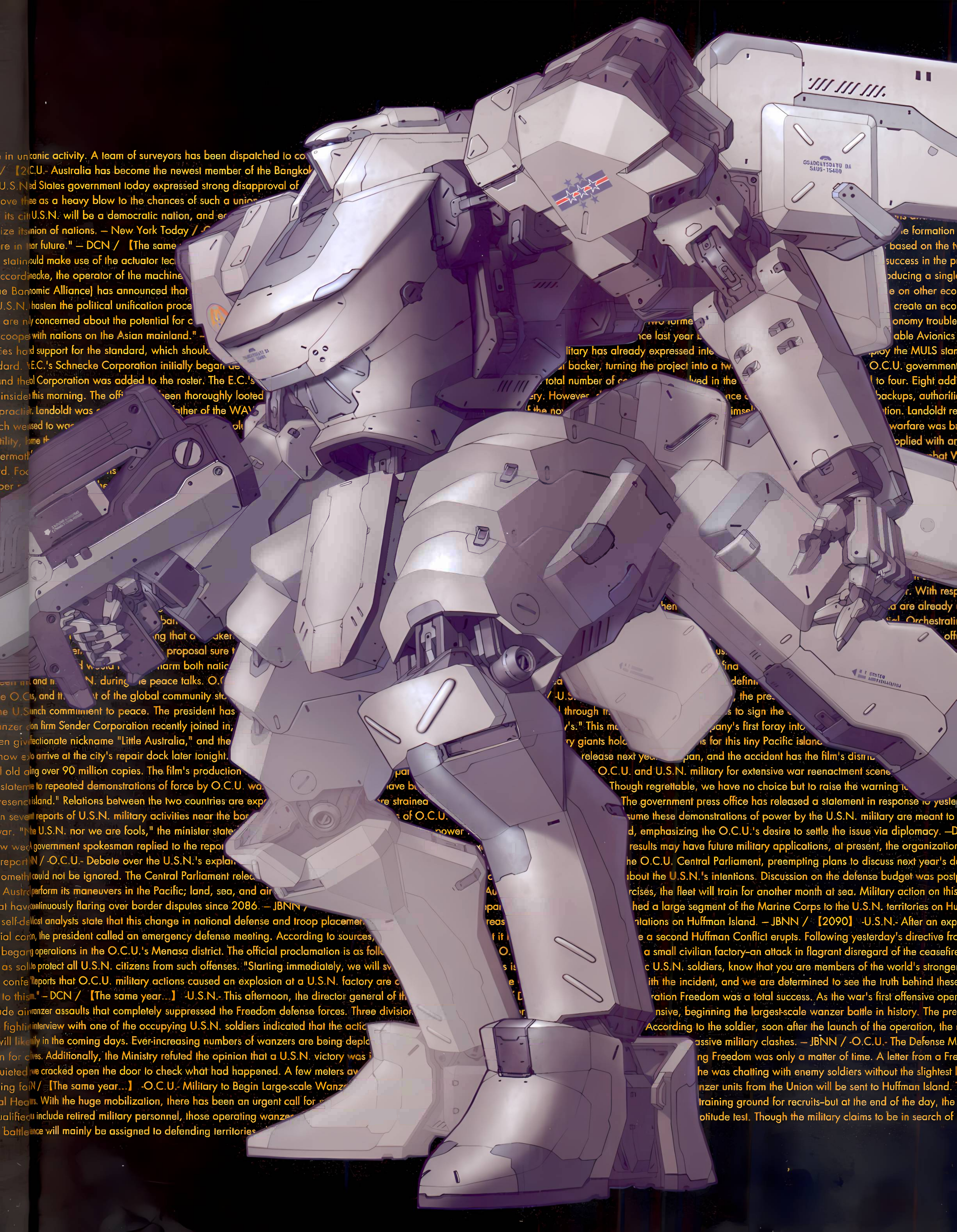
11



FMO Image Illustration by Yoshitaka Amano
FMO用描き下ろしイラスト




FRONT MISSION WORLD HISTORICA
REPORT OF CONFLICTS 1970-2121
フロントミッション ワールドヒストリカ
Gracilis



FRONT MISSION WORLD HISTORICA
REPORT OF CONFLICTS 1970−2121

フロントミッション ワールドヒストリカ

Staff

Producer	電撃攻略本編集部(松本 剛／中村敏彦)
Director	電撃攻略本編集部(多田羅洋平)
Editor&Writer	有限会社LogicGate 芳賀浩樹 山口康弘 渡辺達也 沓澤真二 相原たかあき 佐藤治男
Art Director	原 雄一
Designer	内藤真理 森 隆博 有限会社LogicGate
DTP	株式会社エストール
Illustrator	木下ともたけ Koma K 2 商会 As'まりあ 森下直親 松本曜介
Background Illustrator	有限会社草薙 有限会社スタジオ風雅
Photographer	林 久平
Cover Designer	有限会社バナナスタジオ(島田忠司／門倉徳映)
Executive Producer	電撃攻略本編集部(倉西誠一)
Supervisor	株式会社スクウェア・エニックス FRONT MISSION PROJECT

発行	2007年4月20日 初版発行

発行者	久木敏行
発行所	株式会社メディアワークス 〒101−8305 東京都千代田区神田駿河台1−8 東京YWCA会館 TEL：03−5281−5224(編集)
発売元	株式会社角川グループパブリッシング 〒102−8177 東京都千代田区富士見2−13−3 TEL：03−3238−8605(営業)
印刷所	大日本印刷株式会社
装丁	有限会社バナナスタジオ

落丁・乱丁本はお取り替えいたします。
定価はカバーに表示してあります。

Printed in Japan

ISBN978−4−8402−3663−8 C0076



ISBN978-4-8402-3663-8
C0076 ¥4743E

9784840236638

MediaWorks

発行●メディアワークス
定価：本体 4,743円
※消費税が別に加算されます

1920076047435




フロントミッション ワールドヒストリカ
Edited by LogicGate

ISBN978-4-8402-3663-8
C0076 ¥4743E

9784840236638

MediaWorks

発行●メディアワークス
定価：本体 4,743円
※消費税が別に加算されます

1920076047435

FRONT MISSION WORLD HISTORICA
REPORT OF CONFLICTS 1970-2121

FRONT MISSION ALTERNATIVE

FRONT MISSION 1st

FRONT MISSION 2

front mission 3

FRONT MISSION 4

FRONT MISSION 5 ~Scars of the War~

FRONT MISSION ONLINE

FRONT MISSION 2089



Protesters have suggested that this action is little more than a thinly veiled dem

FRONT MISSION

REPORT OF CONFLICTS 1970-2121

WORLD HISTORICA

フロントミッション ワールドヒストリカ

FRONT MISSION PROJECT